



[doi : http://dx.doi.org/10.25157/ja.v13i1.21726](http://dx.doi.org/10.25157/ja.v13i1.21726)

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH SEJARAH AUSTRALIA DAN OCEANIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI HISTORIS MAHASISWA

Valensy Rachmedita ^{1*}, Nur Indah Lestari ², Aprilia Aprilia Triaristina ³,
Yustina Sri Ekwandari ⁴, Ema Agustina ⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Lampung, Indonesia

Email Koresponden: valensyrachmedita30@gmail.com¹

Article history: Submitted: 2026-04-10 | Accepted: 2026-04-20 | Published 2026-04-21

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran mobile learning berbasis Android dalam meningkatkan literasi historis berbasis digital mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania di Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain One Group Pretest–Posttest Design yang melibatkan 56 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2023. Pengumpulan data dilakukan melalui tes literasi historis berbasis digital yang mencakup kemampuan memahami konteks sejarah, menganalisis sumber sejarah digital, menafsirkan makna peristiwa sejarah, serta memanfaatkan teknologi digital untuk memperoleh dan mengolah informasi sejarah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan literasi historis mahasiswa setelah implementasi media pembelajaran berbasis Android. Rata-rata nilai pretest sebesar 73,12 meningkat menjadi 83,75 pada posttest dengan selisih sebesar 10,63 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Media pembelajaran mobile learning berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi historis berbasis digital, serta kemandirian belajar mahasiswa. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi inovasi pembelajaran sejarah yang interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap karakteristik mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: Pembelajaran, Android, Sejarah

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of Android-based mobile learning media in improving students' digital-based historical literacy in the Australian and Oceanian History course at the University of Lampung. The research employed a quasi-experimental method using a One Group Pretest–Posttest Design involving 56 students of the History Education Study Program, cohort of 2023. Data were collected through a digital-based historical literacy test covering students' abilities to understand historical contexts, analyze digital historical sources, interpret the meaning of historical events, and utilize digital technology to obtain and process historical information. The results indicate a significant improvement in students' historical literacy after the implementation of Android-based learning media. The average pretest score of 73.12 increased to 83.75 in the posttest, with a difference of 10.63 points. The results of the Paired Sample t-Test show a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference before and after the treatment. Android-based mobile learning media were proven effective in enhancing students' critical thinking skills, digital-based historical literacy, and learning independence. These findings imply that the utilization of Android-based learning media can serve as an innovative approach to history learning that is interactive, flexible, and adaptive to students' characteristics in the digital era.

Keyword: Learning, Android, History

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian terpenting di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas. Menurut Mihammad (2004) media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, yang pada akhirnya mendukung berlangsungnya proses belajar. Sedangkan, menurut Basri dan Sumargono (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disiapkan oleh guru untuk mendukung tercapainya tujuan serta isi pembelajaran. Penggunaannya dipadukan ke dalam proses belajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, berkualitas, dan mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian mereka dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu belajar yang dirancang untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan unsur visual, audio, media cetak, maupun audio-visual (Arifannisa dkk., 2023; Arif dkk., 2023).

Media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik dengan memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan teknologi. Pelaksananya didukung oleh sistem, infrastruktur, serta program aplikasi, disertai penggunaan media elektronik sebagai bagian dari proses pembelajaran (Belva dkk., 2024).

Chiu (2025) menambahkan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan elemen visual tiga dimensi (3D), grafik, suara, video, dan animasi yang menciptakan interaksi aktif

antara pengguna dan materi. Sementara itu, Roopashree (2024) menjelaskan bahwa multimedia interaktif mencakup berbagai jenis media seperti film pendek, gambar, bagan, peta, objek nyata, maupun model yang disusun dalam satu kesatuan topik pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania, masih belum dilakukan secara optimal. Dosen dan mahasiswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital, tetapi penggunaan media pembelajaran berbasis android masih terbatas. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mendukung peningkatan literasi mahasiswa, terutama dalam memahami konteks sejarah Australia dan Oseania secara kritis, faktual, dan analitis (Verawati dkk., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan media berbasis Android dapat meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan hasil belajar mahasiswa di berbagai bidang studi (Arsyad & Lestari., 2020; Rahmah & Hadi, 2023; Sidiq, 2020). Meskipun demikian, kajian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran sejarah di Indonesia masih relatif sedikit. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya pengkajian lebih lanjut mengenai efektivitas media berbasis Android dalam meningkatkan literasi mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania.

Tujuan penelitian ini adalah mengimplementasikan dan menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis Android dalam menunjang pembelajaran pada mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup dua aspek utama, yaitu: 1) Bagaimana proses implementasi media pembelajaran berbasis Android pada mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania, serta 2) Sejauh mana penggunaan media tersebut dapat meningkatkan literasi mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran sejarah yang selaras dengan perkembangan teknologi serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain pada situasi yang dikendalikan (Sugiyono, 2020).

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok Pengukuran	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
Non R	O ₁	X	O ₂

Keterangan

Non R : Non Random

O₁ : Pengukuran sebelum perlakuan

X : Perlakuan

O₂ : Pengukuran setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian adalah 56 mahasiswa Angkatan 2023 yang sedang menempuh mata kuliah *Sejarah Australia dan Oseania*. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, karena seluruh populasi mahasiswa dalam kelas tersebut dilibatkan sebagai responden penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes literasi berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan indikator literasi historis yang didapatkan dari (Nurdiantie dkk., 2024) meliputi:

1. Kemampuan memahami konteks waktu dan tempat dalam peristiwa sejarah
2. Kemampuan menganalisis sumber sejarah digital
3. kemampuan menafsirkan makna peristiwa sejarah
4. kemampuan menggunakan teknologi untuk mengakses dan menginterpretasi informasi sejarah.

Instrumen tes berbentuk 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan literasi mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis Android. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *product moment* Pearson, dengan hasil menunjukkan 12 butir soal valid (r hitung $>$ r tabel 0,2718). Uji reliabilitas dilakukan

menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dan diperoleh nilai sebesar 1,000, yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi serta konsistensi internal instrumen yang baik.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima tahap utama yaitu:

1. Analisis kebutuhan dan perencanaan, mencakup identifikasi permasalahan dan penentuan tujuan penelitian
2. Koordinasi dengan mitra penelitian, yaitu dosen pengampu mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania.
3. Implementasi perlakuan, yaitu penerapan media pembelajaran berbasis Android dalam perkuliahan selama empat kali pertemuan
4. Pengumpulan data, melalui pelaksanaan pretest dan posttest.
5. Analisis data dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan literasi mahasiswa.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 21. Uji ini dipilih karena data berasal dari dua pengukuran pada kelompok yang sama (*pretest* dan *posttest*), sehingga dapat menunjukkan perbedaan signifikan setelah diberi perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 $<$ 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis Android.

Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan literasi historis mahasiswa, baik dalam aspek pemahaman konteks sejarah maupun keterampilan menggunakan teknologi sebagai sumber belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Dengan bantuan software IBM SPSS 21, diperoleh r hitung untuk setiap butir soal yang disajikan pada tabel. Untuk r tabel diperoleh dari $df=n-2$ ($df=73-2=71$) dan r 0,025, di mana memiliki nilai 0,2718. Dengan kriteria butir soal termasuk valid jika

r hitung > r tabel. Kriteria dan kelayakan tertera pada tabel di bawah.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Instrumen

No	r hitung	r table	Kriteria	Keterangan
1	0,9859	0,2718	Valid	Digunakan
2	0,5151	0,2718	Valid	Digunakan
3	0,6140	0,2718	Valid	Digunakan
4	0,0442	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
5	0,4444	0,2718	Valid	Digunakan
6	0,2181	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
7	0,4007	0,2718	Valid	Digunakan
8	0,0514	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
9	0,4105	0,2718	Valid	Digunakan
10	0,9943	0,2718	Valid	Digunakan
11	0,3470	0,2718	Valid	Digunakan
12	0,0954	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
13	0,6097	0,2718	Valid	Digunakan
14	0,9793	0,2718	Valid	Digunakan
15	0,3314	0,2718	Valid	Digunakan
16	0,0344	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	0,1374	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
18	0,0102	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan
19	0,4471	0,2718	Valid	Digunakan
20	0,0896	0,2718	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Instrumen penelitian terdiri atas 20 butir soal literasi historis berbasis digital yang diujikan kepada 56 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung angkatan 2023. Berdasarkan uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* Pearson dengan taraf signifikansi 5% (r tabel = 0,2718), diperoleh hasil bahwa 12 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur.

Tabel Reliability Statistic

Tabel 6. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	2

Terlihat bahwa nilai alpha adalah 1, di mana $1 > 0.7$, yang artinya reliabel.

Hasil uji reabilitas terhadap instrumen soal menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 1.000, oleh sebab itu berdasarkan kriteria maka nilai tersebut menunjukkan reabilitas dengan kategori sangat tinggi. Dengan nilai 1.000 dapat disimpulkan bahwa instrumen soal memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam pengukuran.

Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest

Data hasil penelitian yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yakni mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2023. Berikut ini ditampilkan hasil analisisnya:

Tabel 7. Analisis Data Penelitian

No	Interval	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest
1	39-47	0	2
2	48-56	0	3
3	57-65	0	1
4	66-74	51	7
5	75-83	5	6
6	84-92	0	17
7	93-101	0	20
Jumlah Siswa		56	56
Rata-rata		73.12	83.75
Selisih		10.63	

Berdasarkan table 7 Analisis Data Penelitian dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai pretest lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai posttest, yaitu $73,12 < 83,75$ dengan selisih peningkatan sebesar 10,63. Pada data pretest, sebanyak 51 mahasiswa di rentang interval 66-74. Sedangkan, pada data posttest, terdapat 7 dari 56 mahasiswa yang ada di rentang 66-74., Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah sejarah Australia dan oceania memiliki peningkatan yang cukup signifikan pada saat dilihat hasil posttest. Walaupun demikian pada saat posttest masih terdapat beberapa yang diinterval rendah, namun hasil keseluruhan tetap menunjukkan hasil posttest jauh lebih baik dibandingkan hasil pretest. Adapun faktor yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah sejarah Australia dan oceania yakni pada media pembelajaran berbasis android

pada mata kuliah sejarah Australia dan oceania ini telah menampilkan sajian menjadi satu kesatuan di dalam sebuah aplikasi android, yang didalamnya terdapat materi, video pembelajaran, soal Latihan. Berikut ditampilkan tampilan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagian depan media pembelajaran *mobile learning*

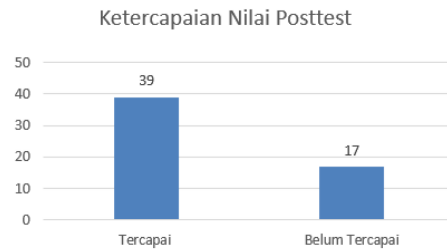
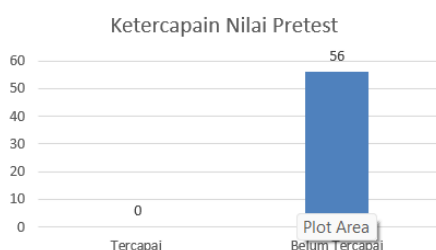


Gambar 2. Bagian Home media pembelajaran *mobile learning*



Gambar 3. Bagian Evaluasi media pembelajaran *mobile learning*

Berikut ini ditampilkan gambar ketercapaian hasil belajar mahasiswa dilihat dari nilai pretest dan posttestes:



Gambar 4. Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 1 Pretest dan Posttes diketahui bahwa pada pelaksanaan pretest belum terdapat ketercapaian sebab sebanyak sejumlah 56 mahasiswa atau 0% belum ada yang termasuk dalam ketercapaian. Kemudian pada hasil posttes menunjukkan bahwa mahasiswa yang sudah mencapai ketercapaian sebanyak 39 mahasiswa atau sebesar 69,64%. Demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah sejarah Australia dan oceania dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa sebab telah mengalami ketercapaian lebih dari 50%.

Uji Prasayarat

Tabel 8. Test Of Normality Pretest

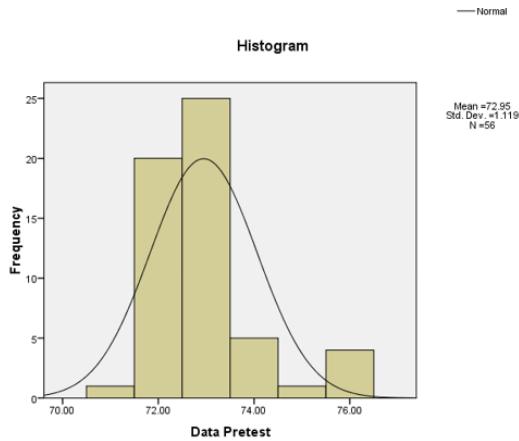
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.184	56	1.346	.890	56	.000

Karena jumlah data >50, maka menggunakan hasil data pada bagian Kolmogorov-Smirnov. Untuk pretest terlihat bahwa nilai Sig. 1.346, di mana 1.346 > 0.05, yang artinya data berdistribusi normal

Tabel 9. Test Of Normality Posttes

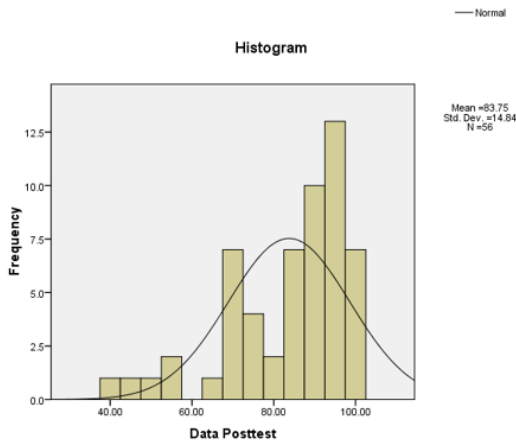
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post	.199	56	8.296	.868	56	.000

Karena jumlah data >50, maka menggunakan hasil data pada bagian Kolmogorov-Smirnov. Untuk posttest terlihat bahwa nilai Sig. 8.296, di mana 8.296 > 0.05, yang artinya data berdistribusi normal



Gambar 5. Diagram Batang Pretest

Diagram di atas merupakan diagram batang dari skor pretest yang berdistribusi normal



Gambar 6. Diagram Batang Posttest

Diagram di atas merupakan diagram batang dari skor posttest yang berdistribusi normal

Uji Statistik

Uji-t yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bantuan software IBM SPSS 21. Jenis uji-t yang digunakan adalah Paired Sample T-Test untuk melihat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 10. Paires Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre - Post	1.0678 6E1	15.08534	2.01586	-14.71845	-6.63869	-5.297	55	.000

Berdasarkan tabel, terlihat bahwa nilai Sig. 2-tailed adalah 0.000, di mana 0.000 <

0.05, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata kuliah sejarah Australia dan Oceania dapat meningkatkan literasi mahasiswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan kemampuan literasi historis mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Australia dan Oseania. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,63 poin menandakan adanya perubahan yang signifikan dalam kemampuan mahasiswa memahami konteks sejarah, menganalisis sumber digital, serta menafsirkan peristiwa historis secara kritis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurrita (2018) yang menegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahmah dan Hadi (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi Android meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa karena sifatnya yang fleksibel dan menarik. Selain itu, hasil ini memperkuat pendapat Wahyuni (2025) bahwa penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap penguasaan literasi digital dan efisiensi belajar.

Keberhasilan penggunaan media berbasis Android dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, media ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian mahasiswa. Kedua, media memberikan fleksibilitas belajar karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung kemandirian belajar. Ketiga, aplikasi yang dikembangkan memuat konten pembelajaran secara sistematis, mencakup materi, video pembelajaran, dan latihan soal yang terintegrasi, sehingga memperkuat pemahaman konseptual mahasiswa.

Temuan ini juga memperluas hasil penelitian Faridah dan Afridiani (2021), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Android mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa, termasuk pada bidang lain seperti matematika. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media berbasis Android

tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi digital yang mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dalam menelaah berbagai sumber sejarah digital.

Peningkatan literasi mahasiswa yang teridentifikasi mencakup kemampuan mengidentifikasi sumber sejarah yang valid, memahami keterkaitan antarperistiwa, serta menginterpretasi makna sejarah dengan perspektif kontekstual. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi abad ke-21, terutama dalam hal kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan literasi digital (Agung & Merina, 2025; Sopyan & Putri, 2024).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat dinilai efektif bukan hanya karena mampu meningkatkan capaian belajar secara kognitif, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap belajar yang mandiri dan kritis di tengah perkembangan era digital. Efektivitas ini didukung oleh faktor desain media yang interaktif, integrasi teknologi dalam proses belajar, serta kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa generasi milenial dan *digital native*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata kuliah *Sejarah Australia dan Oseania* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi historis mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *pretest* sebesar 73,12 meningkat menjadi 83,75 pada *posttest*, dengan selisih 10,63 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang menandakan adanya perbedaan signifikan setelah perlakuan. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis Android tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga turut mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis, literasi digital, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran sejarah. Media ini memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif, serta dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat seluler. Kondisi ini mendorong mahasiswa untuk belajar secara lebih mandiri.

Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan inovasi pembelajaran sejarah di perguruan tinggi. Penggunaan media berbasis Android terbukti mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta memperkuat literasi historis pada mata kuliah lain seperti *Sejarah Indonesia Modern* dan *Sejarah Asia Tenggara*. Hasil penelitian digunakan sebagai acuan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi berbasis Android dalam perancangan perkuliahan agar proses belajar lebih efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi modern.

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada jumlah responden yang relatif sedikit, yaitu 56 mahasiswa dari satu program studi, serta ruang lingkup kajian yang hanya berfokus pada satu mata kuliah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas ke konteks lain. Pengukuran literasi historis juga masih berfokus pada instrumen tes objektif tanpa menilai kemampuan reflektif dan analitis mahasiswa secara kualitatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian berikutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih banyak dan bervariasi, menyusun instrumen literasi historis yang lebih menyeluruh, serta memperluas penggunaan media berbasis Android ke berbagai mata kuliah sejarah lainnya. Pengintegrasian media Android dengan platform *Learning Management System (LMS)* universitas juga direkomendasikan agar pembelajaran berlangsung lebih berkelanjutan dan terdokumentasi dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan financial melalui hibah Universitas Lampung. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lampung atas bantuan yang telah

Rachmedita, V., et al. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sejarah Australia dan Oceania untuk Meningkatkan Literasi Historis Mahasiswa. *Jurnal Artefak*, 13 (1), 37-44

diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Sejarah, khususnya mahasiswa Pendidikan Sejarah angkatan 2023, yang telah berpartisipasi aktif dalam rangkaian kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Merina. (2025). 21st Century Historical Literacy With A Modern Perspective. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 9(2), 619–625.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, & Adnyana, I. N. W. (2023). *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Ke-1). Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arif, S., Rachmedita, V., & Pratama, R. A. (2023). Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435-446.
- Arsyad, M. N., & Lestari., D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (Edisi Ke-1). Graha Ilmu.
- Belva, S. P., Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Chiu, M.-S., Seah, W. T., Chen, H.-M., & Wan, I.-P. (2025). Valuing Pedagogy In Implementing An Affect-Focused Mathematics Teaching With Technology Support: Valuing Playful Teaching Vs. Game Technology. *Education And Information Technologies*, 30(10), 14511–14538.
- Faridah, A., & Afridiani, W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui E-Modul Berbasis Android. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 476.
- Mihammad, A. (2004). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Edisi Ke-1). Sinar Baru Algesindo.
- Nurdiantie, A. S., Sumantri, Y. K., & Darmawan, W. (2024). Potensi Aplikasi “Pahamify” Sebagai Penguat Kemampuan Content Evaluation Dalam Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Literasi Digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4947-4960.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmah, S., & Hadi, M. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 89–96.
- Roopashree, Kumar, M. P., & Pavanalaxmi. (2024). Multimedia Data In Modern Education. *Wiley Online Library*, 1(2), 189–216.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Sopyan, M., & Putri, I. (2024). Pendampingan Edukasi Storytelling Dengan Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Berbasis Android Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Mahasiswa Sejarah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 4(2), 1127–1130.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Ke-1). Alfabeta.
- Verawati, U. J., Alifa, Y. D. N., Millah, Z., & Nissa, Z. K. (2023). Implementasi Pembelajaran E-Learning Sebagai Transformasi Pendidikan Di Era Digital. *Social Science Academic*, 1(2), 221–228.
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., Halim, A., Subhan, M., & Riau, U. S. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Al-Hasib: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 108–115.