Sci-Tech Journal
Volume 5 Nomor 2 (2025) E-ISSN 2830-6759
DOI: 10. 56709/stj.v4i2.713

APLIKASI EDUKASI SEJARAH KABUPATEN SIDRAP BERBASIS ANDROID

Ulfatul Husna S Nur Putri[1], Wahyuddin[2], Mughaffir Yunus[3]
[1,2,3]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare
ulfatulhusna19@gmail.com[1]

ABSTRACT

The development of an Android-based educational application for the history of Sidenreng Rappang (Sidrap) Regency is presented as a solution to the lack of interactive digital media for preserving local history. The theoretical review elaborates on the importance of local history and the integration of cultural wisdom as learning material based on technology, while the review of previous studies shows that there has not yet been a dedicated interactive application for Sidrap's history. The research problem is how to develop a mobile application that can enhance young generations' interest and understanding of Sidrap's history, with the scope limited to the Android platform and local historical content. This research uses the Research and Development (R&D) method with a Unified Modeling Language (UML) approach to design the system, featuring functions such as reading historical narratives, viewing cultural visual media, exploring historical materials, and learning about important figures and events. The design results include a simple and modular interface that organizes content into History, Culture, and Figures menus, along with black-box testing results showing that the application functions well. The study concludes that this application can serve as an interactive and relevant digital learning medium that supports the preservation of regional culture, while also contributing to the literature on the digitalization of local history and holding potential for development on other platforms and in other regions.

Keywords*: Educational, History, Sidrap , Cultural Preservation*

ABSTRAK

Pengembangan Aplikasi Edukasi Sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) berbasis Android sebagai solusi atas minimnya media digital interaktif untuk pelestarian sejarah lokal. Kajian teori menguraikan pentingnya sejarah lokal dan integrasi kearifan budaya sebagai materi pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan tinjauan penelitian terdahulu menunjukkan belum adanya aplikasi khusus sejarah Sidrap yang interaktif. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi mobile yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap sejarah Sidrap, dengan batasan hanya pada platform Android dan konten sejarah lokal. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) untuk merancang sistem, mencakup fitur membaca narasi sejarah, melihat media visual budaya, menjelajahi materi sejarah, serta mengenal tokoh dan peristiwa penting. Hasil perancangan meliputi antarmuka sederhana dan modular yang membagi konten ke dalam menu Sejarah, Budaya, dan Tokoh, serta pengujian black-box yang menunjukkan fungsionalitas berjalan dengan baik. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa aplikasi ini mampu menjadi media pembelajaran digital yang interaktif, relevan, dan mendukung pelestarian budaya daerah, sekaligus memberikan kontribusi pada literatur digitalisasi sejarah lokal serta berpotensi dikembangkan untuk platform dan wilayah lain.

Kata Kunci: Aplikasi Edukasi, Sejarah Lokal, Kabupaten Sidrap, Android, Pelestarian Budaya.

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan sejarah dan budaya lokal yang beragam di setiap daerah. Namun, pesatnya perkembangan teknologi informasi belum dimanfaatkan secara optimal dalam upaya pelestarian sejarah lokal. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023), hanya sekitar 27% sekolah di Indonesia yang menyediakan bahan ajar digital terkait sejarah lokal. Kondisi ini menciptakan

kesenjangan pengetahuan antargenerasi, khususnya di kalangan pelajar yang lebih terbiasa dengan perangkat digital dibandingkan media cetak. Oleh karena itu, diperlukan sebuah platform edukatif berbasis digital yang mampu menyajikan materi sejarah lokal secara interaktif dan kontekstual.

Salah satu daerah yang memiliki kekayaan sejarah lokal adalah Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) di Provinsi Sulawesi Selatan. Wilayah ini memiliki peninggalan sejarah penting seperti Kerajaan Sidenreng dan Kerajaan Wajo, yang memiliki peran strategis dalam perlawanan masyarakat Sulawesi terhadap kolonialisme. Sayangnya, dokumentasi digital mengenai sejarah lokal di Kabupaten Sidrap masih sangat terbatas. Hal ini menjadi kendala dalam proses pewarisan nilai-nilai sejarah kepada generasi muda.

Seiring dengan perkembangan era revolusi industri 4.0, perangkat mobile telah menjadi media utama dalam penyebaran informasi. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran berbasis perangkat mobile (mobile learning) dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan pelajar, terutama dari generasi Z. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan Saharuna (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif berbasis mobile dapat meningkatkan keterlibatan pelajar hingga 43% dalam studi kasus di desa wisata edukatif di Sulawesi Selatan. Meskipun demikian, penelitian serupa yang fokus pada pengembangan aplikasi edukatif untuk sejarah lokal di Kabupaten Sidrap masih sangat terbatas. Kondisi ini membuka peluang besar untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan digital berbasis sejarah lokal.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi mobile edukasi sejarah lokal yang adaptif dan kontekstual untuk Kabupaten Sidrap. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya kajian tentang digitalisasi sejarah lokal dan pembelajaran berbasis teknologi. Secara praktis, hasil penelitian ini akan menjadi solusi aplikatif bagi sekolah-sekolah dan komunitas di Sidrap dalam upaya melestarikan dan mengenalkan sejarah daerah kepada masyarakat secara berkelanjutan dan inovatif

TINJAUAN LITERATUR

1. Edukasi Sejarah Lokal

Sejarah lokal merujuk pada studi mengenai peristiwa, tokoh, dan warisan budaya suatu daerah tertentu yang memiliki nilai edukatif bagi masyarakat setempat. Menurut Melynia (2021), sejarah lokal berperan penting dalam membentuk identitas budaya User dan menumbuhkan rasa kebangsaan yang kuat. Dalam konteks Kabupaten Sidrap, pengenalan sejarah lokal melalui media digital dapat membantu pelajar memahami akar budaya dan perjuangan daerah mereka, sekaligus menghindari dominasi narasi sejarah nasional yang sering kali mengabaikan lokalitas.

2. Kearifan Local dan Nilai Budaya

Kearifan lokal (local wisdom) adalah nilai-nilai, norma, serta kebiasaan yang berkembang di suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Sumiati & Majid (2020) menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai lokal dalam kurikulum sebagai bagian dari pendidikan karakter. Dalam konteks aplikasi edukasi sejarah, kearifan lokal tidak hanya berperan sebagai konten pelengkap, tetapi sebagai fondasi utama narasi dan pendekatan yang kontekstual serta bermakna bagi pengguna.

3. Budaya Lokal Kabupaten Sidrap

Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap), yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, dikenal memiliki kekayaan budaya lokal yang masih lestari hingga kini. Budaya masyarakat Sidrap sangat dipengaruhi oleh tradisi Bugis yang kuat, mencakup sistem nilai, adat istiadat, seni, dan arsitektur. Salah satu wujud nyata budaya tersebut dapat dilihat pada arsitektur rumah Bugis Tolotang di Amparita yang menggambarkan konsepsi kosmologi dan nilai-nilai kepercayaan lokal (Annisa, 2021).

Masyarakat Sidrap juga memiliki kearifan lokal dalam bentuk tradisi dan ritual seperti Mappadendang (syukuran panen), Maccera Manurung (ritual penghormatan leluhur), serta nilai-nilai luhur dalam pribahasa Bugis seperti "Malilu Sipakainge" yang mengajarkan prinsip saling mengingatkan dalam kebaikan (Hidayah, 2024). Kearifan lokal ini berfungsi sebagai mekanisme pengendalian sosial dan sarana transmisi nilai antar generasi, yang juga sangat potensial untuk dijadikan konten edukatif.

Seni budaya seperti Tari Pajaga Sando Batu dan Tari Sukkuru' juga mengandung nilai-nilai spiritual dan penghormatan terhadap alam serta leluhur, yang menjadi bagian dari sistem keyakinan lokal masyarakat Sidrap. Tari-tarian ini bukan hanya seni pertunjukan, tetapi juga wahana penyampaian pesan budaya dan sejarah komunitas (Nurqalbi Abubakar, 2022; Khaerunnisah, 2022).

Dari sisi kepercayaan, Sidrap juga dikenal sebagai salah satu wilayah dengan eksistensi komunitas Hindu Tolotang, sebuah kelompok minoritas religius yang mempertahankan ajaran leluhur secara turun-temurun. Kelompok ini berkontribusi besar dalam membentuk karakter pluralisme budaya di Sidrap serta menjadi studi menarik dalam konteks keberagaman dan toleransi di Indonesia (Hamzah, 2021).

Integrasi budaya lokal dalam media edukatif, seperti aplikasi pembelajaran sejarah, menjadi penting untuk menjaga keberlanjutan nilai-nilai tersebut di tengah derasnya arus globalisasi. Oleh karena itu, pemahaman akan elemen-elemen budaya ini menjadi dasar dalam merancang narasi dan konten edukasi digital yang kontekstual, autentik, dan membumi. Penggunaan elemen budaya lokal juga diyakini dapat meningkatkan keterhubungan emosional pengguna dengan materi pembelajaran, sehingga memperkuat daya serap dan minat belajar (Susanty & Sampara, 2023).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Reseacrch and Development atau R&D). Metode penelitian Research and Development yang disingkat R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (Hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula berupa perangkat lunak (Software) (Sugiyono, 2020)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Dinas Kebudayaan Kabupaten Sidrap, Sulawesi Selata. Penelitian ini akan berlangsung selama ± 2 (Dua) bulan di tahun 2025.

Sci-Tech Journal
Volume 5 Nomor 2 (2025) E-ISSN 2830-6759
DOI: 10. 56709/stj.v4i2.713

Variabel Penelitian

1. Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan proses pelaksanaan penelitian.

2. Persiapan penelitian

Tahap persiapan adalah tahap yang dilakukan sebelum melakukan penelitian. Pada tahap ini dimulai dengan mengkaji permasalahan yang telah ada kemudian melakukan studi literatur tentang penelitian sejenis yang pernah dilakukan

3. Studi Literatur

Tahap pelaksanaan merupakan tahap penerapan penelitian. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yang mengenai dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini ada empat langkah yang harus dipenuhi guna untuk mencapai hasil maksimal menggunakan beberapa metode pengumpulan data dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang telah dijelaskan pada poin di atas, pengelolaan data, analisis data dan selanjutnya penafsiran hasil analisis. Setelah kegiatan tersebut, proses selanjutnya yaitu melakukan tugas lapangan dalam rangka mengumpulkan data, untuk kemudian akan di proses. Proses yang dimaksud meliputi penyuntingan, penerapan masalah dalam aplikasi program, serta analisis sebagai penarikan kesimpulan hasil.

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pencarian data-data di berbagai sumber untuk dikumpulkan lalu dikaji lebih lanjut.

5. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang diterapkan sekarang berdasarkan kemudian merumuskan masalah yang menjadi pokok penelitian sehingga dapat dibuat alternatif pemecahan masalah.

6. Perancangan

Peneliti kemudian merancang aplikasi yang ingin dibuat berdasarkan alternatif pemecahan masalah.

7. Pengujian

Setelah melakukan perancangan, peneliti kemudian menguji hasil perancangan yang telah dibuat. Jika hasil perancangan terdapat kekurangan atau kelemahan maka kembali ke tahap analisis.

8. Implementasi

Setelah pada perancangan tidak terdapat kekurangan maka aplikasi siap untuk digunakan oleh user.

9. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap akhir yang dilakukan. Pada tahap ini penyusunan laporan penelitian disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Sistem

1. Sistem Yang Berjalan

Use case diagram dari sistem pembelajaran sejarah yang berjalan saat ini di sekolah-sekolah, khususnya yang melibatkan *User* sebagai aktor utama. Berdasarkan diagram, dapat disimpulkan bahwa sistem masih berjalan secara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal.

Terdapat tiga aktivitas utama yang dilakukan oleh *User* dalam proses pembelajaran sejarah dan budaya:

a. Mengikuti Kegiatan Budaya Sekolah

User terlibat dalam aktivitas-aktivitas budaya seperti pementasan seni tradisional,

Volume 5 Nomor 2 (2025) E-ISSN 2830-6759
DOI: 10. 56709/stj.v4i2.713

lomba cerita rakyat, atau upacara adat dalam rangka memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal. Namun, kegiatan ini bersifat temporer dan tidak terdokumentasi secara sistematis sehingga dampak edukatifnya jangka pendek.

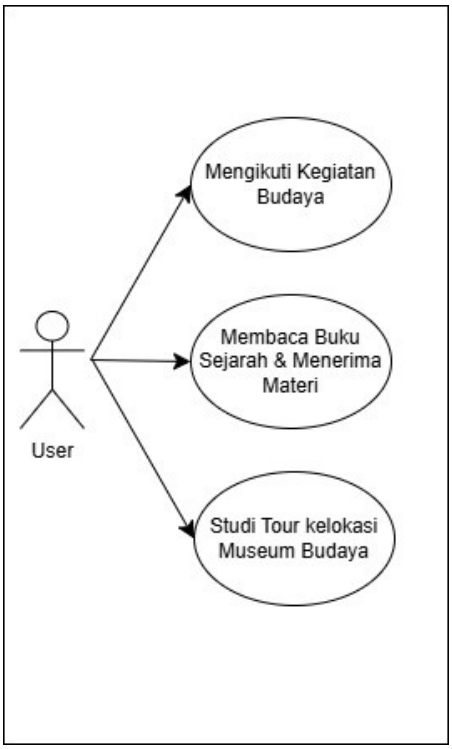
b. Membaca Buku Sejarah & Menerima Materi dari Guru

Aktivitas ini merupakan inti dari pembelajaran sejarah di kelas. Namun, sumber belajar masih terbatas pada buku teks nasional, yang kurang memuat konten lokal seperti sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang. Materi yang disampaikan guru pun biasanya bersifat tekstual dan minim elemen interaktif.

c. *Studi Tour* ke Lokasi Museum Budaya

Sekolah sesekali menyelenggarakan kunjungan edukatif ke museum atau situs budaya lokal. Walaupun efektif sebagai pembelajaran kontekstual, kegiatan ini tidak rutin dan memerlukan biaya serta logistik, sehingga tidak bisa dijadikan metode utama dalam menyampaikan sejarah lokal.

Dari diagram tersebut, terlihat bahwa belum ada pemanfaatan teknologi berbasis digital seperti aplikasi *mobile* atau *platform* pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan sejarah lokal Sidrap. Sistem saat ini lebih bersifat pasif dan satu arah, yang menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan *User* dalam mempelajari sejarah daerah mereka. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi edukasi berbasis budaya lokal menjadi solusi penting untuk mengisi celah dalam sistem pembelajaran yang sedang berjalan.



Gambar 1. Sistem Yang Berjalan

2. Sistem Yang diusulkan

Sistem yang diusulkan dalam pengembangan Aplikasi Edukasi Sejarah Kabupaten Sidrap berbasis Android. Diagram ini menunjukkan aktor utama dalam sistem, yaitu *User*.

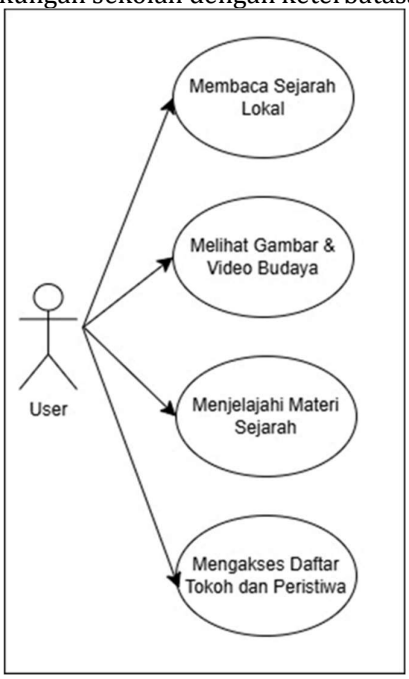
Aktor *User* berinteraksi dengan sistem sebagai pengguna akhir yang hanya mengakses dan mempelajari konten. Mereka memiliki empat use case utama:

a. Membaca Narasi Sejarah Lokal – Ariani & Shalahuddin, 2021 dapat membaca teks naratif yang menggambarkan sejarah lokal Kabupaten Sidrap, termasuk peristiwa penting dan latar belakang budaya.
b. Melihat Gambar & Video Budaya – *User* dapat mengakses media visual seperti gambar dan video yang menggambarkan situs sejarah, budaya, dan tradisi lokal.

Sci-Tech Journal
Volume 5 Nomor 2 (2025) E-ISSN 2830-6759
DOI: 10. 56709/stj.v4i2.713

c. Menjelajahi Materi Sejarah – *User* dapat memilih berbagai materi sejarah berdasarkan kategori atau tema yang telah ditentukan dalam aplikasi.
d. Mengakses Daftar Tokoh dan Peristiwa – fitur ini memungkinkan *User* mengenal tokoh-tokoh penting dan peristiwa bersejarah yang relevan dengan daerah Sidrap.

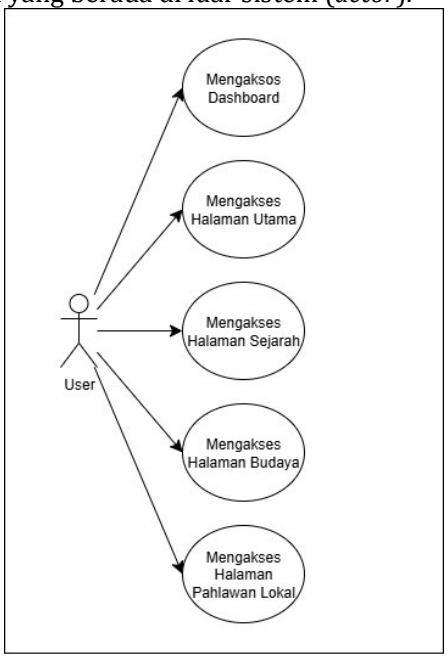
Sistem ini fokus utamanya adalah pada penyampaian informasi sejarah lokal secara sederhana dan interaktif. Model ini sangat cocok digunakan dalam konteks edukasi daerah dengan kebutuhan akan media belajar berbasis digital yang mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk di lingkungan sekolah dengan keterbatasan teknologi.



Gambar 2. Sistem Yang Diusulkan

3. Use Case Diagram

Use Case Diagram berfungsi untuk melakukan kelebihan sistem jika dilihat menurut sudut pandang individu yang berada di luar sistem (*actor*).



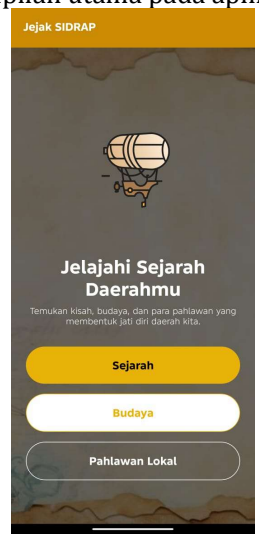
Gambar 3. Use Case Diagram User

Sci-Tech Journal
Volume 5 Nomor 2 (2025) E-ISSN 2830-6759
DOI: 10. 56709/stj.v4i2.713

B. Perancangan input Output

1. Halaman *Dhasboard*

Halaman *dhasboard* meupakan tampilan utama pada aplikasi ini.



Gambar 4. Halaman *Dashboard*

2. Halaman Budaya

Pada Halaman ini merupakan dimana pembahasan tentang budaya-budaya yang ada pada daerah Sidrap



Gambar 5. Halaman Budaya

3. Halaman Tokoh

Pada halaman Tokoh terdapat beberapa tokoh-tokoh Sidrap, didalamnya membahas tentang sejarah dan cerita-cerita tentang tokoh tersebut



Gambar 6. Halaman Tokoh

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan aplikasi edukasi sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) berbasis Android yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap sejarah lokal. Dengan ruang lingkup yang dibatasi pada platform Android dan konten sejarah Sidrap, sistem yang dibuat memuat fitur membaca narasi sejarah, melihat gambar dan video budaya, menjelajahi materi sejarah, serta mengakses informasi tokoh dan peristiwa penting daerah. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) untuk memodelkan sistem, serta diuji menggunakan metode black-box untuk memastikan fungsionalitas berjalan dengan baik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi dapat berfungsi sesuai rancangan, memiliki antarmuka sederhana dan interaktif, serta relevan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung pelestarian budaya daerah. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi solusi praktis atas keterbatasan media pembelajaran sejarah lokal yang ada, tetapi juga berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai referensi digitalisasi sejarah daerah lain di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Hastuty, Andi Febiola & Wahyuddin (2025). *Mpasi dan Cemilah Sehat Berbahan Dasar Lokal*. Jurnal Sintaks Logika. 5 (1) 2025.

Ansahariah & Wahyuddin (2025). *Aplikasi Panduan Budidaya Ayam Broiler Berbasis Android*. Sci-Tech Journal 5 (1) 2025.

Apriansyah, M. A. (2024). *Pengembangan e-modul Berbasis Etnosains pada Materi Keanekaragaman Hayati Tumbuhan Obat Suku Bugis*. IAIN Parepare.

Budilaksono, S. (2020). *Pemenang Hibah Abdimas Dikti Tahun Anggaran 2020*. OSF.

Ferdy & Wahyuddin (2023). *Aplikasi Game Edukasi Mitigasi Bencana Alam (Gempa Bumi dan Tsunami) Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android*. Jurnal Sintaks Logika. 4 (1) 2023.

Hamzah, S. R. A. (2021). Kebudayaan Towani Tolotang Kabupaten Sidenreng Rappang. *Repository IAIN Parepare*.

Harisah, A., Jamaluddin, A., & Syam, S. (2023). Karakteristik Arsitektur Rumah Bugis Tolotang Di Amparita, Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap). *Temu Ilmiah IPLBI*, I001–I006.

Haskia, & Wahyuddin (2024). *Pengenalan Bahasa Isyarat Berbasis Android*. Jurnal Sintaks Logika. 4 (2) 2024.

Hidayah, M. N. (2024). Reaktualisasi Pribahasa Bugis "Malilu Sipakainge" Dalam Mewujudkan Sadar Agama di Desa Teteaji Kabupaten Sidenreng Rappang. *Repository IAIN Parepare*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Laporan Tahunan Kemajuan Digitalisasi Pendidikan. Jakarta: Kemendikbud.

Khaerunnisah. (2022). Nilai Kearifan Lokal Dalam Tari Sukkuru' Karya Andi Nurhani Sapada Di Sanggar Seni Pajoge Andino Kabupaten Sidenreng Rappang. *ePrints UNM*.

Mahsun, I. A. (2023). Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis Unity of Science pada Materi Sejarah. *UIN Walisongo*.

Mughaffir Yunus. (2021). *Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Quick Response Code*. Jurnal Sintaks Logika. 1 (1) 2021.

Nurcahyani, A., Wahyuddin, W., Marlina, M., & Masnur, M. (2025). Desain Aplikasi Pendukung Peran Orang Tua Dalam Proses Perkembangan Bayi Berbasis Android. Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan, 5(2).

Nurqalbi Abubakar, F. (2022). Nilai–Nilai Kearifan Lokal Tari Pajaga Sando Batu Di Desa Leppangeng Kabupaten Sidenreng Rappang. *ePrints UNM*.

Nurhatifah, S. (2024). *Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Jumlah Muzakki Pada LAZISNU Di Kota Parepare*. IAIN Parepare.

Rahman, A., & Saharuna, M. Y. (2024). *Pendampingan Inventarisasi Atraksi, Aksesibilitas, dan Amenitas Desa sebagai Komponen Penilaian Anugerah Desa Wisata*

Ramadhan, I. P. S. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Linux di Ma'had DDI Kabupaten Sidenreng Rappang*. IAIN Bengkulu.

Syahirun Alam, & Mughaffir Yunus (2021). *Informasi Jasa Laundry Berbasis Web*. Jurnal Sintaks Logika. 1 (1) 2021.

Wahyuddin, & Andi Nurul Syafinas Ayu (2023). *Aplikasi Pembaca Nilai Resistor Berbasis Android*. Jurnal Sintaks Logika 3 (1) 2023

Wahyuddin, & Andi Wafiah (2022). *Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Shearlock Berbasis Android*. Jurnal Sintaks Logika. 2 (3) 2022.

Wahyuddin, & Asmar Saputra (2021). *Aplikasi Schedule Pengerjaan Proyek Online Dinas PU Kab. Sidenreng Rappang*. Jurnal Sintaks Logika. 1 (2) 2021.

Wahyuddin, Hasnawati, Raisul & Ferdiansyah (2024). *Penerapan Digital Marketing Pada Pare Takoyaki Melalui Pembuatan Aplikasi E-Commerce*. Community Development Journal. 5 (3) 2024.

Wahyuddin, & Kurniawan AS (2022). *Pengembangan Aplikasi Risalah Tuntunan Shalat Secara Lengkap Berbasis Android*. Jurnal Sintaks Logika. 2 (1) 2022