

Pengembangan media pembelajaran peta digital berbasis *thinglink* materi sejarah Kerajaan Islam Sumatra di SMAN 2 Malang

Rama Maulana Muhammad Razif^{1*}, Slamet Sujud Purnawan Jati², Ah. Khoirul Yaskhudi³.

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, ramamaulana145@gmail.com

²Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5, Malang, 65145, slamet.sujud.fis@um.ac.id

³SMA Negeri 2 Malang, Jl. Laksamana Martadinata No.84, Malang, 65118, masyaskhudi@gmail.com

*¹Corresponding email: ramamaulana145@gmail.com

Abstract

Innovation and development of quality learning media is one of the demands in the modern era. Thus, teachers must have the skills to adopt the use of technology as a learning medium that helps improve the quality of learning. The purpose of this research is to produce a digital map learning media based on Thinglink on the material of the history of the Islamic kingdom in Sumatra and to test its effectiveness in learning. The subject of this research is class X IPS 1 SMAN 2 Malang with a total of 25 students. The learning media development model used is the ADDIE model which consists of 5 (five) stages, namely analyze, design, develop, implement, evaluate. Learning media created using the thinglink website and the Corel Photo Paint X7 application. The media produced is in the form of a digital map which contains an explanation in the form of PPT links, Youtube videos, and pictures of the territory of the kingdom. It is hoped that the Thinglink media can help students of class X Social Sciences understand more about the history of the Islamic Kingdom in Sumatra. The results of this study obtained results of 88.6% (very valid) from material and media experts. And the results obtained are 82.0% (very effective) in small group trials, and 84.0% (very effective) in large group trials. And it can be concluded that this media is suitable for use in history learning for class X at the high school level/equivalent. Thinglink media is also expected to increase students' motivation and learning outcomes in learning history.

Keywords:

digital maps; Thinglink; The Islamic Empire in Sumatra.

Abstrak

Inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu tuntutan di era modern. Demikian, guru harus memiliki keterampilan untuk mengadopsi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang membantu peningkatan kualitas belajar. Tujuan dari penelitian ialah menghasilkan media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* pada materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan menguji keefektifannya dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kelas X IPS 1 SMAN 2 Malang dengan jumlah 25 siswa. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yaitu terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan website *thinglink* dan aplikasi Corel Photo Paint X7. Media yang dihasilkan berbentuk peta digital yang didalamnya memuat penjelasan berupa *link* PPT, video Youtube, dan gambar dari wilayah kekuasaan pada kerajaan. Harapannya media *Thinglink* dapat membantu siswa kelas X IPS lebih memahami materi sejarah Kerajaan

Islam di Sumatra. Hasil penelitian ini diperoleh hasil 88,6% (sangat valid) dari ahli materi dan media. Dan diperoleh hasil 82,0% (sangat efektif) pada uji coba kelompok kecil, dan 84,0% (sangat efektif) pada uji coba kelompok besar. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X tingkat SMA/ sederajat. Media Thinglink juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci:

peta digital; *thinglink*; Kerajaan Islam di Sumatra.

**Received:* 16 July 2022

**Revised:* 25 October 2022

**Accepted:* 30 October 2022

**Published:* 31 October 2022

PENDAHULUAN

Hakikatnya teknologi dan ilmu pengetahuan telah memengaruhi perubahan di berbagai bidang dalam kehidupan. Pada awalnya perkembangan IPTEK ini hanya dirasakan oleh perusahaan-perusahaan dagang atau ekonomi (Agung, 2021). Akan tetapi seiring berjalannya waktu dengan cepatnya perkembangan teknologi mengharuskan semua lini bidang dalam kehidupan harus beradaptasi.

Terciptanya inovasi memberikan banyak kemudahan dan faedah bagi masyarakat (Jamun, 2018). Dalam bidang pendidikan, inovasi terus dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam sebuah pembelajaran, halnya pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berkenaan dengan definisi belajar halnya suatu langkah komunikasi, yakni suatu *process* penyaluran "*message*" dari komunikator melangkaui "perantara" atau media kepada komunikan. Dalam konteks ini, pesan disampaikan ialah materi yang termuat pada kurikulum. Komunikator pada konteks ini dapat disimplikasi sebagai pengajar, peserta didik, orang tertentu, maupun penulis buku. Sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik atau pengajar melalui salurannya atau media pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran merupakan hal yang signifikan bagi guru masa kini (Andrianti et al., 2016).

Seyogyanya seluruh mata pelajaran di sekolah memerlukan media pembelajaran, termasuk di dalamnya mata pelajaran sejarah. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran (Andrianti et al., 2016). Pembelajaran sejarah berpotensi mewujudkan gagasan, muatan dan *spirit* historis yang diperlukan oleh siswa jika berhasil mengangkat penjiwaan dari suatu peristiwa (Fatimah, 2012). Untuk mengukur dan memetakan potensi siswa, tentu membutuhkan waktu yang tidak singkat. Kendati demikian, melalui instrumen-instrumen tertentu, perkembangan siswa dapat diamati (Aunurrahman, 2010).

Pembelajaran dan pengalaman belajar yang optimal merupakan tujuan utama proses pendidikan. Pembelajaran yang optimal tentunya diperlukan untuk perkembangan tingkah laku siswa. Demikian, pendayagunaan teknologi merupakan salah satu penunjang efektivitas pembelajaran (Tirtarahardja & Sulo, 2005).

Terdapat dua hal yang signifikan dalam pembelajaran, yakni model (metode) pembelajaran dan media pembelajaran yang berkorelasi. Pengimplementasian metode belajar akan memengaruhi pemilihan media belajar yang akan digunakan. Beberapa aspek yang perlu diperhitungkan dalam pemilihan media, diantaranya ialah penugasan, tujuan pembelajaran, serta penguasaan yang dicitakan dapat dikuasai siswa pasca pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Manfaat utama dari media pembelajaran ditujukan untuk menciptakan serta memodifikasi lingkungan, iklim, maupun kondisi belajar oleh guru (Arsyad, 1997).

Media pembelajaran ialah hal yang signifikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pembelajaran. Menurut Hamalik (1986) dalam Nababan (2020) menyampaikan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi dalam belajar, atau berdampak terhadap pengaruh psikologis siswa. Umumnya, media pembelajaran berfaedah untuk mempermudah interaksi antar pengajar dan siswa dalam mewujudkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kemp & Dayton (1985) dalam Nababan (Nababan, 2020) menyampaikan segelintir manfaat media dalam KBM yakni: a) penyampaian materi yang lebih tergeneralisasi; b) pembelajaran yang efektif dan efisien; c) menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif; d) meningkatkan mutu hasil belajar; e) pembelajaran yang mudah digelar tanpa pertimbangan waktu dan tempat; f) menumbuhkan-kembangkan sikap positif berdasar konten materi atau tahapan belajar; dan g) merangsang guru agar produktif dan kreatif.

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Salah satunya pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*. *Thinglink* merupakan salah satu media *platform* teknologi pendidikan yang memungkinkan berbagai fitur dapat digunakan dan menarik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. *Thinglink* dapat digunakan untuk menyematkan beberapa format video gambar, audio, maupun tautan berbasis Youtube, dan Google Form (Jeffery et al., 2021).

Media digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (1989), media pembelajaran adalah media yang berupa suatu metode, alat, dan teknik yang dapat dimanfaatkan untuk sarana interaksi dalam proses kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Tidak hanya bertindak sebagai sumber pembelajaran, kendati demikian juga dapat dikelola untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat merangsang kreativitas serta minat, dan hasil belajar yang baik bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dihelat peneliti di SMA Negeri 2 Malang pada Maret 2022, didapati bahwa pembelajaran sejarah di kelas umumnya menyenangkan, akan tetapi perlu diimbangi dengan media agar pembelajaran sejarah tersebut lebih disukai oleh siswa. Siswa cenderung lebih semangat dan tertarik apabila ada interaksi seperti media yang mampu memberi mereka hal-hal atau peristiwa dalam sejarah yang berbentuk konkret dan bukan hanya abstrak yang hanya bisa dibayangkan oleh siswa saja.

Dalam pembelajaran sejarah, terdapat materi-materi yang dirasa penting akan tetapi belum adanya pemaksimalan dalam proses mengajar. Salah satunya yakni, materi

sejarah Kerajaan Islam di Sumatra. Peneliti juga mendapati bahwa masih banyak siswa yang belum jelas akan materi Kerajaan Islam di Sumatra. Pada buku sejarah siswa mengenai materi sejarah Kerajaan Islam di Sumatra, materi yang diuraikan cenderung sedikit dan penjelasannya belum bersifat mendetail. Materi sejarah Kerajaan Islam di Sumatra di dalam buku pelajaran, umumnya masih dikemas dengan cara yang kurang menarik. Di samping itu belum adanya penggunaan media dalam materi sejarah Kerajaan Islam di Sumatra sehingga membuat materi sulit dibayangkan dan dipahami oleh siswa.

Media Pembelajaran peta digital dapat difungsikan untuk melacak lokasi atau tempat suatu peristiwa yang telah terjadi. Kochhar (2008) berpendapat bahwa berbagai alat bantu sejarah ialah video, gambar, peta, grafik, dan lainnya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berkenaan dengan penjelasan tersebut, peneliti membuat alternatif pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* dengan Kerajaan Islam di Sumatra menjadi konten dari media pembelajaran *Thinglink*. Materi Kerajaan Islam di Sumatra merupakan materi dari pelajaran Sejarah Indonesia kelas X yaitu KD 3.8 tentang menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Berdasarkan kajian di atas, tulisan ini akan membahas mengenai "Pengembangan Media Peta Digital berbasis *Thinglink* dengan Materi Kerajaan Islam di Sumatra". Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan peta digital sejarah berbasis *Thinglink* sebagai media pembelajaran, serta mengetahui keefektifannya terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Kajian ini berorientasi pada riset *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Pengembangan produk dalam bahasan ini ialah media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* pada narasi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra. Riset ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. *Setting* lokasi riset ini berlokasi di SMAN 2 Malang yang beralamat di Jalan Laksamana Martadinata No.84, Sukoharjo, Kec. Klojen, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan riset ini dilaksanakan di tahun ajaran 2021/2022 (semester genap). Subjek dari riset ini ialah peserta didik kelas X IPS sejumlah 25 orang. Kendati objek dalam penelitian ini ialah media pembelajaran *Thinglink* pada narasi sejarah Kerajaan Islam di Sumatera. Dengan mempertimbangkan langkah-langkah pengembangan ini dianggap lebih rasional dan lebih terpadu (Nababan, 2020).

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini peneliti menganalisis terhadap materi pelajaran meliputi penentuan materi berdasar kurikulum yang berlaku di sekolah penelitian. Selanjutnya mengidentifikasi siswa berdasarkan karakteristiknya. Sesuai hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, maka materi Kerajaan Islam di Sumatra memerlukan pembelajaran berbasis web *Thinglink* dengan alasan bahwa pada materi ini berisi letak dari kerajaan-

kerajaan yang tersebar di wilayah Sumatra dan untuk membantu siswa dalam memahami materi juga telah disediakan *link* berupa penjelasan dari sebuah kerajaan tersebut beserta peninggalannya. Juga telah disediakan *link* video Youtube yang akan dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar audio-visual.

2. Tahapan Design

Setelah dilakukan analisis tahapan selanjutnya adalah desain, yaitu dengan menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan pengumpulan data yang dibutuhkan. Kebutuhan data meliputi materi yang telah ditentukan pada tahap analisis, lalu gambar-gambar dan *link* video dari Youtube yang mendukung materi tentang Kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera. Setelah itu dilakukan desain produk berupa media pembelajaran *Thinglink* dengan menggunakan *software Corel Photo Paint X7*. *Software* tersebut digunakan untuk mendesain ulang peta yang telah didapat dari internet dengan menambahkan logo di setiap kerajaan agar peta yang awalnya polos menjadi kian menarik dan materi yang nantinya dimasukkan juga lebih jelas.

3. Tahapan Develop

Pada tahap mengembangkan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan peneliti. dimulai dengan mempersiapkan dan merancang desain media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*. Rincian dari setiap komponen dalam media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* telah tersusun terlebih dahulu, mulai dari pemetaan seluruh bahan yang akan dimuat dalam *Thinglink* halnya gambar, penjelasan materi, PowerPoint dan *link* video Youtube. sehingga saat pembuatan peta digital sesuai dengan alur yang telah dipersiapkan. Kelengkapan tersebut akan berpengaruh kepada hasil akhir media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*. Pembuatan media tersebut terbagi menjadi tiga langkah yaitu sebelum (pra) produksi, tahap produksi, dan setelah (pasca) produksi. Kemudian, diperlukan proses validasi terhadap produk yang dikembangkan. Validator akan menilai kelayakan produk berdasarkan instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Validasi akan dilakukan berdasar beberapa instrumen yang telah dikembangkan pada tahapan sebelumnya. Validator ditujukan untuk memberikan masukan serta penilaian terhadap aspek kelayakan media, sehingga dapat digunakan sebagai acuan revisi atau penyempurnaan media pembelajaran. Data penelitian ini berupa data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh atas masukan atau saran revisi, sedangkan data kuantitatif diperoleh atas hasil dari hasil validasi ahli dalam bentuk skor.

Data validasi dibuat menggunakan instrumen penilaian skala Likert berdasarkan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Likert

| No | Nilai | Klasifikasi |
|----|-------|-------------------|
| 1 | 5 | Sangat Baik |
| 2 | 4 | Baik |
| 3 | 3 | Cukup Baik |
| 4 | 2 | Kurang Baik |
| 5 | 1 | Sangat Tidak Baik |

Uji angket validasi ahli media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* bisa didapatkan dengan membandingkan total keseluruhan skor jawaban yang didapatkan dari ahli materi dan media (ΣR) dengan total skor ideal (N). Adapun formula menurut Dewi & Mulyatiningsih (2013) ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Persentase skor

ΣR = Total semua skor jawaban yang diberikan oleh ahli materi dan media

N = Jumlah semua skor

Setelah mengetahui nilai persentase hasil validasi ahli, maka nilai tersebut dikonversi dengan klasifikasi hasil validasi sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media dan Materi

| No | Tingkat Pencapaian | Klasifikasi |
|----|--------------------|--------------------|
| 1 | 81 – 100 % | Sangat Valid |
| 2 | 61 – 80 % | Valid |
| 3 | 41 – 60 % | Cukup Valid |
| 4 | 21 – 40 % | Tidak Valid |
| 5 | <20 % | Sangat Tidak Valid |

Sumber: Arikunto, 2010

4. Tahapan *Implement*

Pada langkah ini produk hasil pengembangkn akan diujikan pada kumpulan terbatas. Pada pengujian terbatas ini diujikan dalam uji coba kumpulan kecil maupun kelompok besar kepada siswa kelas X IPS 1. Tahap implementasi dilakukan pada kelas X IPS 1 SMAN 2 Malang sejumlah 25 siswa. Selama pengujian, peneliti menuliskan saran atau masukkan berkaitan kekurangan dan kendala yang terdapat dalam implementasi. Siswa juga disodorkan angket tentang pemanfaatan media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*.

Pengujian produk ini dikelola untuk menghimpun data mengenai kualitas media pembelajaran yang dimanfaatkan telah selaras dengan tujuan pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra ini. Data tersebut dianalisis guna mendapatkan hasil yang empiris dan tidak teoritis. Jenis data yang dimanfaatkan pada riset ini ialah data primer, yang diperoleh dari subjek penelitian. Data penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket siswa mengenai keefektifan pembelajaran.

Data angket keefektifan siswa dibuat menggunakan instrumen penilaian skala Likert berdasarkan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3. Skala *Likert*

| No | Nilai | Klasifikasi |
|----|-------|-------------|
| 1 | 5 | Sangat Baik |
| 2 | 4 | Baik |

| | | |
|---|---|--------------------|
| 3 | 3 | Cukup |
| 4 | 2 | Kurang |
| 5 | 1 | Sangat Kurang Baik |

Selanjutnya item atau data hasil respon peserta didik dalam memanfaatkan produk media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* yang berupa hasil pengisian kuesioner akan dilakukan perhitungan pada setiap jawabannya dengan memanfaatkan formula:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Persentase skor

ΣR = Total semua skor jawaban siswa

N = Total semua skor

Dengan rumus di atas, persentase nilai yang diperoleh akan memudahkan peneliti mengukur tingkat keefektifan media peta digital berbasis *Thinglink*. Persentase nilai keefektifan kemudian dikonversi dengan mengacu pada kriteria tingkat keefektifan validasi sesuai tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Keefektifan

| No | Persentase | Klasifikasi |
|----|------------|----------------------|
| 1 | 81 – 100 % | Sangat Efektif |
| 2 | 61 – 80 % | Efektif |
| 3 | 41 – 60 % | Cukup Efektif |
| 4 | 21 – 40 % | Tidak Efektif |
| 5 | <20 % | Sangat Tidak Efektif |

Sumber: Arikunto, 2010

5. Tahapan Evaluate

Evaluate ialah tahapan untuk menganalisis media pada langkah penerapan masih yang dikira memiliki kekurangan. Jika dirasa tidak memiliki kekurangan lagi, maka media dinyatakan layak untuk dimanfaatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Peta Digital berbasis *Thinglink* Sejarah Kerajaan Islam di Sumatera

Pembelajaran sejarah hakikatnya membutuhkan peranan teknologi guna menunjang proses belajar mengajar. Materi pelajaran yang berupa pesan atau informasi perlu kiranya dibuatkan alat bantu berupa media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan proses belajar. Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini merupakan peluang yang sangat bagus untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Salah satunya peta digital. Pemanfaatan media berupa peta digital dalam proses pembelajaran masih kurang. Padahal apabila media peta digital ini dimanfaatkan dalam proses

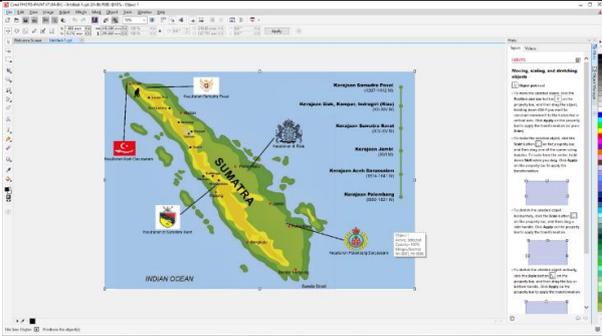
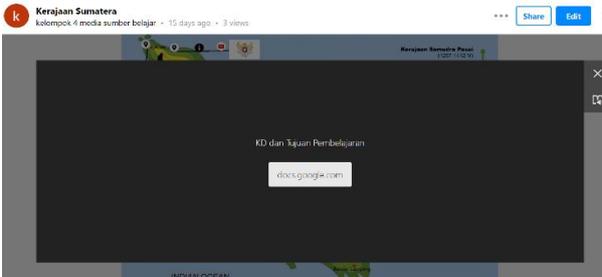
pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih efisien dan efektif karena media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Rohani, 2019).

Materi sejarah merupakan realitas sosial manusia di masa lalu. Visualisasi membantu siswa mempermudah untuk mengimajinasikan peristiwa masa lalu. Peta merupakan media visualisasi yang tepat. Mengingat isi dari peta memuat aspek ruang, waktu, dan tempat. Ketiga hal tersebut merupakan konsep yang harus dimiliki ketika mempelajari sejarah (Tricahyono, 2022).

Pengembangan media peta digital berbasis *Thinglink* dilakukan sebagai langkah inovatif dalam memuat materi kerajaan Islam di Sumatra. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yakni: *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Media ini dikembangkan menggunakan *software* Corel Photo Paint X7. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, sedangkan uji keefektifan dilakukan oleh 25 siswa kelas X IPS 1 SMAN 2 Malang.

Sebelum dikembangkan, tahap yang dilakukan adalah tahap perancangan produk media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* ini. Rancangan dari media ini terdiri atas beberapa unsur, meliputi analisis KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pengeditan peta digital dengan menggunakan aplikasi Corel Photo Paint X7, menyiapkan peta wilayah kerajaan yang ada di Sumatra, kemudian menyiapkan materi yang akan dimasukkan dalam PPT, mencari dan menyeleksi video yang ada di Youtube yang tepat dengan materi yang dibahas.

Berikut merupakan tahapan pembuatan yang terdapat pada media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* sejarah ini.

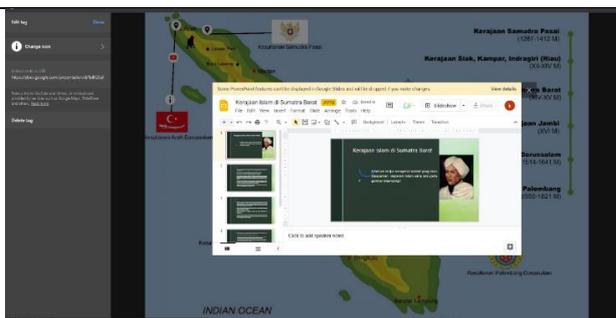
| No. | Gambar | Keterangan |
|-----|--|---|
| 1. |  | Gambaran awal media yang telah diedit menggunakan aplikasi Corel Photo Paint X7 |
| 2. |  | Bagian ini berisi mengenai KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai |

3.



Bagian ini berisi peta wilayah kekuasaan kerajaan/kesultanan di Riau yang meliputi Siak, Kampar, dan Indragiri. Dengan adanya peta wilayah ini diharapkan siswa bisa paham dimana letak dan pusat wilayah kekuasaan suatu kerajaan/kesultanan.

4.



Bagian ini berisi PPT mengenai materi dari kerajaan yang ada di Sumatra yaitu kerajaan Pagaruyung atau Sumatra Barat. PPT tersebut dibuat agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang ada pada kerajaan-kerajaan yang tersebar di Sumatra beserta peninggalan-peninggalan apa yang ada di pada kerajaan tersebut.

5.



Bagian ini berisi mengenai *link* video Youtube. Agar media *Thinglink* menarik peneliti juga memasukkan *link* video Youtube untuk memperkaya wawasan pengguna atau siswa dalam memahami materi kerajaan-kerajaan yang ada di Sumatra.

| | | |
|----|--|--|
| 6. |  | Bagian ini merupakan bagian utuh dari peta digital <i>Thinglink</i> yang memuat video Youtube, <i>link</i> Ppt dan penjelasan yang ada pada media peta digital berbasis <i>Thinglink</i> |
|----|--|--|

Hasil Uji Validasi dan Keefektifan Produk Media Peta Digital berbasis *Thinglink*

Hasil dari riset ini adalah peta digital berbasis *Thinglink* yang siap dilakukan uji coba dan validitas untuk memastikan kelayakannya sebagai media pembelajaran bagi siswa. Uji validitas ini penting bagi penelitian pengembangan. Berbagai aspek pengembangan ditentukan dengan kriteria tertentu. Validasi dengan melakukan penilaian pada produk materi dan mempertimbangkan apakah media dan materi yang dipakai dapat diimplementasikan secara efektif atau tidak. Penilaian bersifat rasional dan dinilai oleh ahli pada bidangnya.

Pada tahap uji coba produk, pengujian dilakukan dengan validasi produk yang selanjutnya di uji cobakan kepada siswa SMA Negeri 2 Malang. Uji coba produk terbagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun untuk uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan sebanyak 20 siswa. Uji coba ini dilakukan secara daring (*online*) dengan menyesuaikan kondisi pembelajaran di SMAN 2 Malang.

Validitas dalam konteks ini ditujukan untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan serta menilai keselarasan media dan materi. Respon angket validasi ahli diukur diturunkan dalam indikator variabel. Skala Likert terdiri atas lima skor. Dari serangkaian tahap yang sudah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*, maka diperoleh hasil validasi dari ahli berikut ini.

Uji angket validasi ahli media dan materi dapat diperoleh dengan mengkomparasi total skor responden (ΣR) dengan total skor ideal (N). Adapun formula menurut Dewi & Mulyatiningsih (2013) ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{70} \times 100\%$$

$$P = 88,6\%$$

Dari hasil validasi ahli diketahui bahwa multimedia yang telah dikembangkan mencapai kategori sangat valid dengan pencapaian skor mendapatkan hasil 88,6% Penilaian tersebut meliputi aspek kualitas isi materi, media, ketepatan video Youtube, dan

lain-lain. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media media peta digital berbasis *Thinglink* sangat layak untuk diujicobakan di lapangan

Pada tahapan berikutnya yaitu tahap uji coba produk. Tahap uji coba dilakukan setelah adanya validasi dengan ahli. Adapun uji coba dilakukan sebanyak dua kali dengan metode uji coba kecil dan uji coba besar. Uji coba kecil dilakukan kepada siswa kelas X SMAN 2 Malang sebanyak 5 orang. Dalam uji coba ini, instrumen yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala Likert 1-5. Adapun rumus menurut Dewi & Mulyatiningsih (2013) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{25} \times 100\%$$

$$P = 82,0\%$$

Berdasarkan data dari hasil analisis pada angket respon siswa terhadap multimedia yang dikembangkan dengan pencapaian persentase maka didapatkan hasil sebesar 82,0% dengan kriteria sangat efektif. Hasil data diperoleh berdasarkan tanggapan dan penilaian produk oleh siswa dengan instrumen yang telah diberikan sehingga dilihat dari respon siswa terhadap peta digital berbasis *Thinglink* tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Tahap kedua yaitu tahap uji coba besar. Pada tahap ini produk media media peta digital berbasis *Thinglink* diuji coba kepada 20 siswa. Pelaksanaan ini untuk mengetahui apakah media peta digital berbasis *Thinglink* efektif atau tidak. Dalam uji coba ini, instrumen yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala Likert 1-5. Pengujian ini sebagai tindak lanjut dari uji coba kecil yang mana pada uji coba tersebut mendapatkan hasil yang sangat layak untuk produk peta digital berbasis *Thinglink*. Adapun hasil penilaian oleh siswa pada uji coba besar diperoleh hasil sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{84}{100} \times 100\%$$

$$P = 84,0\%$$

Berdasarkan data dari hasil analisis pada angket responden siswa, dapat diketahui respon siswa terhadap media peta digital yang dikembangkan dengan pencapaian persentase 84,0% dengan kriteria sangat efektif. Hasil data diperoleh berdasarkan tanggapan dan penilaian produk oleh siswa dengan instrumen yang telah diberikan, sehingga dilihat dari respon siswa terhadap media peta digital berbasis *Thinglink* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Revisi Produk Media Peta Digital berbasis *Thinglink*

Pada pengembangan media peta digital yang memuat konten materi kerajaan Islam di Sumatra mengacu pada tahapan pengembangan. Dari hasil validasi dan tingkat efektivitas berdasarkan uji coba produk menyatakan bahwa media peta digital berbasis

Thinglink sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan. Namun terdapat perbaikan minor dari hasil validasi dari ahli. Perbaikan tersebut hanya mencakup beberapa aspek saja seperti penambahan sumber atau rujukan di dalam materi produk. Selain itu dari penilaian di setiap aspek terdapat perbaikan minor lainnya seperti memperkaya materi konten dengan gambar pendukungnya agar media tersebut lebih menarik untuk disimak dan dipelajari. Secara umum, media peta digital berbasis *Thinglink* sangat layak untuk digunakan.

Kajian Produk Media Peta Digital berbasis *Thinglink*

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran ditengarahi sebagai mitra untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa media bisa menuntaskan kendala pada proses pembelajaran. Sadiman (2002) menyampaikan beberapa manfaat media dalam menuntaskan kendala proses pembelajaran di antaranya 1) memperjelas konsep, 2) menuntaskan perkara keterbatasan ruang, dan waktu, serta indra dengan “mengadakan” objek pembelajaran yang dituju dalam perandaian lain kepada siswa, 3) menumbuhkan semangat belajar dan rangsangan yang membangkitkan keaktifan siswa.

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media merupakan alat bantu mengajar yang mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan membuat konsep yang abstrak menjadi konkret. Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, para pakar berlomba-lomba berinovasi untuk membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu di antaranya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Terdapat banyak media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink*.

Peta digital ialah purwarupa permukaan bumi pada suatu bidang datar secara digital yang digunakan untuk mengeksplorasi dan digunakan untuk berbagai kepentingan. Penggunaan peta diharapkan mampu untuk menstimulus indra serta kemampuan kognitif siswa dalam mengeksplorasi sesuatu yang berharga dari sejarah. Menggunakan peta sebagai cara untuk berkomunikasi tentang apa yang terjadi pada waktu tertentu sehingga membuka pintu untuk belajar siswa. Terdapat dua cara rasionalisasi penggunaan peta dalam pembelajaran sejarah, yakni: 1) berfungsi sebagai ilustrasi atau peraga yang bisa membantu siswa memahami topik. 2) sebagai peta konsep terhadap pengetahuan yang dikonstruksi, artinya pembelajaran dapat dibangun lebih konseptual dengan menggambarkan sesuatu yang berhubungan khusus dengan peristiwa-peristiwa bersejarah seperti peperangan, migrasi, jalur perdagangan, dan sebagainya. Pokok ini bisa ditemui secara simbolis pada peta atau atlas sejarah. Demikian, sejarah dan geografi seringkali tidak dapat dipisahkan dalam konteks korelasi masyarakat dan lingkungannya (Sari, 2017).

Menurut Jeffery (2022) *Thinglink* berbasis di sekitar *augmentasi* gambar dan video untuk membuat visual yang interaktif pengalaman belajar bagi pengguna untuk dimanfaatkan. *Thinglink* memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar dan

menambahkan berbagai teks, audio tambahan file, atau tautan ke gambar lain. Ketika produk telah selesai, maka dapat disebarluaskan kepada siswa melalui tautan, yang akan memberikan akses langsung. Meskipun ada beberapa batasan pada jumlah maksimum pengunjung ke proyek individu, ini adalah tergantung pada bentuk lisensi yang dimiliki.

Pembelajaran menggunakan media peta digital berbasis *Thinglink* memungkinkan siswa untuk memahami materi sejarah kerajaan Islam di Sumatera dengan lebih mudah. Selain itu media peta digital berbasis *Thinglink* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun selagi masih terkoneksi dengan jaringan internet. Diharapkan dengan adanya media peta digital berbasis *Thinglink* ini siswa dapat lebih meningkatkan motivasi dalam belajar sejarah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan nilai dari validasi ahli materi dan media dengan persentase 88,6 % dengan kriteria sangat valid. Setelah validasi dilakukan maka dilakukan uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil didapatkan hasil dengan persentase sebesar 82,0% dengan kriteria sangat efektif. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan maka dilakukan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok besar didapatkan hasil dengan persentase sebesar 84,0% dengan kriteria sangat efektif. Dilihat dari persentase hasil validasi dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, menunjukkan bahwa media pembelajaran peta digital berbasis *Thinglink* materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra ini dapat menambah variasi dalam pembelajaran serta mampu menarik minat belajar siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X tingkat SMA/ sederajat. Diharapkan media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar sejarah.

Kelebihan dari media peta digital berbasis *Thinglink* yang dikembangkan yaitu 1) media peta digital dapat diakses dimana saja dan kapan saja, 2) penggunaan media peta digital sangat mudah, 3) siswa dapat mengklik ikon mana saja yang mereka kehendaki, mulai dari *Link Youtube*, *Ppt* dan gambar wilayah kekuasaan dari salah satu kerajaan Islam yang ada di Sumatra. Adapun kekurangan dari media peta digital berbasis *Thinglink* yaitu 1) membutuhkan akses internet untuk mengoperasikan media peta digital berbasis *Thinglink*, 2) masih sedikit sumber referensi materi, 3) jumlah pengakses media peta digital berbasis *Thinglink* terbatas adalah 1000 kali dilihat. Apabila lebih dari 1000 kali dilihat, pengguna diharuskan meng*upgrade* dan berbayar.

KESIMPULAN

Kehadiran media pembelajaran menjadi momentum yang sangat strategis, karena hadir di saat siswa dan guru memerlukan media pembelajaran. Media digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran setidaknya dapat diminimalisir dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Thinglink* dapat menjadi solusi dalam menampilkan materi pelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa termotivasi untuk semangat belajar dan membaca materi pelajaran sejarah. Siswa kelas X IPS dapat dengan

mudah mengakses media pembelajaran peta digital berbasis *thinglink* ini dan membantu dalam visualisasi agar mempermudah untuk mengimajinasikan lokasi maupun peristiwa sejarah. Produk media yang dihasilkan berupa peta digital yang diproses menggunakan *software* Corel Photo Paint X7, di dalam media ini memuat materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra yang dikemas dalam bentuk *link* PPT, Video Youtube, dan gambar wilayah kekuasaan dari kerajaan Islam yang ada di Sumatra. Pengembangan media pembelajaran ini, telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang telah divalidasi ahli dengan nilai rata-rata 88,6% atau dalam kategori sangat valid. Selain itu, media ini juga diuji keefektifannya dengan hasil rata-rata sebesar 82,0% untuk uji kelompok kecil dan 84,0% untuk uji kelompok besar yang dapat dikatakan dalam klasifikasi sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X tingkat SMA/ sederajat. Diharapkan media ini juga dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, D. A. G. (2021). Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.17977/UM0330V4I1P1-8>
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 58–68.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman, A. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Dewi, A. V., & Mulyatiningsih, E. (2013). Pengaruh pengalaman Pendidikan kewirausahaan dan keterampilan kejuruan terhadap motivasi berwirausaha siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 231–240.
- Fatimah, S. A. S. (2012). *Pengembangan Media Slide Pembelajaran Sejarah Quis Team pada Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 21 Malang* [Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/54606/>
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Citra Aditya.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Jeffery, A. J., Rogers, S. L., Jeffery, K. L. A., & Hobson, L. (2021). A flexible, open, and interactive digital platform to support online and blended experiential learning environments: Thinglink and thin sections. *Geoscience Communication*, 4(1), 95–110. <https://doi.org/10.5194/gc-4-95-2021>
- Jeffery, A. J., Rogers, S. L., Pringle, J. K., Zholobenko, V. L., Jeffery, K. L. A., Wisniewski, K. D., Haxton, K. J., & Emley, D. W. (2022). Thinglink and the Laboratory: Interactive Simulations of Analytical Instrumentation for HE Science

- Curricula. *Journal of Chemical Education*, 99(6), 2277–2290.
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c01067>
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Grasindo.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Universitas Sumatra Utara.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. (2017). Peta digital: Inovasi pembelajaran produktif abad 21 dengan Smartphone dalam pembelajaran sejarah. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone Untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat Dengan Smartphone*.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, L. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Tricahyono, D. (2022). *Pengembangan Peta Digital Candi Hindu-Buddha dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Empati Sejarah Peserta Didik MAN 2 Tulungagung* [Universitas Sebelas Maret].
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/86366/Pengembangan-Peta-Digital-Candi-Hindu-Buddha-dengan-Pendekatan-Konstruktivisme-untuk-Meningkatkan-Empati-Sejarah-Peserta-Didik-MAN-2-Tulungagung>