

**PENGEMBANGAN *HISTORY MAPS* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



**Citra Pingkan Lestari**

**NIM : 20046118**

**DEPARTEMEN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

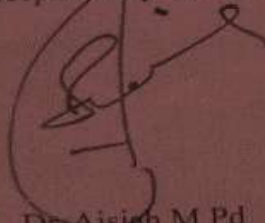
PENGEMBANGAN *HISTORY MAPS* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Nama : Citra Pingkan Lestari  
BP/NIM : 20/20046118  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Maret 2024

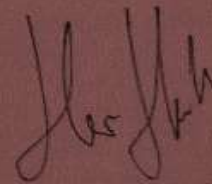
Disetujui Oleh:

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd  
NIP.198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti, M.Pd  
NIP. 198509162015042001

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Senin, 26 Februari 2024

PENGEMBANGAN *HISTORY MAPS* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF

DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Nama : Citra Pingkan Lestari  
BP/NIM : 20/20046118  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Maret 2024

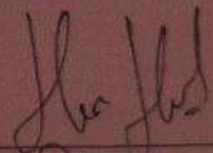
### Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

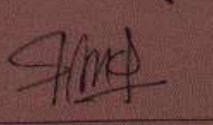
Anggota : 1. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

: 2. Rini Afriani, M.Pd

### Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Citra Pingkan Lestari  
BP/NIM : 20/20046118  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “ **PENGEMBANGAN HISTORY MAPS SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**” adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2024

Diketahui Oleh,  
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd  
NIP.198106152005012002

Saya Menyatakan



Citra Pingkan Lestari  
NIM.20046118

## ABSTRAK

**Citra Pingkan Lesatri (20046118/2020):** “Pengembangan *History Maps* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA”.  
**Skripsi.** Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2024

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya penggunaan media yang bersifat interaktif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa sejarah yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini 1) menganalisis proses pembuatan *History Maps* pada materi Kerajaan Hindu-Budha, 2) menganalisis kelayakan media, 3) menganalisis praktikalitas media.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan observasi. Instrumen penelitian disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validitas ahli materi, lembar validitas ahli media, dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media *History Maps* dilakukan kepada siswa kelas X Fase E di SMA Muhammadiyah 1 Padang. Data yang dihasilkan diolah menggunakan teknik analisis data menggunakan skala likert.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) tahapan *analyze* yang dimulai dari melakukan analisis kebutuhan berupa analisis ketidakcapaian tujuan pembelajaran sejarah; peserta didik; sumber daya yang tersedia; sarana prasarana; aturan sekolah dan smartphone siswa, lalu melakukan analisis konten berupa analisis terhadap kurikulum merdeka, tujuan pembelajaran sejarah, dan kerajaan hindu-budha dalam pembelajaran sejarah, (2) tahapan *design* yang dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber referensi; membuat draft materi; mengumpulkan konten (foto, gambar, dan video); menggabungkan materi dan konten media; dan mengatur publikasi media, (3) tahapan *development* yang dilakukan dengan melakukan uji kelayakan materi dan media kepada validator yang memperoleh hasil 3,4 dari ahli materi yang dinyatakan valid serta 3,28 dari ahli media yang dinyatakan valid, (4) tahap *implementation* dilakukan dengan uji coba media kepada guru dan siswa, kemudian dilakukan pengisian angket yang memperoleh hasil 3,35 dari guru dengan kategori sangat praktis dan 3,6 dari siswa dengan kategori sangat praktis, (5) tahap *evaluation* diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru dan siswa yang disimpulkan bahwa *History Maps* merupakan media yang bermanfaat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Sejarah, Media pembelajaran, *History Maps*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT dengan segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena dengan perjuangan beliau menegakkan tauhid di muka bumi ini sehingga kita dapat merasakan nikmatnya islam sampai hari ini.

Skripsi ini berjudul : **“Pengembangan *History Maps* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA”**. Skripsi ini ditulis sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang.

Pada penyelesaian skripsi ini, penulis telah mendapatkan berbagai arahan, bimbingan, dan juga bantuan dari berbagai pihak agar skripsi ini dapat menjadi sebuah karya ilmiah yang layak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis yaitu:

1. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memotivasi, mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis baik dalam penulisan proposal, pelaksanaan, dan pelaporan skripsi ini.

2. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd dan Ibu Rini Afriani, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran bagi kesemperunaan skripsi ini.
3. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd dan bapak Firza, M.Pd. sebagai validator media dan materi *History Maps* yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulisan skripsi penulis.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNP yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen serta karyawan/i Sejarah FIS UNP yang telah memberi bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini
6. Ibu Rena Darmawanita, S.Pd.I. selaku guru sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang serta siswa kelas X Fase E yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
7. Papa dan Mama yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dan do'a dengan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan segala proses perkuliahan.
8. Abang ami, dodo, adek kiki dan nenek tersayang yang telah memberikan semangat kepada penulis.
9. Seluruh sanak saudara yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
10. Sejarah Masa Lalu: Meilasari Rahman Nova, Ilhami Andayani, Widya Sari, dan Afni Rahmania putri, teman seperjuangan yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis di dalam menyelesaikan skripsi.

11. Grup Tanpa Nama: Widya Sari, Afni Rahmania Putri, Ahmad Syahputra, yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Annisa Farizky dan Aqilla Haya Nabila, teman yang mengetahui perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Seluruh rekan-rekan mahasiswa sejarah angkatan 2020 yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan proses perkuliahan.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, Penulis mengucapkan mohon maaf jika ditemukan kekurangan dan kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan diterima sebagai karya penulis dalam dunia pendidikan serta sebagai amal ibadah di sisi-Nya.

Padang, 2024

Penulis



## Daftar Isi

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori .....	13
B. Kajian Konseptual.....	14
C. Media Pembelajaran Sejarah.....	16
D. Peta.....	18
E. Media Interaktif.....	19
F. History Maps.....	20
G. Kerajaan Hindu-Budha.....	21
H. Penelitian Relevan.....	22
I. Kerangka Berpikir .....	24
BAB III	
METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Pengembangan.....	27
C. Prosedur Penelitian.....	27

D. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	38
BAB IV	
Hasil dan Pembahasan .....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Hasil Tahap Analisis (Analysis) .....	40
2. Hasil Tahap Desain (Design) .....	46
3. Hasil Tahap Pengembangan ( <i>development</i> ) .....	67
4. Hasil Tahap Implementasi ( <i>implementation</i> ) .....	73
5. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluate) .....	75
B. Pembahasan .....	76
C. Keterbatasan Pengembangan .....	80
BAB V	
KESIMPULAN .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	36
Tabel 3 Aspek penilain Angket Respon Guru.....	37
Tabel 4 Aspek Penilaian Angket Respon Peserta Didik .....	37
Tabel 5 Pedoman Skor Uji Kelayakan dan .....	39
Tabel 6 Sumber Gambar dan Foto .....	47
Tabel 7 Sumber Video .....	50
Tabel 8 Kompenen Menu History Maps.....	54
Tabel 9 Saran Validator Ahli Materi Terhadap Angket Penelitian.....	67
Tabel 10 Hasil Penilaian Materi <i>History Maps</i> .....	68
Tabel 11 Hasil Uji Kelayakan Materi <i>History Maps</i> .....	68
Tabel 12 Saran Validator Ahli Media Terhadap Angket Penelitian .....	69
Tabel 13 Hasil Penilaian Media History Maps .....	70
Tabel 14 Hasil Uji Kelayakan Media <i>History Maps</i> .....	70
Table 15 Saran Validator Ahli Materi Terhadap <i>History Maps</i> .....	71
Table 16 Saran Validator Ahli Media Terhadap <i>History Maps</i> .....	71
Tabel 17 Hasil Uji Praktikalitas History Maps Oleh Guru .....	73
Table 18 Hasil Uji Praktikalitas History Maps Oleh Siswa.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 2 Konsep ADDIE .....	28
Gambar 3 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	29
Gambar 4 Sketsa Tampilan Awal History Maps.....	53
Gambar 5 Pemilihan Timplete Media .....	54
Gambar 6 Hasil Pengeditan Menu Utama History Maps.....	54
Gambar 7 Petunjuk penggunaan .....	57
Gambar 8 CP dan ATP.....	58
Gambar 9 Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 10 Tampilan Poin-Poin Hipotesis Hindu-Budha.....	60
Gambar 11 Materi Hipotesis Hindu-Budha .....	60
Gambar 12 Tampilan Poin-Poin History Maps.....	60
Gambar 13 Langkah Memaksukkan unsur tulisan dan gambar .....	61
Gambar 14 Langkah Pemilihan warna .....	61
Gambar 15 Hasil Tampilan Poin Materi Kerajaan Hindu-Budha.....	61
Gambar 16 Langkah Memasukan foto Peta .....	62
Gambar 17 Tampilan Peta Kekuasaan Kerajaan Hindu-Budha .....	62
Gambar 18 Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha .....	62
Gambar 19 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	63
Gambar 20 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	63
Gambar 21 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	63
Gambar 22 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	64
Gambar 23 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	64
Gambar 24 Materi Kerajaan Hindu-Budha .....	65
Gambar 25 Video Setelah di Insert .....	65
Gambar 26 Tampilan Akhir <i>History Maps</i> .....	65
Gambar 27 Link Akses <i>History Maps</i> .....	66
Gambar 28 Tujuan Pembelajaran media <i>History Maps</i> .....	72
Gambar 29 Tujuan Pembelajaran media <i>History Maps</i> .....	72
Gambar 30 Diagram Kelayakan Media.....	76
Gambar 31 Diagram Kepraktikalitas Media .....	78

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu instrument yang sangat penting guna mencerdaskan anak bangsa dan sudah menjadi suatu kebutuhan bagi manusia terutama di era globalisasi seperti saat ini. Melalui Pendidikan, manusia berupaya untuk mengembangkan setiap kemampuan yang dimilikinya. Hal ini tertuang dalam (undang - undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003) bahwa: tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sistem pendidikan di Indonesia yang baru-baru ini menerapkan kurikulum merdeka pada setiap jenjang pendidikan, terutama pada jenjang sekolah menengah atas dan perguruan tinggi. Kurikulum merdeka pada pembelajaran sejarah yang tertuju pada interpretasi peserta didik dapat diperoleh ketika mereka memiliki kemampuan *Historical Thinking*. Menurut Wineburg (2006) menegaskan bahwa *historical thinking* atau berpikir historis merupakan jalan untuk memetakan masa depan dengan mengajarkan masa lalu sehingga, masa lalu dapat bermakna jika ia digunakan untuk kehidupan masa kini, dan masa depan, disinilah sejarah sebagai tiga dimensi waktu diterapkan (Hera Hastuti, 2021). Dalam kurikulum Merdeka terdapat beberapa konsep berpikir sejarah yang teruang dalam tujuan mata pelajaran sejarah, antara lain kecakapan berpikir kronologis (diakronik), sinkronis, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif,

kontekstual, multiperspektif, perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan dalam kehidupan manusia (Kemendikbudristek, 2022a).

Kurikulum merdeka merupakan pengembangan kurikulum yang menerapkan pendekatan karakter P5 (Profil Pelajar Pancasila) dan keterampilan pada proses pembelajaran sejarah. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA (Kemendikbudristek, 2022a). Pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan ilmu tentang asal usul perkembangan masyarakat dan bangsa di masa lalu yang berkelanjutan dalam kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang (Kuntowijoyo, 2018). Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka dapat mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik (Fia Dwi Rahmawati, 2022). Tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka dapat menciptakan dan mengembangkan kesadaran sejarah, pemahaman mengenai diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa. Menumbuhkan perasaan bangga, nasionalisme, patriotisme dan nilai-nilai moral serta gotong royong. Mengembangkan pengetahuan mengenai dimensi manusia, ruang, dan waktu. Melatih kecakapan berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis reflektif dan kontekstual. Melatih keterampilan untuk mencari sumber, kritik, seleksi, analisis dan sintesis sumber, serta penulisan sejarah. Melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara digital dan non digital (pp. Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022).

Kurikulum merdeka menuntut peserta didik aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan fokus kepada peserta didik. Peran guru sebagai fasilitator yang sesuai dengan orientasi kurikulum merdeka agar

terciptanya pembelajaran yang menarik peserta didik untuk dapat aktif didalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pembelajaran sejarah dapat berinovatif dengan penggunaan ragam model atau media pembelajaran yang berbasis teknologi, akan membuat pembelajaran sejarah menjadi semakin kaya, berbobot, dan bermakna bagi kehidupan anak bangsa (Alfian, 2011).

Pada pembelajaran sejarah yang dilaksanakan disekolah yang dapat dipelajari peserta didik yaitu dengan kemampuan memahami dimensi moral dari setiap peristiwa, dan kemampuan untuk menganalisis tiga dimensi waktu, yaitu menganalisis masa lalu untuk hidup hari ini dan mempengaruhi masa depan (Seixas, 2013). Menurut Wineburg, 2006 sejarah tertuju pada pemikiran peserta didik yang kritis dan inovatif tentang sebuah peristiwa sejarah. Dalam hal ini, pola pikir peserta didik mampu mengidentifikasi urutan waktu atas setiap kejadian peristiwa, menginterpretasikan dan menyusun garis waktu, serta menjelaskan konsep kesinambungan sejarah dan perubahannya (Mala & Elis, 2017). Sehingga peristiwa sejarah memuat 3 unsur yang membangun fakta sejarah itu sendiri yaitu waktu, ruang dan manusia. Unsur inilah yang penting menjadi latar sebuah fakta peristiwa dalam sejarah. Dengan demikian, sejarah selalu berkaitan dengan ruang dan waktu yang berkembang kedepan secara dinamis gerak manusia. Sejarah hanya dapat dipahami dalam konteks suatu peristiwa yang saling berkaita dengan peristiwa lain; dengan waktu atau zaman, orang, tempat dan kondisi-kondisi tertentu lainnya (Zed, 2018)

Sejalan dengan pendidikan sejarah di era global dewasa ini dituntut kontribusinya untuk dapat lebih menumbuhkan kesadaran sejarah dalam upaya membangun kepribadian dan sikap mental siswa. Kesadaran sejarah ini berkaitan dengan upaya mengaktualisasikan diri dalam keterhubungan waktu yang bergerak

dari masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang (Wiyanarti dalam Satria, 2012). Hal ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah di sekolah yang menyebutkan; peserta didik haruslah mendapat pengetahuan berupa istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah (Kochhar, 2008).

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi perkembangan proses pembelajaran terutama dalam sistem panyampaian melalui pemanfaatan beragam media generasi baru. Teknologi dapat memfasilitasi proses belajar apabila pendidik memiliki paket pengetahuan dalam integrasi teknologi. Proses pembelajaran abad XXI akan banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti *web base learning*, *e-learning*, multimedia interaktif, *hypermedia*, dan *virtual reality* (Kurniawan, 2023). Pada pembelajaran sejarah masa kini penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru di tingkat SD, SMP, SMA maupun tingkat Perguruan Tinggi. Menurut (permendiknas No.16 Tahun 2007) tentang kemampuan penggunaan media pembelajaran oleh guru dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara baik. Sehingga penggunaan media pada pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan terhadap peserta didik, sehingga proses belajar mengajar terlaksana (Asyti Febliza, 2015). Media pembelajaran memuat segala sesuatu baik



berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Syastra, 2015). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperlukan untuk merangsang pola pikir, perasaan dan melatih keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran dan media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Hasan, 2010).

Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran dikelas dibutukannya sebuah media. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yaitu; dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah yang awalnya abstrak menjadi tergambar, pembahasan peristiwa sejarah yang tidak dapat disaksikan hari ini dapat dipahami melalui peristiwa sejarah yang dibuktikan dengan fakta kenyataannya, dan adanya keterbatasan terhadap ruang dan waktu dalam peristiwa sejarah. Sehingga, dibutuhkannya media untuk memvisualisasikan dan rekontruksi peristiwa sejarah didalam proses pembelajaran hal inilah, yang dapat membatu peserta didik memahami setiap peristiwa sejarah serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada kenyataannya, dari hasil pengalaman yang peneliti dapatkan selama PL Juli - Desember 2023 di SMA Muhammadiyah 1 Padang yang peneliti buktikan dengan observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran yang guru terapkan belum dilaksanakan pembelajaran sejarah yang menggunakan media. Hal ini, dibuktikan pada proses pembelajaran berlangsung tanpa adanya penggunaan media oleh guru peserta didik kesulitan dalam memahami dan menunjukkan dimana letak peristiwa sejarah. Sehingga, masih kurangnya pengetahuan peserta

didik mengenai letak atau lokasi peristiwa sejarah dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan ini membuat peserta didik dalam belajar terutama dalam mempelajari peristiwa sejarah yang menjadikan pembelajaran tersebut terkesan monoton dan kurang menarik yang dibuktikan dari hasil observasi pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih banyak bermain HP dan mengobrol pada saat guru menerangkan materi di depan, yang mengakibatkan peserta didik tidak menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, dari permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran sejarah yang dilakukan agar dapat menjadi sarana guru dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik nyaman dan senang dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak lagi berpusat pada guru. Dengan begitu terencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif.

*History Maps* adalah salah satu inovasi dari media yang dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran. Pengembangan media *History Maps* ini memuat materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara yang bersifat interaktif. Media ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang digunakan di era modern ini. Alasan peneliti mengangkat materi Kerajaan Hindu-Budha di Nusantara pada penelitian dikarenakan, materi ini merupakan materi lanjutan dari sub materi pembelajaran sebelumnya di kelas X fase E yang penting diketahui oleh peserta didik, materi ini dapat dijadikan contoh untuk mengetahui peristiwa sejarah secara visualisasi. Tertuju pada mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media di dalam proses

pembelajaran. Penggunaan media bersifat interaktif diperlukan agar guru seolah-olah dapat menyajikan tentang bagaimana peristiwa sejarah yang telah berlalu dapat digambarkan secara nyata di dalam kelas.

*History Maps* Kerjaan bercorak Hindu-Budha merupakan media pembelajaran bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggunakan teknologi yang dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep, waktu, ruang terhadap pembelajaran sejarah. Menurut Cheng (2009) mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Pada kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat film strip, slide, videotape, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan model (Heinich,1997). Oleh sebab itu, media pembelajaran *History Maps* yang bersifat interaktif dikembangkan ini berisikan peta wilayah kekuasaan kerajaan bercorak hindu-budha dimulai pada abad ke-4 hingga ke abad 16 Masehi. Media ini tidak hanya berisikan peta wilayah kekuasaan saja, melainkan juga berisikan materi dan konten seperti video, gambar, timeline perubahan kekuasaan dan peninggalan terkait masing-masing kerajaan bercorak hindu-budha yang ditampilkan dengan slide show. Media ini diharapkan mampu membantu pengetahuan peserta didik mengenai letak atau lokasi peristiwa sejarah terutama dalam materi Kerajaan hindu-budha, sehingga dengan adanya media ini peserta didik dapat mengetahui letak peristiwa sejarah dengan menggunakan peta dalam pembelajaran sejarah.

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah karena belum dilaksanakan pembelajaran sejarah yang menggunakan media, terutama media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran bersifat interaktif ini penting digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik agar pembelajaran tidak monoton, adanya interaksi langsung peserta didik dengan media membuat peserta didik tidak pasif dan dapat membantu pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa sejarah dalam proses pembelajaran.

Media *History Maps* bersifat interaktif ini dapat di jadikan solusi dari permasalahan yang terjadi dengan kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa sejarah membuat proses pembelajaran sejarah tidak berjalan maksimal. Hal ini membuat semakin sulitnya pembelajaran sejarah yang ideal dapat tercapai. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi penggunaan media bersifat interaktif agar siswa dapat mengikuti dan memahami materi pembelajaran sejarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *History Maps* Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA”** Peneliti memilih *History Maps* sebagai media pembelajaran di dalam menyampaikan materi Kerajaan Hindu-Budha karena media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam proses pembelajaran sejarah yang menunjang tercapainya proses pembelajaran sejarah dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa sejarah, serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sejarah secara nasional.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dituliskan, maka identifikasi masalah penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap lokasi atau letak peristiwa sejarah.
2. Adanya kesulitan peserta didik dalam mengetahui dan menunjukkan lokasi peristiwa sejarah pada peta.
3. Belum adanya penggunaan media bersifat interaktif yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah.

## **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, fokus peneliti terhadap pengembangan *History Maps* sebagai media interaktif pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik kelas X Fase E terhadap lokasi dan letak wilayah peristiwa sejarah. Media *History Maps* Kerajaan bercorak Hindu-Budha dikembangkan agar dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peristiwa sejarah Kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan *History Maps* sebagai media interaktif dalam pembelajaran Sejarah ?
2. Bagaimana kelayakan *History Maps* sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah di SMA?

3. Bagaimana kepraktikalitas *History Maps* sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah di SMA ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menganalisis tahap pengembangan *History Maps* sebagai media interaktif dalam pembelajaran Sejarah.
2. Menganalisis kelayakan *History Maps* sebagai media media interaktif dalam pembelajaran Sejarah.
3. Menganalisis kepraktikalitas dalam penggunaan *History Maps* sebagai media media interaktif dalam pembelajaran Sejarah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan proses pembelajaran, bermanfaat baik secara umum maupun khusus sebagai berikut:

##### **1. Secara teoritis**

- a. Bagi guru, dapat memotivasi untuk melakukan pengembangan *History Maps* sebagai media interaktif pada pembelajaran sejarah untuk menghidupkan suasana kelas dengan lebih maksimal dan memberikan wawasan terkait penggunaan media *History Maps* Kerajaan bercorak Hindu-Budha dalam pembelajaran Sejarah.
- b. Bagi peneliti, sebagai wawasan yang dapat membantu penelitian secara teorikal, juga sebagai rujukan maupun ide pengembangan penelitian terkait *History Maps* Kerajaan bercorak Hindu-Budha'

##### **2. Secara praktik**

- a. Bagi guru, sebagai alat bantu berupa media pembelajaran *History Maps* Kerajaan bercorak Hindu-Budha yang dapat membantu proses

pembelajaran. Serta dapat merangsang kreativitas guru dalam menggunakan media tersebut untuk mata pelajaran lain.

- b. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, menambah koleksi media pembelajaran disekolah, memotivasi sekolah untuk menggunakan pengembangan media *History Maps* Kerajaan bercorak Hindu-Budha untuk meningkatkan kualitas sekolah serta memotivasi untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran tersebut untuk mata pelajaran lainnya.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian adalah :

1. Berkaitan dengan materi pada media :
  - a. Media yang dikembangkan menggunakan materi peristiwa kerajaan Hindu-Budha kelas X Fase E yang didapatkan melalui hasil studi Pustaka.
  - b. Materi ini mencakup CP dan ATP dalam tujuan pembelajaran sejarah pada kurikulum Merdeka.
2. Berkaitan dengan fisik dan bentuk :
  - a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *History Maps*.
  - b. *History Maps* didukung oleh prezi.
  - c. *History Maps* merupakan media yang dapat diklik dan dioperasikan oleh user sesuai dengan fitur-fitur yang disediakan sehingga sifatnya interaktif.
  - d. Interaktif pada media ini terletak pada bagian-bagian yang dapat diklik oleh user seperti video yang ketika diklik maka akan muncul dan berputar videonya. Selain itu, interaktif juga terletak pada setiap ikon kerajaan pada peta.

- e. Media ini menggunakan templete desain yang dapat dipilih pada aplikasi prezi.
  - f. *History Maps* merupakan media yang berisikan penggambaran peta wilayah kekuasaan yang memuat teks, gambar, dan video yang berisi penjelasan tentang Kerajaan bercorak Hindu-Budha.
  - g. *History Maps* disajikan dalam bentuk *slideshow*.
3. Pendesainan dan penggambaran isi *maps* ini dilakukan secara digital dengan ukuran kertas A4, melalui penggambaran secara langsung dengan objek menggunakan *photosop*, *canva* dan templete desain yang dipilih pada aplikasi prezi.
  4. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media *History Maps* disajikan secara *online* dengan menggunakan handphone dengan akses internet.
  5. Hasil produk di kemas berupa link yang dibagikan kepada guru dan siswa.