

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA JELAJAH EKONOMI KOLONIAL (JEKO)  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MATERI PERJALANAN  
EKONOMI INDONESIA SEBELUM KEMERDEKAAN KELAS VIII**

Windi Fujianti<sup>1</sup>, Neni Wahyuningtyas<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri  
Malang

Alamat e-mail : <sup>1</sup>windi.fujianti.2431749@student.um.ac.id

<sup>\*2</sup>neni.wahyuningstyas.fis@um.ac.id

**ABSTRACT**

*Social studies learning on the topic of colonial economic history still faces significant challenges due to the abstract nature of the material and the continued reliance on conventional teaching methods, such as lectures and textbook copying. These limitations result in low student interest, passive participation, and limited understanding of the economic developments prior to Indonesia's independence. This study aims to develop an interactive learning medium called Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) as an innovative solution to enhance the effectiveness of instruction. The method used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Validation results indicated that the media was deemed highly feasible by both content and media experts without requiring revision. Implementation in an eighth-grade junior high school classroom demonstrated a significant improvement in student engagement and comprehension of the material. Therefore, Peta Jeko has proven to be an innovative, contextual, and engaging instructional medium for teaching colonial economic topics in middle school. For future research, it is recommended that the media be developed into an interactive digital format to allow for broader access and alignment with evolving digital learning technologies.*

*Keywords: Instructional Media, Economic Exploration Map, Colonial Economy, Social Studies, Educational Innovation*

**ABSTRAK**

Pembelajaran IPS pada materi sejarah ekonomi kolonial masih menghadapi tantangan karena sifat materi yang abstrak serta pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan penyalinan dari buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya minat, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi perjalanan ekonomi sebelum kemerdekaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design,

Develop, Implement, Evaluate). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan materi tanpa memerlukan revisi. Implementasi di kelas VIII SMP menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, Peta Jeko terbukti sebagai media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik dalam mengajarkan materi ekonomi kolonial kepada siswa SMP sehingga kedepannya disarankan untuk mengembangkan media ini dalam bentuk digital interaktif agar dapat diakses lebih luas dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis digital.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Peta Jelajah Ekonomi, Ekonomi Kolonial, IPS, Inovasi Pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di sekolah berperan dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, tetapi juga pada bagaimana peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan realitas di sekitar mereka (Silaban et al., 2022). Namun dalam praktiknya, pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan seperti kurangnya inovasi dalam metode pengajaran, rendahnya minat peserta didik akibat materi yang disajikan secara kurang interaktif, serta kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Yespa Warinta et al., 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran inovatif juga menjadi hambatan dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih komprehensif (Fitri, 2021).

Salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran adalah

minimnya penggunaan media inovatif dan interaktif yang dapat mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Pendekatan konvensional, seperti penggunaan teks bacaan yang bersifat satu arah dan penyampaian materi secara verbal tanpa dukungan visual atau praktik nyata, sering kali membuat pembelajaran terasa monoton (Rozak, 2021). Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat kompleks (Sulastris & Pertiwi, 2020).

Hal ini semakin terlihat pada materi kolonialisme dan dampaknya terhadap ekonomi Indonesia, yang menuntut pemahaman terhadap berbagai kebijakan ekonomi serta dampaknya terhadap masyarakat pribumi (Putra Daulay et al., 2021). Konsep-konsep seperti Sistem Tanam Paksa, Politik Etis, dan kebijakan ekonomi pada masa pendudukan Jepang sering kali sulit dipahami tanpa adanya media

pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung hanya menghafal fakta tanpa memahami keterkaitan antara kebijakan ekonomi kolonial dan dampaknya terhadap perkembangan ekonomi Indonesia (Aditya et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar materi dapat lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Permasalahan ini juga diperkuat oleh hasil observasi di SMPN 10 Malang yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi sejarah dan ekonomi kolonial. Saat pembelajaran di kelas mereka cenderung pasif, kurang aktif berdiskusi, dan hanya menyalin informasi dari buku teks tanpa mengaitkan materi dengan pemahaman yang lebih luas. Selain itu, metode pembelajaran yang masih konvensional membuat banyak peserta didik merasa bosan.

Pembelajaran yang dilakukan guru di SMPN 10 Malang selama ini masih belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS, sehingga hasil belajar sebagian siswa dalam materi penjelajahan kolonialisme masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan analisis data terkait nilai hasil evaluasi pada materi tersebut dari 28 peserta didik, hanya 5 orang yang aktif dan fokus, sementara 8 orang kurang fokus, 10

orang merasa bosan, dan 5 orang lainnya kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik tidak sepenuhnya terlibat dalam proses belajar, baik karena kurangnya variasi metode maupun terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan temuan observasi awal, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah dan ekonomi kolonial yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan eksplorasi materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan mereka. Selain itu, banyak peserta didik merasa bosan karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran inovatif yang disebut "Peta Jeko" (Jelajah Ekonomi Kolonial). Peta Jeko merupakan media pembelajaran berbentuk banner interaktif yang didesain untuk dimainkan secara berkelompok. Media ini menggunakan alat bergelinding sebagai mekanisme permainan, di mana peserta didik secara acak akan mendapatkan pertanyaan terkait perjalanan ekonomi Indonesia sebelum kemerdekaan. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara visual melalui peta interaktif,

tetapi juga terlibat aktif dalam eksplorasi materi melalui diskusi dan pemecahan masalah. Kelebihan dari penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah Peta Jeko tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media permainan yang mendorong eksplorasi kelompok, keterlibatan aktif, serta interaksi yang lebih mendalam antara peserta didik.

Oleh karena diperlukan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan media yang lebih menarik dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran “Peta Perjalanan Ekonomi Indonesia” menjadi solusi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan. Media ini dirancang dengan konsep permainan berbasis peta, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif melalui tantangan dan eksplorasi konsep ekonomi kolonial secara lebih kontekstual. Dengan media ini diharapkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi dapat meningkat.

Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis peta interaktif terus berkembang dalam berbagai mata pelajaran. Karomah (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa peta interaktif untuk materi kondisi fisik wilayah dan penduduk Indonesia bagi siswa kelas VIII, yang menunjukkan bahwa media ini mampu

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep spasial. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan peta interaktif kurang efektif dalam mendorong diskusi kelompok karena lebih bersifat individual. Khuril 'Ain, Akbar, dan Mufarrichah (2023) mengkaji efektivitas penggunaan peta sebagai media pembelajaran IPS dan menemukan bahwa peta membantu siswa mengenali pola geografis secara lebih konkret. Meskipun demikian, penelitian ini mengungkapkan bahwa kurangnya unsur permainan membuat peta kurang menarik bagi siswa. Novitasari dan Miaz (2021) meneliti pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar dan menemukan bahwa media ini sering kali hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tanpa interaksi yang mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pengembangan peta yang lebih fleksibel dan interaktif agar dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media peta masih memiliki beberapa kelemahan, di antaranya kurangnya interaktivitas, terbatasnya keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi materi secara mendalam, serta minimnya mekanisme yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Sebagian besar media peta yang digunakan dalam

penelitian sebelumnya cenderung bersifat statis dan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tanpa memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan inovatif pada media peta agar lebih interaktif, mampu mendorong eksplorasi peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Berdasarkan kelemahan yang telah diidentifikasi dalam penggunaan media peta dalam pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama Peta Jeko (Jelajah Ekonomi Kolonial) sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Pengembangan ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan mendorong eksplorasi materi melalui diskusi dan pemecahan masalah. Peta Jeko dirancang untuk mengatasi keterbatasan media peta konvensional yang cenderung statis dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan mekanisme alat bergelinding sebagai bagian dari permainan kelompok, diharapkan Peta Jeko dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap perjalanan ekonomi Indonesia sebelum kemerdekaan.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### *1. Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan dalam merangsang aspek kognitif dan afektif siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar (Arsyad, 2017). Media yang tepat dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa.

Media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga mempercepat proses belajar (Nurrita, 2018). Penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Sundayana, 2016). Selain itu, Sudjana dan Rivai (2019) mengungkapkan bahwa media yang efektif dapat mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi dalam media pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik (Prasetyo dan Wijayanti, 2023).

### *2. Peta sebagai Media Pembelajaran*

Peta memiliki peran strategis sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang menekankan konsep spasial

seperti geografi, sejarah, dan IPS. Kartawidjaja (2018) mendefinisikan peta sebagai representasi grafis permukaan bumi yang membantu peserta didik memahami konsep ruang dan hubungan antar lokasi. Penggunaan peta interaktif dalam pembelajaran terbukti meningkatkan pemahaman konsep spasial siswa sebesar 27,5% dibandingkan pembelajaran konvensional (Nugroho & Setiawan, 2021).

Namun, peta konvensional yang minim unsur interaktif membuat tingkat ketertarikan siswa menurun, dengan hanya 45% siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi (Lestari dan Purnomo, 2022). sebagian besar penggunaan peta dalam pembelajaran masih bersifat pasif dan kurang interaktif, sehingga diperlukan pengembangan peta berbasis permainan untuk meningkatkan eksplorasi dan partisipasi siswa (Irmu, 2021).

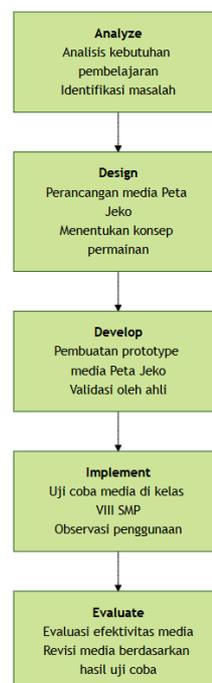
### 3. Materi Perjalanan Ekonomi Indonesia Sebelum Kemerdekaan

Pembelajaran IPS mengenai ekonomi kolonial sangat penting dalam membangun pemahaman peserta didik tentang perkembangan sejarah ekonomi Indonesia. Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan kepekaan sosial serta keterampilan mengatasi masalah nyata (Supardan, 2015). Kemudian, kolonialisme Belanda, melalui kebijakan ekonomi seperti sistem tanam paksa, telah menciptakan ketimpangan sosial dan ekonomi yang berdampak jangka

panjang terhadap masyarakat Indonesia (Kartawidjaja, 2018).

Materi ekonomi kolonial memiliki karakteristik abstrak dan memerlukan pendekatan inovatif untuk mengkontekstualisasikan hubungan antara peristiwa sejarah dan kondisi sosial-ekonomi saat ini (Sugiyanto, 2022). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah ekonomi mampu meningkatkan tingkat retensi siswa hingga 65% dibandingkan metode ceramah (Wahyuni dan Pratama, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif berbasis eksplorasi seperti Peta Jelajah Ekonomi Kolonial untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mendalam dan menarik.

### C. Metode Penelitian



Gambar 1 Bagan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Adapun tahapan atau prosedur penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko), yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen atau guru IPS dengan latar belakang pendidikan minimal S1 yang memiliki pengalaman di bidang sejarah ekonomi Indonesia, sedangkan ahli media adalah dosen atau praktisi media pendidikan. Proses validasi menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rekapitulasi hasil penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran dan rekomendasi yang diberikan oleh validator untuk perbaikan media. Kriteria kelayakan dalam validasi meliputi tiga kategori, yaitu: layak tanpa revisi, layak dengan revisi, dan tidak layak digunakan.

Penelitian ini juga menggunakan lembar angket

penilaian keaktifan peserta didik sebagai data tambahan untuk menilai tingkat keaktifan siswa selama penggunaan media Peta Jeko. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti saat implementasi media di kelas VIII, dengan fokus pada lima aspek keaktifan, yaitu keaktifan bertanya, berdiskusi dalam kelompok, antusiasme mengikuti permainan, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan kerjasama dengan teman. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1–4 (Sugiyono, 2017). Data hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengukur rata-rata tingkat partisipasi siswa dan mengkategorikannya ke dalam tingkat keaktifan, sehingga mendukung temuan dari hasil uji keterbacaan dan validasi produk.

Data kuantitatif dari hasil validasi dan uji keterbacaan diolah menggunakan rumus perhitungan persentase kelayakan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan hasil pengembangan produk menurut Arikunto (2018), yaitu:

1. Sangat layak (81–100%) artinya tidak perlu revisi,
2. Layak (61–80%) artinya revisi sebagian,
3. Cukup layak (41–60%) artinya revisi sebagian dan uji keterbacaan ulang,

4. Tidak layak (21–40%) artinya revisi total dan uji keterbacaan ulang,
5. Sangat tidak layak (0–20%) artinya tidak boleh digunakan.

#### **D. Hasil dan Pembahasan**

##### *1. Analyze*

Tahap pertama ialah tahap analisis. Tahap analisis terbagi menjadi tiga sub tahap yakni analisis masalah, analisis kebutuhan siswa, dan analisis potensi.

Tahap pertama adalah analisis masalah. Permasalahan utama dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 10 Malang terletak pada dominasi metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan aktivitas menyalin informasi dari buku teks. Pendekatan *teacher-centered* ini masih menjadi metode utama dalam penyampaian materi sejarah ekonomi kolonial, seperti Sistem Tanam Paksa, Politik Etis, dan kebijakan ekonomi masa pendudukan Jepang. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan tidak terlibat secara aktif, serta kesulitan menghubungkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial ekonomi masyarakat saat ini. Pendekatan pembelajaran yang terlalu verbalistik ini juga mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Ketiadaan media visual dan dinamis menyebabkan materi sejarah ekonomi kolonial yang bersifat kompleks dan abstrak sulit dipahami siswa secara menyeluruh. Hal ini berimbas pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan kognitif

siswa. Menurut Arsyad (2017), media interaktif seperti gambar, grafik, simulasi, dan peta tematik dapat mempercepat pemahaman konsep karena bersifat konkret dan menarik. Oleh sebab itu, lemahnya pemanfaatan media yang relevan menjadi permasalahan signifikan yang perlu diatasi melalui pengembangan media pembelajaran inovatif dan kontekstual (Arsyad, 2017).

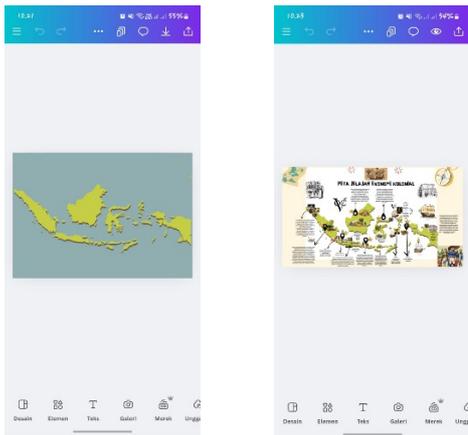
Tahap kedua adalah analisis kebutuhan peserta didik, yang merupakan sebagai tindak lanjut dari tahap analisis masalah di awal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas VIII mengalami kelelahan kognitif dan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran konvensional. Dari 28 siswa, hanya sebagian kecil yang menunjukkan antusiasme belajar tinggi. Mayoritas lainnya cenderung pasif, cepat bosan, dan kesulitan berkonsentrasi, terutama saat menghadapi metode ceramah dan penyalinan informasi dari buku. Hal ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang lebih menyukai aktivitas visual, dinamis, dan partisipatif. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa. Teori ARCS (Keller, 1987) menjadi relevan di sini, dengan menekankan

pentingnya menarik perhatian (*Attention*), menyajikan materi yang relevan (*Relevance*), membangun kepercayaan diri siswa (*Confidence*), dan memberikan rasa puas (*Satisfaction*). Maka dari itu, media pembelajaran sebaiknya dirancang secara visual, interaktif, dan kolaboratif (Keller, 1987), misalnya dengan menggunakan peta interaktif atau permainan edukatif. Media semacam ini tidak hanya akan meningkatkan minat siswa tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Tahap ketiga adalah analisis potensi, dilakukan sebagai sebagai tindak lanjut dari pembaharuan sumber belajar dan media pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan dalam proses pembelajaran IPS, peserta didik sebenarnya menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan untuk belajar aktif apabila diberikan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dari sisi lingkungan sekolah, tersedia fasilitas ruang kelas yang cukup representatif dan mendukung pelaksanaan inovasi pembelajaran. Namun, belum seluruh ruang kelas di SMP Negeri 10 Malang dilengkapi dengan perangkat digital seperti LCD proyektor, sehingga pemanfaatan media digital secara

luas masih mengalami kendala teknis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis fisik menjadi pilihan yang lebih memungkinkan dan realistis untuk diimplementasikan dalam konteks sekolah tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, media Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) dirancang dalam bentuk banner fisik interaktif yang tidak bergantung pada teknologi digital, namun tetap mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini dapat digunakan secara fleksibel di berbagai ruang kelas, baik yang memiliki perangkat digital maupun tidak. Selain itu, karakteristik fisiknya yang taktil dan dapat diakses secara langsung memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara fisik dengan materi, mengeksplorasi ruang visual, dan melakukan kerja kelompok yang kolaboratif. Dengan demikian, pengembangan media Peta Jeko tidak hanya didasarkan pada kebutuhan materi sejarah ekonomi kolonial, tetapi juga mempertimbangkan ketersediaan sarana sekolah, karakteristik peserta didik, dan efektivitas pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis kolaborasi. Potensi ini memberikan dasar kuat untuk menjadikan Peta Jeko sebagai media pembelajaran yang relevan, praktis, dan berdampak positif terhadap pemahaman siswa.

## 2. *Design*



Gambar 2 Design Peta Jeko

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko), sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang dalam bentuk banner visual yang menggambarkan peta kepulauan Indonesia. Peta ini tidak hanya menyajikan tampilan geografis, tetapi juga diperkaya dengan ilustrasi kontekstual yang mencerminkan dinamika ekonomi pada masa kolonial di berbagai wilayah seperti Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua. Setiap wilayah dilengkapi dengan simbol-simbol historis seperti kapal dagang, rempah-rempah, tokoh penting, dan ikon ekonomi khas masa kolonial yang berfungsi untuk membangun koneksi antara lokasi geografis dan kejadian ekonomi kolonial yang relevan.

Cakupan materi dalam Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) mencakup berbagai aspek kebijakan dan dampak ekonomi kolonial di wilayah-wilayah strategis Indonesia selama masa penjajahan. Materi disusun berdasarkan konteks geografis yang meliputi Sumatra

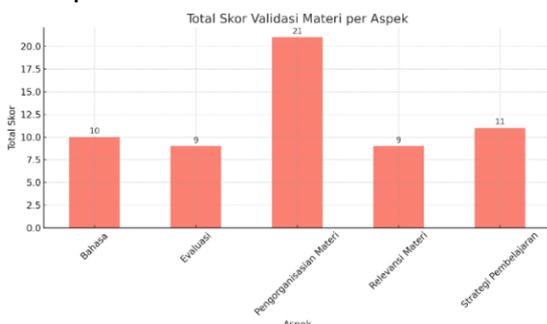
Utara dengan fokus pada perkebunan dan modal asing, Sumatra Barat terkait pelabuhan dan ekspor komoditas, Kalimantan dengan eksploitasi sumber daya alam, serta Jawa sebagai pusat kebijakan kolonial seperti Sistem Tanam Paksa dan Politik Etis. Selain itu, Sulawesi dan Maluku menyoroti peran sebagai pusat transit dan produksi rempah-rempah yang dikuasai VOC, sementara Papua membahas eksploitasi sumber daya dan ketimpangan ekonomi akibat kontrol perusahaan Belanda. Materi-materi ini disajikan secara kontekstual melalui pendekatan visual dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara kebijakan kolonial dan dampaknya terhadap ekonomi lokal di berbagai wilayah Indonesia.

### 3. *Develop*

Dalam proses pengembangan Peta Jeko menggunakan software Canva, berbagai elemen visual ditambahkan secara strategis untuk memperkuat fungsi edukatif dan menarik perhatian siswa. Canva menyediakan fitur *drag-and-drop* yang memudahkan pemilihan serta penempatan elemen desain, baik dari pustaka bawaan maupun hasil unggahan sendiri. Salah satu elemen utama yang digunakan adalah ikon-ikon historis seperti kapal layar (melambangkan perdagangan VOC), rempah-rempah, komoditas ekspor, serta ilustrasi tokoh kolonial, yang semuanya diambil dari kategori

elemen Canva bertema pendidikan, sejarah, dan geografi.

Selain itu, digunakan fitur panah dan garis alur dari kategori “Shape” untuk menunjukkan hubungan antar wilayah dan urutan peristiwa ekonomi kolonial secara kronologis maupun spasial. Canva juga menyediakan ikon kompas, simbol bintang, dan pointer lokasi untuk menegaskan orientasi geografis serta mempermudah navigasi isi oleh siswa. Fitur teks dinamis digunakan untuk menyisipkan deskripsi singkat di setiap pulau/wilayah yang menjelaskan konteks ekonomi kolonial, dan dipadukan dengan pilihan font edukatif dan mudah dibaca seperti Open Sans/Poppins. Canva memungkinkan pengaturan warna, ukuran, dan layering secara fleksibel, sehingga elemen seperti teks, ikon, dan peta tidak saling menutupi, tetapi tampil harmonis dan informatif. Dengan integrasi semua fitur ini, Canva menjadi alat efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 3 Skor Validasi Materi

Proses pengembangan media Peta Jeko juga memperhatikan prinsip

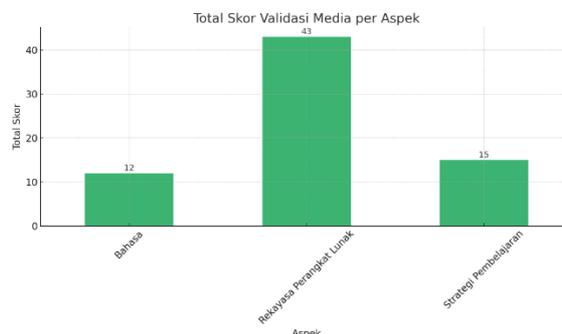
*user-centered design*, yaitu perancangan yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan keterbatasan pengguna akhir, dalam hal ini peserta didik SMP. Sejalan dengan pendapat Branch (2009), media pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan kemudahan navigasi, keterbacaan teks, serta kejelasan hubungan antar informasi. Fitur Canva yang digunakan, seperti ikon, teks dinamis, dan jalur alur, dipilih dan disusun sedemikian rupa agar memudahkan siswa dalam mengeksplorasi isi peta, memahami urutan peristiwa ekonomi, serta menemukan keterkaitan antar wilayah secara intuitif. Integrasi elemen visual yang konsisten dan harmonis ini juga selaras dengan prinsip *aesthetic usability effect*, di mana media yang menarik secara estetika cenderung lebih mudah diterima dan digunakan dengan nyaman oleh peserta didik.

Gambar 3. Presentase hasil validasi materi yang tercantum menunjukkan skor sebesar 83%, yang tergolong dalam kriteria “Sangat Layak” menurut pedoman Arikunto (2018), artinya media ini dapat langsung digunakan tanpa perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan isi materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas baik dari sisi isi, struktur penyajian, maupun relevansi dengan karakteristik peserta didik. Jika dilihat dari distribusi skor berdasarkan aspek, aspek Pengorganisasian Materi memperoleh skor tertinggi

dibandingkan aspek lainnya, yakni 21 poin, yang menandakan bahwa materi disusun secara sistematis, runut, dan mudah dipahami. Hal ini mencerminkan kekuatan media dalam menyampaikan konten melalui alur berpikir logis dan kronologis, sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa SMP. Sementara itu, aspek Bahasa dan Strategi Pembelajaran juga menunjukkan skor yang cukup tinggi, masing-masing 10 dan 11 poin. Skor ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media tergolong baik, jelas, serta sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dan strategi penyampaian materi telah mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan belajar siswa. Adapun aspek Evaluasi dan Relevansi Materi memperoleh skor sedikit lebih rendah (masing-masing 9 poin), namun tetap berada dalam kategori sangat layak. Ini berarti bahwa meskipun evaluasi yang disiapkan sudah mendukung tujuan pembelajaran, namun masih terdapat ruang pengembangan, seperti menambahkan soal-soal berbasis konteks lokal atau integrasi dengan asesmen formatif yang lebih variatif.



Gambar 4. Tampilan Peta JEKO (Jelajah Ekonomi Kolonial)



Gambar 4 Skor Validasi Media

Gambar 4 menampilkan hasil validasi media berdasarkan tiga aspek utama, yaitu bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan strategi pembelajaran, dengan total skor keseluruhan mencapai tingkat kelayakan sebesar 88%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (2018), persentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga media Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) dapat digunakan tanpa perlu revisi signifikan. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor tertinggi sebesar 43 poin, menandakan bahwa media memiliki kualitas teknis yang sangat baik, seperti desain visual yang proporsional, estetika tampilan yang menarik, kemudahan navigasi, dan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi prinsip-prinsip rekayasa edukatif yang mendukung efektivitas pembelajaran berbasis media visual. Selain itu, aspek strategi pembelajaran memperoleh skor 15, yang menunjukkan bahwa media dinilai sangat efektif dalam mendorong rasa

ingin tahu, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Elemen permainan kelompok dengan alat bergelinding terbukti mampu meningkatkan interaksi dan diskusi antarsiswa, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif. Aspek bahasa memperoleh skor 12, menandakan bahwa bahasa yang digunakan cukup komunikatif, mudah dipahami oleh siswa SMP, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Kedua hasil validasi, baik dari sisi materi (Gambar 3) maupun media (Gambar 4), memperkuat kesimpulan bahwa Peta Jeko adalah media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara konten, tetapi juga unggul secara teknis dan pedagogis. Dengan perpaduan antara penyajian visual yang kuat dan pendekatan pembelajaran kontekstual, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Validasi ini memberikan legitimasi akademik bahwa Peta Jeko layak diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam topik sejarah dan ekonomi kolonial di tingkat SMP.

Pemanfaatan fitur-fitur visual dalam Canva tidak hanya memperkaya tampilan media secara estetika, tetapi juga dirancang selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung efektivitas pembelajaran. Agar pengembangan ini teruji secara objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, dilakukan proses validasi

menyeluruh terhadap aspek materi dan teknis media. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kualitas isi materi dan desain media memenuhi kriteria kelayakan, baik dari sisi ketepatan konten, kejelasan penyampaian, kemudahan penggunaan, hingga potensi interaktivitas dalam pembelajaran IPS di kelas.

#### *4. Implement*

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media Peta Jeko pada proses pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 10 Malang. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan kelompok yang menggunakan alat bergelinding sebagai pemicu interaksi. Setiap peserta didik secara acak akan mendapatkan pertanyaan berdasarkan titik lokasi yang dicapai pada peta. Pertanyaan tersebut mengarah pada materi ekonomi kolonial yang dikaitkan dengan konteks geografis wilayah Indonesia.

Proses ini menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Peserta didik tidak hanya mengikuti penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menelaah informasi dari peta, berdiskusi, menyusun analisis kelompok, hingga menyampaikan hasil pemahaman. Aktivitas ini menunjukkan pergeseran dari metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif menjadi pendekatan partisipatif dan kontekstual.

**Tabel 1. Data penilaian keaktifan peserta didik**

No	Aspek	Total Skor
1	Partisipasi	25
2	Kognitif	25
3	Kolaborasi	23
4	Media Aktif	8
5	Komunikasi	8
<b>Jumlah</b>		<b>89</b>
<b>Presentase</b>		<b>89%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Aktif</b>

Efektivitas implementasi media Peta Jeko diukur melalui observasi keaktifan peserta didik menggunakan lembar penilaian yang terdiri dari 20 indikator, dikelompokkan ke dalam lima aspek: partisipasi, kognitif, kolaborasi, media aktif, dan komunikasi. Hasil rekapitulasi disajikan dalam Tabel berikut:

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Peta Jeko berhasil meningkatkan keaktifan siswa secara menyeluruh. Tingginya skor pada aspek partisipasi dan kolaborasi menunjukkan bahwa media ini mendorong keterlibatan siswa sejak awal hingga akhir pembelajaran.

**Tabel 2. Rekomendasi dan Saran**

No	Rekomendasi dan Saran
1	Soal ditempel di LKPD dan LKPD lebih fokus pada soal di peta Jeko agar tidak lama di pengerjaan soal

Setelah penerapan media Peta Jeko, terjadi perubahan yang

signifikan pada perilaku belajar peserta didik. Mereka yang sebelumnya tampak pasif dan kurang antusias mulai menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap materi. Antusiasme siswa terlihat dari meningkatnya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi secara aktif dalam kelompok, dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Aktivitas bermain menggunakan alat bergelinding tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menjadi pemicu keingintahuan dan interaksi antar siswa. Banyak siswa merasa bahwa materi yang semula sulit dipahami kini menjadi lebih jelas karena divisualisasikan dalam bentuk peta kontekstual. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri saat menjelaskan hasil analisis karena telah memahami materi melalui kegiatan eksplorasi yang menyenangkan. Respon positif ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Peta Jeko tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan.



Gambar 5. Praktik penggunaan Peta JEKO

### 5. *Evaluate*

Tahapan evaluasi dilakukan sebagai langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) sebagai media pembelajaran IPS di tingkat SMP. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan masukan dari ahli, hasil implementasi di lapangan, serta landasan teori pembelajaran yang mendasari fungsi media dalam pembelajaran kontekstual.

Proses evaluasi awal dilakukan melalui validasi oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek kelayakan isi, desain visual, dan potensi implementasi media di kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa Peta Jeko memperoleh skor sangat tinggi baik dari ahli media maupun materi. Ahli media menekankan bahwa aspek visualisasi peta, kejelasan ikon, pemilihan warna, serta kemudahan penggunaan media tergolong sangat baik dan tidak memerlukan revisi signifikan. Sementara itu, ahli materi menyampaikan bahwa konten dalam media telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan aktualitas konteks sejarah ekonomi Indonesia. Penilaian ini mengacu pada teori evaluasi pembelajaran menurut Arikunto (2018), yang menyatakan bahwa produk dapat dikategorikan sangat

layak apabila memperoleh persentase skor di atas 81% tanpa perlu revisi lanjutan.

Selain validasi ahli, evaluasi juga dilakukan melalui observasi langsung di kelas saat implementasi media. Penggunaan Peta Jeko dalam pembelajaran diterapkan melalui mekanisme permainan kelompok menggunakan alat bergelinding sebagai pemicu interaksi, yang menciptakan suasana belajar aktif dan kolaboratif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam lima aspek keaktifan siswa, yaitu partisipasi, kognitif, kolaborasi, pemanfaatan media, dan komunikasi. Siswa terlibat aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, menyusun kesimpulan, serta mempresentasikan hasil analisis kelompok secara runtut. Model ini mendukung pendekatan *student-centered learning* dan memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kerja sama. Evaluasi efektivitas media ini juga diperkuat oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung (Korobko, 2023). Dalam hal ini, Peta Jeko berfungsi sebagai sarana *experiential learning* yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi melalui simbol spasial dan visualisasi peta yang menghubungkan informasi geografis dengan konsep ekonomi kolonial. Relevansi media ini juga sesuai dengan teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman, yang

menekankan bahwa pemahaman akan lebih optimal jika proses belajar melibatkan pancaindra dan aktivitas langsung (Witt, 1954). Dengan demikian, Peta Jeko tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Keberhasilan media juga tercermin dari respon siswa dan guru selama implementasi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan menyatakan bahwa media ini membuat materi IPS lebih mudah dipahami, terutama karena mereka dapat melihat dan menjelajah informasi secara langsung. Guru menyampaikan bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep ekonomi kolonial yang selama ini dianggap abstrak. Namun demikian, terdapat saran dari guru untuk memperbaiki aspek teknis seperti menempelkan soal langsung di LKPD agar proses pengerjaan lebih efisien. Hal ini sesuai dengan prinsip evaluasi formatif yang mendorong perbaikan berkelanjutan (Matazu, 2023)

Secara keseluruhan, evaluasi menunjukkan bahwa Peta Jeko sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan bermakna. Ke depan, pengembangan media ini dapat diarahkan pada versi digital interaktif agar dapat digunakan secara lebih luas dan terintegrasi dengan teknologi pembelajaran modern. Dengan demikian, Peta Jeko

berpotensi menjadi bagian dari solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran IPS yang abstrak dan membosankan.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media Peta Jelajah Ekonomi Kolonial (Peta Jeko) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP. Media ini mampu mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi kolonial melalui pendekatan visual yang interaktif dan kontekstual. Didukung oleh validasi ahli dan implementasi di kelas, Peta Jeko tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan isi dan teknis, tetapi juga berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi elemen permainan, peta visual, serta diskusi kelompok menjadikan media ini sebagai inovasi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini dan selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis. Oleh karena itu, Peta Jeko layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam mengajarkan sejarah ekonomi kolonial yang kompleks dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aditya, F., Songkup Pratama, R., Siagian, S. Z., Daely, V. G., & Yunita, S. (2024). Pengaruh Kolonialisme terhadap Struktur Sosial dan Ekonomi Indonesia.

- Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 24402–24407.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15785>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.  
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Irmi, R. P. (2021). *Kreativitas Belajar Mahasiswa Ditinjau dari Penggunaan Media Internet dan Buku Ajar dalam Mata Kuliah Ekonomi Makro pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi ....* eprints.ums.ac.id.  
[https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91885%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/91885/1/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91885%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/91885/1/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Kartawidjaja, E. S. (2018). *Kartografi Dasar: Peta Sebagai Representasi Grafis Permukaan Bumi*. Penerbit ITB.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.  
<https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Korobko, A. I. (2023). Psychology and pedagogy. In *Psychology and pedagogy*. Viking Press.  
<https://doi.org/10.33029/9704-7953-7-psi-2023-1-376>
- Matazu, S. S. (2023). Influence of Dick and Carey instructional model on secondary school biology students' performance in Katsina State, Nigeria. *Mediterranean Journal of Social & Behavioral ...*  
<https://www.mjosbr.com/download/influence-of-dick-and-carey-instructional-model-on-secondary-school-biology-students-performance-in-13301.pdf>
- Putra Daulay, H., Dahlan, Z., Priono, A., & Lubis, A. P. (2021). Kolonialisme dan Dikotomi Pendidikan di Indonesia. *Islamic Education*, 1(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.57251/ie.v1i1.10>
- Rozak, A. (2021). Kebijakan Pendidikan Di Indonesia. *Alim | Journal of Islamic Education*, 3(2), 197208.  
<https://doi.org/10.51275/alim.v3i2.218>
- Silaban, P. S. M. J., Suharianto, J., Putriku, A. E., Siahaan, S. D. N., & Sembiring, J. P. B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar (Buku) Ekonometrika Berbasis Media Pembelajaran Aplikasi Website (Studi Kasus Pada Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 79–87.  
<https://doi.org/10.37329/cetta.v5i1.1536>
- Sulastri, S., & Pertiwi, F. N. (2020). Problem Based Learning Model

Through Constextual Approach  
Related With Science Problem  
Solving Ability of Junior High  
School Students. *INSECTA:  
Integrative Science Education  
and Teaching Activity Journal,*  
1(1), 50–58.  
[https://doi.org/10.21154/insecta.v  
1i1.2059](https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2059)

Witt, P. W. F. (1954). Audio-visual  
methods in teaching. In  
*Educational Technology  
Research and Development* (3rd  
ed., Vol. 2, Issue 4). Dryden  
Press.  
[https://doi.org/10.1007/bf027132  
96](https://doi.org/10.1007/bf02713296)

Yespa Warinta, Kinanti Oktria, Jihan  
Annisa Zarah, Ariyanto. R,  
Rahmayuni Rahmayuni, &  
Wismanto Wismanto. (2024).  
Analisis Pengembangan  
Pemilihan Media Bahan Ajar.  
*Inspirasi Dunia: Jurnal Riset  
Pendidikan Dan Bahasa,* 3(2),  
32–40.  
[https://doi.org/10.58192/insdun.v  
3i2.2064](https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064)