

**PENGEMBANGAN SIKIJANG (SITUS CANDI KIDAL, CANDI JAGO, DAN  
SITUS PATIRTAAN NGAWONGGO) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS  
KELAS VII DI SMP NEGERI 22 MALANG**

Septiani Aisyah Ayu Paramita<sup>1</sup>, Khofifatu Rohmah Adi<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana,  
Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>septiani.aisyah.2431749@students.um.ac.id, <sup>2</sup>khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to develop learning media based on mobile learning by utilizing the help of power point and iSpring suite application in learning Social Sciences, especially on local history material of the region where students live in SMP Negeri 22 Malang. This research is a type of Research and Development (R&D) that refers to the ADDIE development method. The results of this study indicate that the validation of the material aspect obtained a score of 81.9%, the media aspect was 96.25%, and the results of the trial of potential users resulted in a total score of 96.9%. Based on these achievements, the SIKIJANG learning media (Kidal Temple Site, Jago Temple, and Ngawonggo Patirtaan) is categorized as "very feasible" media for use in learning Social Science grade VII at the junior high school / MTs level.*

*Keywords: development, learning media, mobile learning .*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dengan memanfaatkan bantuan power point dan iSpring suite application dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi sejarah lokal wilayah tempat tinggal peserta didik di SMP Negeri 22 Malang. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada metode pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validasi dari aspek materi memperoleh skor sebesar 81,9%, aspek media 96,25%, dan hasil uji coba terhadap calon pengguna menghasilkan skor total sebesar 96,9%. Berdasarkan capaian tersebut, media pembelajaran SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo) dikategorikan sebagai media yang "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di tingkat SMP/MTs.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *mobile learning*.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter dan berbudaya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan utama dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Fitria Intan dkk., 2024). Fokus pada pengembangan potensi peserta didik tersebut erat kaitannya dengan pembentukan karakter yang merupakan inti dari pendidikan. Tujuan ini juga sejalan dengan dimensi Pelajar Pancasila yaitu: 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Mandiri, 3. Bergotong-royong, 4. Berkebinekaan global, 5. Bernalar kritis, 6. Kreatif (Asiati & Hasanah, 2022). Dengan demikian, setiap lembaga pendidikan diharapkan dapat memperkaya kualitas manusia Indonesia melalui proses pembelajaran.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang membutuhkan perencanaan yang matang dalam pelaksanaannya. Salah satu aspek penting yang perlu dipersiapkan adalah pemilihan dan penyediaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai pengajar kepada peserta didik yang menerima pesan. Apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara terstruktur dan sistematis, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan maksimal (Saleh M dkk, 2023). Proses pembelajaran dapat diterapkan dan memperoleh hasil yang maksimal apabila komponen-komponen pembelajaran terpenuhi, yaitu meliputi guru, siswa, metode pembelajaran, materi pembelajaran dan media pembelajaran (Hada dkk., 2021).

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan juga harus berlandaskan pada analisis kebutuhan materi, media, serta karakteristik peserta didik (Arifin & Adi, 2022). Analisis dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara bersama Bapak Basukiono, S.Pd., guru

pengampu mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 22 Malang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, materi sejarah di kelas VII cenderung menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik, sehingga mereka kurang menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran untuk materi sejarah masih terbatas pada buku dan power point. Belum tersedia media inovasi yang secara khusus dirancang untuk menyajikan materi secara menarik. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Media yang dikembangkan nantinya juga akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII yang memiliki gaya belajar bervariasi namun mayoritas lebih condong ke gaya belajar kinestetik dan visual. Dengan demikian, media pembelajaran yang dirancang akan menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

Dasar pentingnya pengembangan media dalam proses pembelajaran juga mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang dikenal dengan istilah

*Cone of Experience* atau Teori Kerucut Pengalaman Dale (Arifin & Adi, 2022). Teori ini menggambarkan berbagai jenis pengalaman belajar yang disusun dalam bentuk kerucut dari yang paling kongkret hingga yang abstrak. Konsep ini menjelaskan bahwa semakin langsung dan nyata suatu pengalaman, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut akan dipahami dan diingat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan melalui eksplorasi sumber-sumber di lingkungan sekitar peserta didik dapat membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang dialaminya (Ismail & Alexandro, 2021).

Kemudian evaluasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena berperan penting dalam menilai keberhasilan peserta didik. Mengabaikan evaluasi berarti secara tidak langsung mengabaikan pencapaian hasil belajar peserta didik yang seharusnya sesuai dengan standar atau norma pendidikan yang berlaku (Muhimmatul Choirah, 2021). Dengan adanya evaluasi pembelajaran, baik guru maupun peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman

terhadap suatu materi pembelajaran (Asma dkk., 2023)

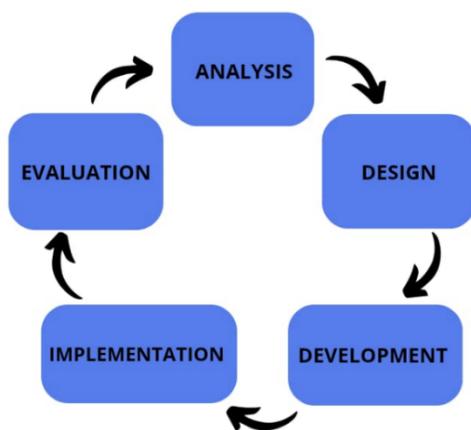
Seiring dengan tantangan globalisasi dalam ranah pendidikan, peningkatan mutu pendidikan menjadi suatu keharusan. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan yang signifikan demi menunjang berbagai aktivitas manusia termasuk dibidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga berperan besar dalam membantu para pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Wowor dkk., 2022). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan berbagai kemudahan serta manfaat, baik dalam pelaksanaan maupun hasil yang diharapkan. Konsep dasar dari teknologi pembelajaran muncul sebagai respon terhadap kebutuhan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam proses belajar, sekaligus sebagai Upaya untuk menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan (Setiadi & Ghofur, 2020). Oleh karena itu, teknologi ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggagas pengembangan sebuah media pembelajaran yang berfokus pada materi Sejarah Lokal. Dalam proses pengembangan tersebut, peneliti membuat sebuah media *mobile learning* SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Situs Patirtaan Ngawonggo) sebagai media pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 22 Malang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Pendekatan R&D dipilih karena bertujuan untuk merancang dan menciptakan suatu produk, yakni media pembelajaran, melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Metode ini membantu proses penelitian menjadi lebih terarah, terorganisir, dan berjalan secara efektif (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi) (Setiawan dkk., 2021). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo) yang berfokus pada materi sejarah lokal di daerah lingkungan tempat tinggal peserta didik SMP Negeri 22 Malang.



Gambar 1. Alur penelitian R&D model ADDIE

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan akan dilakukan sebagai berikut:

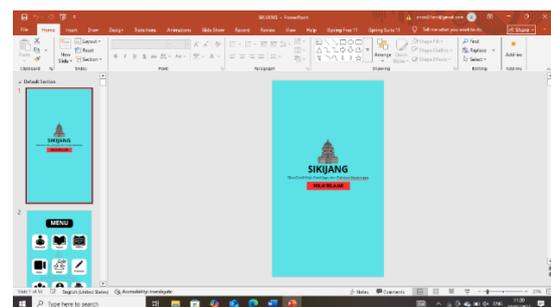
a. Tahap Pertama: Analisis Kebutuhan

Langkah awal ini bertujuan untuk memperkuat dasar pentingnya pengembangan media pembelajaran “SIKIJANG” bagi peserta didik. Data kebutuhan dikumpulkan melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 22 Malang. Selain itu, analisis

kebutuhan juga dilakukan dengan menyebarkan angket dalam bentuk kuesioner menggunakan Google Form. Di samping itu, karakteristik peserta didik turut dianalisis untuk menyesuaikan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Tahap Kedua: Perancangan Produk

Pada tahap ini, fokus utama adalah merancang media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti menyusun desain awal dengan memanfaatkan aplikasi PowerPoint, yaitu dengan membuat kerangka alur sebagai dasar penyusunan aplikasi atau media yang akan dikembangkan.

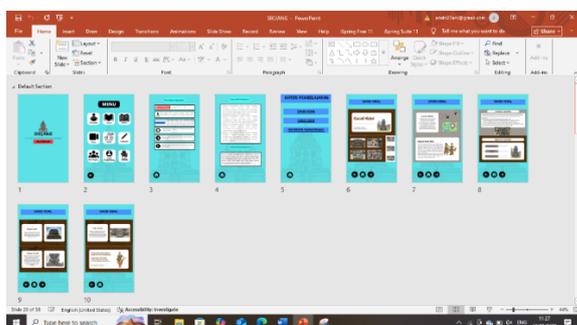


Gambar 2. Desain Produk

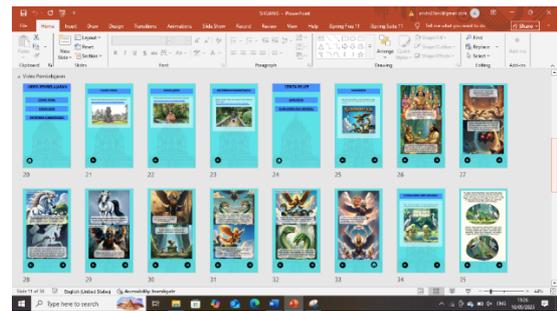
c. Tahap Ketiga: Pengembangan

Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dibuat dengan mengacu pada prinsip-prinsip desain media berbasis *mobile learning*.

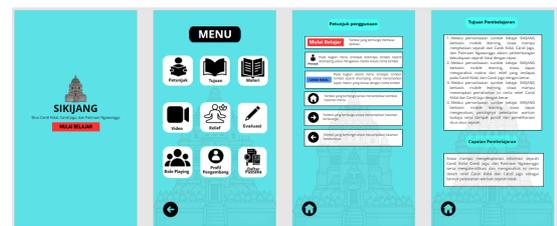
Proses pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi iSpring Suite dan Website 2 APK Builder Pro. Setelah produk media pembelajaran selesai dirancang, dilakukan tahap uji validasi. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang telah dikembangkan (Ningsih & Kurniawan, 2024). Proses validasi dilakukan bersama mitra peneliti, yaitu para validator ahli dipilih berdasarkan bidang keahlian masing-masing. Validator yang terlibat dalam validasi pembelajaran ini terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Validasi ahli materi berfokus pada penilaian kesesuaian materi dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, relevansi materi, serta evaluasi atau latihan soal. Sementara itu, validator media menilai berdasarkan tampilan, kemudahan penggunaan, serta aspek penyajian media yang telah dikembangkan.



Gambar 3 Desain produk *mobile learning*



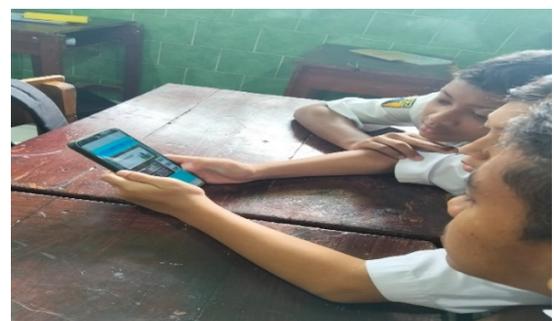
Gambar 4. Desain Produk Materi



Gambar 5 Tampilan SIKIJANG

d. Tahap Keempat: Penerapan

Pada tahap ini, media pembelajaran diuji coba dalam skala terbatas dengan melibatkan 31 siswa kelas VII-E di SMP Negeri 22 Malang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media dari perspektif pengguna. Penilaian dilakukan dengan membagikan kuesioner yang terdiri dari 20 butir pertanyaan kepada peserta didik melalui Google Form.



Gambar 6 Penerapan Aplikasi SIKIJANG

e. Tahap Kelima: Evaluasi

Tahap ini merupakan proses akhir yang dilakukan setelah media pembelajaran mendapatkan penilaian dari para validator. Evaluasi dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan masukan, kritik, dan saran yang diberikan. Tujuan dari revisi ini adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa perlu melalui tahap uji coba ulang.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap uji validasi dan uji coba produk menggunakan alternatif jawaban dengan nilai yang diperoleh dari perhitungan angket menggunakan skala likert. Perhitungan dengan menggunakan skala likert sebagai berikut (Yuliandari & Wahjudi, t.t.).

**Tabel 1. Skala Likert**

| Kategori                         | Skor |
|----------------------------------|------|
| <b>SS (Sangat Sesuai)</b>        | 4    |
| <b>S (Sesuai)</b>                | 3    |
| <b>TS (Tidak Sesuai)</b>         | 2    |
| <b>STS (Sangat Tidak Sesuai)</b> | 1    |

Hasil penilaian para validator dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

**P** : Persentase kelayakan

$\sum X$  : Skor untuk penilaian dalam satu item

$\sum xi$  : Skor untuk penilaian ideal dalam satu item

100% : Konstanta dalam bentuk persen

Berdasarkan hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan tingkat kelayakan media dengan menggunakan skala likert, penilainnya mengacu pada kriteria yang tercantum dalam table berikut:

**Tabel 2 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media. (Riduwan, 2013)**

| Presentase (%)  | Kriteria           |
|-----------------|--------------------|
| <b>0 – 20</b>   | Sangat Tidak Layak |
| <b>22 – 40</b>  | Tidak Layak        |
| <b>40 – 60</b>  | Cukup Layak        |
| <b>61 – 80</b>  | Layak              |
| <b>81 – 100</b> | Sangat Layak       |

Media dianggap layak serta memperoleh respons positif dari peserta didik apabila hasil interpretasinya mencapai minimal 61%, yang termasuk dalam kategori “layak” hingga “sangat layak”

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi *mobile learning* bernama SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo). Media ini berbasis *mobile learning* dan dirancang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* yang terhubung ke internet. Aplikasi SIKIJANG dibuat sebagai sarana pendukung pembelajaran, khususnya untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII yang membahas mengenai Sejarah Lokal. Pengembangan aplikasi ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan peserta didik yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada responden.

Media pembelajaran SIKIJANG telah melalui tahap uji kelayakan terhadap media yang dikembangkan. Proses uji kelayakan ini melibatkan dua validator ahli, yang masing-masing berkompeten di bidang materi, dan media pembelajaran. Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi, yang bertugas untuk menilai kesesuaian isi media pembelajaran dengan konsep dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Instrumen penilaian angket yang terdiri atas 18 butir pertanyaan terkait aspek-

aspek materi. Hasil penilaian dari validasi materi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli materi**

| No.                    | Komponen Penilaian   | Skor (X)  |
|------------------------|--|-----------|
| 1                      | Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran                  | 4         |
| 2                      | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                   | 4         |
| 3                      | Kebenaran konsep materi  | 4         |
| 4                      | Kejelasan penyampaian materi                                   | 4         |
| 5                      | Materi tersusun secara sistematis                              | 4         |
| 6                      | Kejelasan fenomena dalam materi                                | 3         |
| 7                      | Aktualisasi materi   | 2         |
| 8                      | Kebenaran konsep isi materi yang disajikan                     | 3         |
| 9                      | Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa     | 3         |
| 10                     | Tingkat kesulitan  | 3         |
| 11                     | Kesesuaian evaluasi dengan fenomena yang ada di sekitar siswa  | 2         |
| 12                     | Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran      | 3         |
| 13                     | Penggunaan bahasa yang baik dan tepat                          | 4         |
| 14                     | Ketepatan dan kesesuaian dalam penggunaan istilah              | 4         |
| 15                     | Kemudahan dalam memahami alur materi melalui penggunaan bahasa | 3         |
| 16                     | Kemampuan materi dalam menambah pengetahuan siswa              | 3         |
| 17                     | Kemampuan materi dalam meningkatkan pemahaman siswa            | 3         |
| 18                     | Kemampuan materi dalam memotivasi siswa                        | 3         |
| <b>Skor Total (ΣX)</b> |  | <b>59</b> |

Presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan skor sebesar 81,9%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran SIKIJANG

dikategorikan sebagai “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari validator materi menunjukkan bahwa materi sudah bagus, namun perlu dikaitkan dengan aktualisasi materi dengan kondisi aktual khususnya peserta didik dan upaya untuk melestarikan serta perlunya upaya meningkatkan ketertarikan peserta didik pada situs sejarah atau budaya di sekitarnya. Saran perbaikan dari ahli materi yaitu ditambahkan aktualisasi materi khususnya untuk pendidikan budi pekerti kekinian.

Validasi kedua dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek penyajian dan tampilan visual dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrument yang digunakan berupa angket berisi 20 butir pertanyaan yang mencakup berbagai komponen penyajian media. Hasil penilaian dari proses validasi media pembelajaran tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil validasi oleh ahli media**

| No. | Komponen Penilaian  | Skor (X) |
|-----|---|----------|
| 1.  | Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang baik dan tepat diterima oleh siswa | 4        |

|                        |   |           |
|------------------------|---|-----------|
| 2.                     | Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai                     | 4         |
| 3.                     | Penggunaan bahasa mendukung pemahaman materi                        | 4         |
| 4.                     | Media dapat mendorong rasa ingin tahu siswa                         | 4         |
| 5.                     | Media dapat menambah pengetahuan siswa                              | 4         |
| 6.                     | Media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi            | 4         |
| 7.                     | Media dapat menambah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS  | 4         |
| 8.                     | Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran                    | 3         |
| 9.                     | Kemudahan dalam <i>touch</i>  | 4         |
| 10.                    | Media dapat dioperasikan dengan mudah                               | 4         |
| 11.                    | Media dapat digunakan berkali-kali                                  | 4         |
| 12.                    | Media dapat dipelihara atau diperbaharui dengan mudah               | 4         |
| 13.                    | Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK | 4         |
| 14.                    | Warna dan tampilan yang digunakan sesuai dan menarik                | 4         |
| 15.                    | Jenis huruf tampilan yang digunakan sesuai dan menarik              | 3         |
| 16.                    | Penggunaan bahasa mendukung pemahaman penerimaan media              | 4         |
| 17.                    | Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola                        | 4         |
| 18.                    | Tampilan gambar yang disajikan menarik dan tidak mengganggu         | 4         |
| 19.                    | Proporsi gambar seimbang dengan tampilan media                      | 4         |
| 20.                    | Desain media menarik  | 3         |
| <b>Skor Total (ΣX)</b> |   | <b>77</b> |

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa aplikasi SIKIJANG memperoleh presentase kelayakan sebesar

96,25%. Capaian ini menempatkan media pembelajaran dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian validator, penyajian dan konten media dinilai sudah baik secara keseluruhan, menarik, serta relevan dengan perkembangan zaman. Meskipun demikian, terdapat aspek yang disarankan untuk diperbaiki guna menyempurnakan media ini yaitu perubahan pada fitur “role playing” dibuat lebih menarik untuk peserta didik dan tidak berbentuk teks.



Gambar 8. Sesudah di revisi



Gambar 7. Sebelum di revisi

Hasil penilaian dari validator tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap implementasi media kepada calon pengguna. Uji coba dilakukan setelah media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran para validator. Tahap uji coba ini melibatkan 31 peserta didik kelas VII-E di SMP Negeri 22 Malang sebagai responden. Para peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap kelayakan media dari prespektif pengguna akhir. Instrument yang digunakan berupa angket 20 pertanyaan. Hasil penilaian calon

pengguna dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi oleh calon pengguna**

| No. | Komponen Penilaian  | $\sum xi$ | $\sum x$ |
|-----|---|-----------|----------|
| 1.  | Kalimat yang digunakan dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" menggunakan bahasa yang baik dan tepat | 124       | 119      |
| 2.  | Bahasa yang digunakan dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" mudah dipahami                          | 124       | 119      |
| 3.  | Kalimat yang digunakan dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" jelas                                  | 124       | 121      |
| 4.  | Tampilan <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" menarik  | 124       | 118      |
| 5.  | Isi dari <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" sesuai dengan materi yang diajarkan                        | 124       | 120      |
| 6.  | Gambar yang disajikan dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" sesuai dengan materi yang diajarkan     | 124       | 122      |
| 7.  | <i>Mobile learning</i> "SIKIJANG" memudahkan saya untuk memahami materi                               | 124       | 120      |
| 8.  | Desain <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" menarik  | 124       | 118      |
| 9.  | Layout atau tata letak pada <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" jelas dan sesuai                        | 124       | 122      |
| 10. | Tampilan teks pada <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" jelas dan mudah dibaca                           | 124       | 118      |
| 11. | Materi dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" mudah dipahami   | 124       | 122      |

|   |   |                     |             |
|---|---|---------------------|-------------|
| 12.                                     | Materi dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" sesuai dan komunikatif   | 124                 | 120         |
| 13.                                     | Materi dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" dikemas dan disajikan dengan menarik   | 124                 | 118         |
| 14.                                     | Gambar dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" menarik dan membantu saya dalam memahami materi                                | 124                 | 123         |
| 15.                                     | Materi dalam <i>mobile learning</i> "SIKIJANG" dapat menambah pengetahuan saya  | 124                 | 122         |
| 16.                                     | Soal yang diberikan saat pembelajaran sesuai dan menarik  | 124                 | 123         |
| 17.                                     | <i>Mobile learning</i> "SIKIJANG" bermanfaat bagi saya  | 124                 | 120         |
| 18.                                     | <i>Mobile learning</i> "SIKIJANG" dapat mempermudah saya dalam kegiatan pembelajaran  | 124                 | 121         |
| 19.                                     | <i>Mobile learning</i> "SIKIJANG" mendorong rasa ingin tahu saya untuk mempelajari materi "Aktivitas Dalam Memenuhi Kebutuhan | 124                 | 119         |
| 20.                                     | <i>Mobile learning</i> "SIKIJANG" memotivasi dan menjadikan siswa bersemangat dalam belajar                                   | 124                 | 120         |
| <b>Skor Total (<math>\sum X</math>)</b> |   | <b>2480</b>         | <b>2405</b> |
| <b>Presentase Keseluruhan</b>           |   | <b>96,9%</b>        |             |
| <b>Kriteria Kelayakan</b>               |   | <b>Sangat Layak</b> |             |

Dari tabel tersebut presentase kelayakan yang diperoleh dari hasil uji coba oleh calon pengguna

mennunjukkan skor total sebesar 96,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SIKIJANG tergolong dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tanggapan dari calon pengguna juga menunjukkan apresiasi positif terhadap media ini, karena dinilai mampu mempermudah pemahaman konsep dan materi sejarah lokal Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo yang terdapat di sekitar tempat tinggal mereka. Namun, terdapat beberapa kendala dalam proses pengujian yaitu terdapat empat peserta didik yang mengalami kesulitan mengunduh aplikasi dikarenakan perangkat atau sistem handphone mereka dalam mode orang tua sehingga untuk mengunduh mereka harus meminta izin kepada perangkat orang tuanya. Masukan ini menjadi pertimbangan bagi pengembang untuk menyempurnakan media pembelajaran agar dapat mendukung berbagai sistem operasi dan aman pada perangkat peserta didik.

#### ***Pembahasan***

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya masing-masing. Oleh karena itu, media pembelajaran

perlu dirancang secara optimal agar proses penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif dan diterima dengan baik oleh pengguna saat digunakan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar, penggunaan media dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahmi dkk., 2019). Keberadaan media pembelajaran menjadi solusi bagi guru dan peserta didik dalam menyelenggarakan proses belajar yang lebih menarik serta mudah dipahami (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media pembelajaran SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo) terbukti efektif digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran IPS untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII. Efektivitas ini muncul karena media tersebut mampu memvisualisasikan bentuk situs candi dan patirtaan secara lebih nyata dan kongkret. Visualisasi ini berkontribusi pada penguat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Dale, yang menjelaskan bahwa semakin tinggi posisi suatu

media dalam Kerucut Pengalaman Dale, maka semakin abstrak bentuk penyampaian pesan. Sebaliknya, semakin rendah posisi dalam kerucut, maka media yang digunakan bersifat konkret. Penyampaian pesan secara konkret akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, karena informasi disajikan dengan lebih nyata (Subiyantoro, 2020). Berikut gambar teori Kerucut Pengalaman Dale.



Gambar 9. Teori Kerucut Pengalaman Dale

Hasil penilaian dari para validator dan calon pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran SIKIJANG efektif dalam membantu pengguna memahami materi mengenai sejarah lokal yang ada di sekitar tempat tinggal peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal

1 Ayat 20, media pembelajaran termasuk salah satu elemen pendukung yang berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Tunjung & Purnomo, 2020). Kondisi ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, dan mampu mengeksplorasi informasi yang mereka butuhkan. Peran guru disini sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Nadhianty & Purnomo, 2021).

Secara keseluruhan, media SIKIJANG dinyatakan dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi peserta didik SMP/MTs kelas VII. Peneliti juga telah melakukan perbaikan terhadap media berdasarkan masukan dan saran yang diterima meskipun masih terdapat beberapa saran yang belum dapat direalisasikan karena membutuhkan waktu pengembangan yang lebih lama. Saran tersebut mencakup penambahan materi aktualisasi yang mencakup budi pekerti yang dikaitkan dengan sejarah situs sejarah yang

ada di sekitar peserta didik untuk meningkatkan minat dan daya tarik mereka. Meskipun saran ini belum dapat direalisasikan, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan penting dalam penelitian dan pengembangan media selanjutnya.

#### **D. Kesimpulan**

Desain pengembangan produk *mobile learning* SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo) telah melewati lima tahap ADDIE. Materi yang disajikan pada sumber belajar ini berfokus pada sejarah lokal yang terdapat di sekitar tempat tinggal peserta didik SMP Negeri 22 Malang. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan power point yang dipadukan dengan aplikasi iSpring Suite. Perpaduan ini kemudian menghasilkan produk akhir berupa aplikasi android bernama SIKIJANG (Situs Candi Kidal, Candi Jago, dan Patirtaan Ngawonggo). Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak pada materi sejarah lokal.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran SIKIJANG telah melewati tahapan validasi oleh para

ahli dan calon pengguna. Hasil validasi dari para validator menunjukkan bahwa media ini dalam kategori “sangat layak”, dengan perolehan skor 81,9% pada aspek materi, 96,25% pada aspek media pembelajaran, dan 96,9% pada hasil uji coba yang melibatkan calon pengguna.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran SIKIJANG, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang sejarah dan budaya lokal, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman mereka tentang materi sejarah lokal, serta menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap warisan budaya bangsa. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki rasa cinta dan bangga terhadap budaya dan sejarah lokal mereka.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan

yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Rustandi & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Arifin, A. A., & Adi, K. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS ASIAPP (Asean Interaction App) pada Materi Interaksi Antarnegara-Negara ASEAN SMP Kelas VIII. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(3), 951.
- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61–72.
- Asma, A., Jannah, M., Mawardati, R., Juliana, J., & Fitria, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Google Form dan Quizizz. *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–14.
- Fitria Intan, M., Rahmah, N., Andriani, P., & Nugroho Widiadi, A. (2024). Analisis Nilai-Nilai Relief Garudeya Pada Situs Candi Kidal Terhadap Penguatan Karakter Kebhinekaan Peserta Didik Di SMKN 10 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(7), 9.
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 155.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46.
- Muhimmatul Choiroh. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nadhianty, A., & Purnomo, A. (2021). Pengembangan Digital B-OK Bentuk Muka Bumi Malang Raya sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(1), 43–60.
- Ningsih, M., & Kurniawan, B. (2024). Pengembangan Aplikasi Si Calang (Situs Candi di Malang) Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(2), 112–127.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.

- Riduwan. 2013. Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 4(2), 112–119.
- Subiyantoro, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dengan BOT API Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 12 Surabaya. 08.
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Paa SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.
- Wowor, B. M., Wonggo, D., & Heydemans, C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Mobile di SMP Kristen Tondangow. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(6), 843–849.
- Yuliandari, S., & Wahjudi, E. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.