

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA SEJARAH BERBANTUAN
ARCGIS PADA MATERI KERAJAAN ISLAM DI SUMATERA**

Nurfadhlila¹, Zulfa², Liza Husnita³

¹Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat,

²Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat,

³Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat,

¹nur.fadhlila.090803@gmail.com, ²zulfaeva75@gmail.com,

³lizahusnita1977@upgrisba.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop historical map learning media for the History subject, specifically the topic "Islamic Kingdoms." This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. However, this research only went to three stages: Analysis, Design, and Development. The research subjects were teachers and 10th-grade students at SMA Negeri 1 Hulu Kuantan. In the definition stage, a needs and materials analysis was conducted to design a documentary film that aligned with the analysis. The design stage involved selecting materials and media appropriate to the analysis. The development stage involved creating a historical map using ArcGIS, which was then validated by material and media experts. The validation results showed that the developed historical map fell into the very valid media validation category (100%), and the valid material and language validation category (57.14%). Next, the historical map was piloted on 24 10th-grade students. The trial results showed that historical maps were "very practical" for use in learning, with an average practicality score of 88.8% from teachers and 84.03% from students. Based on the research findings, ArcGIS-assisted Historical Map Learning Media for the Islamic Kingdoms in Sumatra topic using the ADDIE development model can be developed.

Keywords: learning media development, historical maps, arcgis keyword

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran peta sejarah pada mata pelajaran Sejarah dengan materi “Kerajaan Islam”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*). Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Hulu Kuantan. Pada tahap pendefenisian dilakukan analisis kebutuhan dan analisis materi untuk merancang film documenter yang sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Tahap perancangan melibatkan pemilihan materi dan media yang sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk peta sejarah menggunakan aplikasi ArcGIS, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa peta sejarah yang dikembangkan berada dalam kategori validasi media sangat valid sebesar 100%, dan kategori validasi materi dan bahasa valid sebesar 57,14%. Selanjutnya, peta sejarah diuji coba pada 24 peserta didik kelas X.1. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peta sejarah “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata praktikalitas 88,8% dari guru dan 84,03% dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, Media Pembelajaran Peta Sejarah berbantuan ArcGIS pada materi Kerajaan Islam di Sumatera menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dikembangkan.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, peta sejarah, arcgis

A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas nasional, dan karakter peserta didik. Namun, selama ini pembelajaran sejarah di Indonesia cenderung berpusat pada hafalan fakta dan kronologi peristiwa tanpa memberikan ruang yang cukup bagi pemaknaan serta keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan dan kurang relevan bagi peserta didik (Andre, Siregar, and Natal 2025:14). Agar proses pembelajaran tidak membosankan maka dipergunakan media pembelajaran sebagai kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran ialah hal yang signifikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pembelajaran. Menurut (Andre et al. 2025:605) menyampaikan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi dalam belajar, atau berdampak terhadap pengaruh psikologis siswa. Umumnya, media pembelajaran berfaedah untuk mempermudah interaksi antar

pengajar dan siswa dalam mewujudkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan ataupun dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran peta sejarah berbantuan ArcGIS. ArcGis merupakan salah satu dari sekian banyak perangkat lunak yang digunakan dalam SIG yang memiliki kemampuan yang tinggi dalam pembuatan peta digital hingga analisis spasial (Agus & Ridwan, 2019) dalam (Priambodo et al. 2023). Jadi dapat diartikan ArcGIS merupakan suatu aplikasi yang bisa digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi ini bisa memudahkan peserta didik untuk lebih paham mengenai peta sejarah dan bagaimana perkembangan peta sejarah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Hulu Kuantan pada 6 Maret 2025, bahwa beliau dominan menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran dan dominan menggunakan metode ceramah. Ketika belajar di dalam kelas menanyakan lokasi peta

Kerajaan Kutai dan gambar peta Kerajaan Kutai hanya melalui buku cetak saja. Sehingga hanya beberapa kelas yang paham dimana letak lokasi peta tersebut. Dan sebagain kelas yang tidak paham merasa bosan, bingung, dan kurang aktif dalam proses belajar. Karena mereka hanya melihat gambar peta Kerajaan Kutai yang terletak di Kalimantan saja tetapi mereka tidak melihat gambar peta Kalimantan. Berdasarkan penjelasan diatas maka analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Hulu Kuantan ialah berupa media pembelajaran seperti peta, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran peta.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu mereka menggunakan media pembelajaran peta berbantuan *Macromedia Flash*, *Aplikasi Kine Master*, *Thinglink*, dan *Articulate Storyline* 3. Bantuan media pembelajaran peta tersebut sudah diteliti oleh peneliti terdahulu, tetapi disini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran peta dengan berbantuan aplikasi ArcGIS yang belum pernah di gunakan oleh peneliti sebelumnya. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran peta sejarah Kerajaan

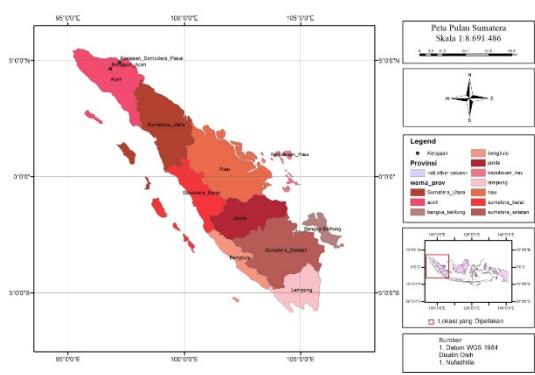
Islam Samudera Pasai berbantuan ArcGIS agar semua peserta didik paham dengan pembelajaran peta sejarah Kerajaan Islam di Sumatera dan peserta didik lebih mengetahui dimana lokasi letak peta sejarah Kerajaan Islam di Sumatera tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “pengembangan Media Pembelajaran Peta Sejarah Berbantuan ArcGis pada Materi Keerajaan Islam di Sumatera.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*). Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Hulu Kuantan. Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran peta sejarah berbantuan ArcGis pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA menggunakan model pengembangan ADDIE.

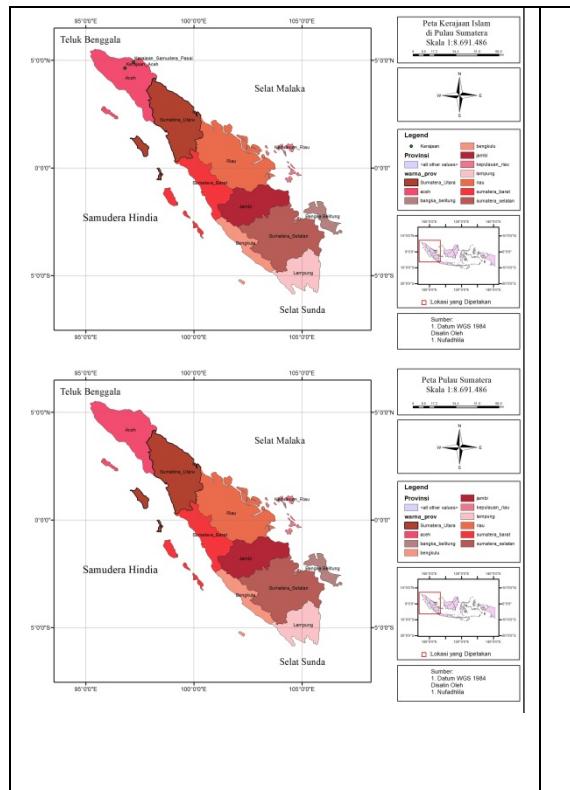
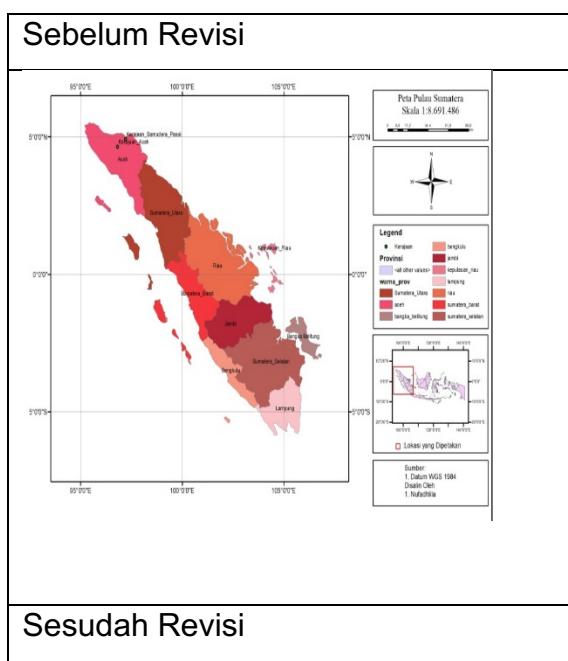
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 1. Peta Pulau Sumatera

Pengembangan media pembelajaran peta sejarah ini dibuat dalam bentuk PowerPoint melalui aplikasi ArcGIS. Powerpoint tersebut memaparkan arah perkembangan dari kerajaan-kerajaan yang ada di Sumatera.

Tabel 1. Gambar peta Pulau Sumatera dan peta Kerajaan Islam di Sumatera



Tabel 2 memaparkan gambar tentang peta pulau sumatera. Pada gambar peta yang sebelum di revisi sudah terlihat dimana lokasi kerajaan Samudera Pasai dan Kerajaan Aceh dan pada penulisan nama peta yaitu Peta Pulau Sumatera. Sedangkan pada gambar yang sudah di revisi sebelah kiri itu tidak ada letak lokasi kerajaan dan nama peta tetap menjadi Peta Pulau Sumatera. Karena untuk meningkatkan stimulus atau keingintahuan peserta didik dimana letak lokasi kerajaan Islam yang ada di pulau Sumatera maka dari itu ahli validasi media merevisi agar pada tampilan awal peta tidak di tampilkan langsung letak lokasi

Kerajaan Islam di Sumatera. Dan pada gambar sebelah kanan diganti nama peta menjadi Peta Kerajaan Islam di Pulau Sumatera, dan di peta tersebut sudah terpaparkan letak lokasi Kerajaan Islam.

Uji Praktikalitas

1. Tanggapan Guru Mata Pelajaran sejarah

Tanggapan guru mata pelajaran sejarah dilakukan sebagai uji *betha*. Uji *betha* ini merupakan tahap pengujian produk yang dilakukan pengguna setelah dilakukan pengujian ahli. Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru Mata Pelajaran Sejarah mencakup aspek kelayakan isi, aspek kegrafikan/ desain visual, dan aspek keterpakaian dalam pembelajaran yang terdiri dari 9 butir pertanyaan. Setelah dikonvensi dengan table konvensi, persentase tingkat pencapaian 88,8%.

2. Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar juga digunakan *uji betha*. Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan ahli media pembelajaran dan ahli materi dan bahasa selanjutnya diuji coba kepada 24 orang peserta didik kelas X. Uji coba kelompok besar

dimaksudkan untuk mendapat respon ketika melihat dan memahami media pembelajaran peta sejarah sehingga diketahui bobot kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil retara persentase media pembelajaran sejarah sebesar 84,03%.

Nilai Praktikalitas (%)

$$= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Nilai Praktikalitas (%)

$$= \frac{726 \times 100\%}{864}$$

Nilai Praktikalitas (%)

$$= 84,02777777777778$$

$$\text{Nilai Praktikalitas (\%)} = 84,03$$

Pengembangan media pembelajaran peta sejarah berbantuan ArcGIS pada materi Kerajaan Islam di Sumatera ialah suatu ide baru untuk mendukung pembelajaran sejarah yang kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi

ArcGIS sebagai salah satu aplikasi yang bisa membuat peta bagi

siapapun yang menggunakannya. ArcGIS memberikan visualisasi peta secara digital, interaktif, dan dinamis. Dalam konteks pembelajaran sejarah, aplikasi ini sangat relevan karena dapat mengintegrasikan data spasial dengan narasi historis, memungkinkan peserta didik untuk melihat tidak hanya di mana peristiwa sejarah terjadi, tetapi juga bagaimana wilayah-wilayah itu saling terhubung dalam konteks politik, ekonomi, dan budaya. Dalam pembelajaran kerajaan Islam di Sumatera, misalnya peserta didik tidak hanya diberi tahu letak lokasi Kerajaan Samudera Pasai dan Kerajaan Aceh, tetapi juga dapat melihat arah penyebarannya, interkoneksi antar kerajaan, serta pengaruh wilayah sekitarnya melalui gais dan layer peta digital yang sudah dibuat.

Pengembangan media pembelajaran peta sejarah menggunakan teori *stimulus respon*. Teori *stimulus respon* digunakan karena peneliti ingin melihat bagaimana respon peserta didik kelas X ketika diberikan stimulus berupa media pembelajaran sejarah berbentuk peta dalam ppt. menggunakan teori stimulus respon peneliti ingin melihat apakah

pemberian stimulus media pembelajaran sejarah berupa peta ini peserta didik meningkatkan kaingintahuannya tentang lokasi suatu peristiwa.

Dalam konteks media pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Yauimi (2018) dan Hasan (2021), media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. ArcGIS memungkinkan hal tersebut melalui fitur interaktif dan spasial yang tidak hanya memvisualisasikan data, tetapi juga memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam, misalnya melalui zoom lokasi atau penambahan infirmasi deskriptif di atas peta. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan bermakna.

Media ini juga dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital abad ke-21, yang mengedepankan integritasi teknologi dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan kompetensi digital, kolaboratif, dan kritis. Dalam konteks kurikulum merdeka, media ini sejalan dengan prinsip merdeka belajar karena memberi ruang pada eksplorasi

mandiri oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga mendukung profil pelajar Pancasila seperti berpikir kritis, mandiri, dan bernalar ilmiah, karena peserta didik diajak untuk berpikir secara geografis dan historis dalam memahami dinamika kerajaan-kerajaan Islam.

Terkait dengan penelitian sebelumnya media yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan sifat keunikannya sendiri. Penelitian oleh Kurniawan (2019) yang menggunakan Macromedia Flash dan oleh Razif (2022) dengan *Thinglink* menghasilkan media peta berbasis dua dimensi statis atau semi-interaktif. ArcGIS justru memungkinkan integrasi spasial yang lebih akurat dan fleksibel, serta menyajikan data dalam peta digital dinamis yang dapat diakses melalui perangkat computer atau handphone.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran peta sejarah berbantuan ArcGIS terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep spasial-historis, mendorong keaktifan peserta

didik dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, kontekstual, dan modern. Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media berbasis teknologi bukan hanya tren sesaat, tetapi kebutuhan yang mutlak untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran peta sejarah berbantuan aplikasi ArcGIS telah terbukti sangat efektif dan berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Dengan validasi ahli media yang mencapai 100% dan ahli materi yang mencapai 57,14%, media ini telah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan guru menyatakan media ini sangat praktis (88,8%) dan peserta didik juga menyatakan media ini sangat praktis (84,03%). Dengan demikian, media pembelajaran peta sejarah berbantuan aplikasi ArcGIS ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan

daya ingat, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

“Pengembangan Media Pembelajaran Peta Digital Berbasis Thinglink Materi Sejarah Kerajaan Islam Sumatra Di SMAN 2 Malang.” *Historiography* 2(4):603. doi: 10.17977/um081v2i42022p603-617.

DAFTAR PUSTAKA

- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Makassar: Maret 2022.
- Andre, Muhammad, Syahbana Siregar, and M. A. N. Mandailing Natal. 2025. “Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah : Tinjauan Atas Kurikulum Merdeka.” *Of Indonesian History and Education* 5(1):13–21.
- Kurniawan, Imam Satria, Nunuk Suryani, and Djono. 2019. “Pengembangan Media Peta Sejarah Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri.” *Historika* 22(1):1–7.
- M Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Tahrim Tasdin Harahap, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I. Made Indra P. 2021. *Media Pembelajaran*. 1st ed. edited by Fatma Sukmawati. Klaten: 13 April 2022.
- Afwan, Bahtiar, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto. 2020. “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital.” *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* 1(1):9.
- Razif, Rama Maulana Muhammad, Slamet Sujud Purnawan Jati, and Ahmad Khoirul Yaskhudi. 2022.