

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PETA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA NEGERI 2 PEKANBARU**

Rama Syahrani¹, Ahmal², Nurdiansyah³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

¹rama.syahrani3263@student.unri.ac.id,

²ahmal@lecturer.unri.ac.id, ³nurdiansyah@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of students in learning history subjects, which is only around 35%, the use of media that is not optimal, and the minimal use of maps as a representative form of place elements used in learning. This research aims to (1) develop interactive map-based history learning media; (2) determine the feasibility of interactive map-based history learning media; and (3) increase the interest of class XI students of SMA Negeri 2 Pekanbaru in learning by using interactive map-based history learning media. This research uses the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE development model. Based on the research results, the results for material expert validation were 92%, media expert validation was 92.7%, while for student response assessment in small groups it was 88.4%, and large groups it was 87.2%. For students' learning interest, it is known that there has been an increase before and after using interactive map-based history learning media in small and large groups, namely: 1) Feelings of pleasure 55.3% to 88.6% and 57.6% to 84.8%, 2) Attention 60% to 91% and 59.1% to 87.8%, 3) Feelings of interest 67% to 90% and 62.4% to 87.5%, and 4) Student involvement 54.6% to 84.6% and 50.9% to 82.3%. Thus, it can be concluded that interactive map-based history learning media is very suitable for use in history learning and is able to increase students' learning interest.

Keywords: *history learning, interactive map-based history learning media, interest in learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah sekitar hanya 35%, pemanfaatan media yang belum optimal, dan minimnya penggunaan peta sebagai bentuk representatif unsur tempat yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif; dan (3) peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model

pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil untuk validasi ahli materi sebesar 92%, validasi ahli media sebesar 92,7%, sementara untuk penilaian respon peserta didik pada kelompok kecil 88,4%, dan kelompok besar sebesar 87,2%. Untuk minat belajar peserta didik diketahui mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif pada kelompok kecil maupun kelompok besar yaitu: 1) Perasaan senang 55,3% menjadi 88,6% dan 57,6% menjadi 84,8%, 2) Perhatian 60% menjadi 91% dan 59,1% menjadi 87,8%, 3) Perasaan tertarik 67% menjadi 90% dan 62,4% menjadi 87,5%, serta 4) Keterlibatan siswa 54,6% menjadi 84,6% dan 50,9% menjadi 82,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif, minat belajar, pembelajaran sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu bangsa. Kemajuan dari suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana tingkat pendidikannya. Menurut Pratama dkk., (2024:437) pendidikan ialah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar individu dapat berfikir secara bijaksana, oleh karena itu pendidikan menjadi sarana yang penting bagi terealisasinya cita-cita bangsa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar terdapat guru serta murid yang menjadi aktor utama dalam proses tersebut. Seorang guru melakukan tindakan pengajaran dapat berinovasi dalam kegiatan pengajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kebosanan yang dimiliki oleh peserta didik ini yang nantinya menurunkan minatnya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia. Kebosanan ini dapat di atasi oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh hal yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan yaitu bahan ajar, dengan demikian dapat membangkitkan perhatian, pikiran, perasaan, hingga minat siswa saat kegiatan belajar demi tercapainya tujuan belajar (Kristanto, 2016:6).

Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kelancaran pembelajaran yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri ialah minat belajar. Minat belajar adalah unsur

yang memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menimba ilmu, berlandaskan pada ketertarikan, kesenangan, serta keinginan mereka dalam memperoleh pengetahuan (Furqon, 2024:6). Dengan demikian, ketika peserta didik merasa gembira dengan pembelajaran yang diikutinya, tentu hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terkhususnya pada pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan.

Sejarah adalah mata pelajaran yang memiliki sebutan sebagai mata pelajaran yang membosankan dimata peserta didik. Hal ini dikarenakan materi-materi yang dipelajari merupakan materi terkait kehidupan manusia yang terjadi dimasa lalu (Sagala dkk., 2022:1922). Sehingga peserta didik memiliki sedikit minat terhadap mata pelajaran sejarah. Dalam hal ini guru memiliki andil yang besar dalam mengemas materi agar terlihat lebih menarik, sehingga peserta didik dapat tertarik serta memiliki minat untuk mempelajarinya (Pratama dkk., 2024:439).

Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 2 Pekanbaru, peneliti menemukan beberapa persoalan pembelajaran sejarah diantaranya

minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah yang masih kurang dengan hanya sekitar 35%, pemanfaatan media yang belum optimal, dan minimnya penggunaan peta sebagai bentuk representatif unsur tempat yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik untuk mengetahui pandangan mereka mengenai pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru, diketahui bahwa mata pelajaran sejarah masih dipandang kurang menarik dan cenderung menimbulkan kebosanan. Hal ini dikarenakan pembelajaran sejarah lebih banyak menekankan pada aktivitas menghafal atau hafalan, sehingga kondisi tersebut membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi serta menunjukkan rendahnya antusiasme mengikuti pembelajaran. Peserta didik menyampaikan penggunaan media lebih bervariasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penyebaran angket karakteristik peserta didik memperkuat latarbelakang pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan data bahwa peserta didik lebih dominan memiliki gaya belajar visual dibandingkan kedua gaya belajar lainnya, yaitu auditori dan kinestetik. Namun, diantara gaya belajar auditori dan kinestetik, gaya belajar kinestetik lebih menonjol. Dengan demikian, gaya belajar peserta didik yang visual disertai dengan gaya belajar kinestetik serta tidak mengesampingkan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori menjadikan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif semakin efektif untuk dapat dikembangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif, mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif dan mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif.

Manfaat penelitian ini yaitu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran sejarah yang menarik dalam upaya meningkatkan minat, kualitas dan mutu pembelajaran. Serta memberikan kontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan merupakan metode dalam sebuah penelitian guna menciptakan produk tertentu serta memeriksa keefektivan yang dimiliki oleh produk tersebut (Sugiyono, 2020:297). Menurut Rustamana dkk., (2024:61) bahwasanya metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk sebelumnya. Model yang digunakan peneliti yaitu ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pekanbaru, tepatnya di kelas XI.8 dengan menggunakan dua subyek uji coba, yaitu subyek uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang peserta didik dan subyek uji coba kelompok besar yang berjumlah 37 orang peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif ini berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang terdiri dari angket validasi ahli (materi dan media), angket penilaian peserta didik, dan angket minat belajar peserta didik.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang mencakup saran dan masukan pada lembar penilaian mengenai media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif yang dikembangkan oleh peneliti, serta tanggapan dan hasil minat belajar dari peserta didik. Sedangkan teknik analisis kuantitatif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada responden, yang terdiri dari validator (ahli materi & ahli media) dan peserta didik. Untuk mengukur hasil kuesioner dilakukan menggunakan skala likert.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru

Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

1) Mengidentifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah, peneliti melakukan identifikasi terhadap pembelajaran yang terdapat di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Berdasarkan permasalahan dan temuan yang ditemukan oleh peneliti terkait pembelajaran sejarah di SMAN 2 Pekanbaru seperti penggunaan media yang belum beragam, jadwal pembelajaran sejarah yang umum pada siang hari, kurangnya minat peserta didik mata pelajaran sejarah, serta kebijakan sekolah mengizinkan peserta didik untuk membawa Handphone ke sekolah, disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pekanbaru perlu adanya sebuah inovasi baru yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis beberapa aspek, yaitu karakteristik peserta didik berupa gaya belajar peserta didik, kurikulum yang digunakan serta materi sesuai dengan pengembangan media yang akan dikembangkan, dan hal-hal pendukung lainnya seperti fasilitas dan kebijakan sekolah dalam penggunaan Handphone, hal tersebut dilakukan agar media yang akan dikembangkan diimplementasikan di lapangan dan pada saat pembelajaran sejarah dilakukan.

b. Tahap *Design* (Desain /Perancangan)

1) Pengumpulan Bahan dan Data

Pengumpulan bahan dan data dilakukan dengan mencari isi konten media yang mencakup materi yang digunakan yaitu materi Kolonialisme Barat di Indonesia khususnya pada sub materi Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Nusantara, gambar, dan informasi yang sesuai dengan isi konten media yang akan dikembangkan. Kemudian

desain media serta alat yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif yaitu aplikasi canva, Microsoft powerpoint, *iSpring suite11*, serta website situs *netlify*. Isi materi dikutip dari beberapa buku mulai dari buku paket yang digunakan oleh peserta didik hingga buku yang mencakup informasi tambahan yang dibutuhkan.

2) Pembuatan Bagan Alur

Pembuatan bagan alur bertujuan agar keseluruhan gambaran media yang sedang dikembangkan dapat selaras dan tidak ada satu atau beberapa bagian yang tertinggal sehingga media dapat menjadi satu kesatuan yang utuh.

3) Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen terdiri dari instrumen angket penilaian dua validator, yakni validator materi dan validator media, serta instrumen angket penilaian dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan Media

Dalam proses pembuatan media, peneliti menggunakan beberapa aplikasi serta website seperti aplikasi

canva dan Microsoft powerpoint untuk proses mendesain, memberikan efek transisi, serta *hyperlink* pada media, kemudian *iSpring suite11* digunakan untuk mempublish media agar dapat digunakan sebagai kesatuan media yang utuh, serta website situs *netlify* digunakan untuk mempublish kembali media yang telah dipublish menggunakan *iSpring suite11* agar dapat diakses secara luas oleh pengguna, khususnya peserta didik.

Pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif terdiri dari beberapa bagian yaitu tampilan Cover, Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif, Tujuan Pembelajaran, Stimulus, Menu, Peta Interaktif (Peta Interaktif Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Nusantara yang diprakarsai Raja dan Sultan & Bercorak Mesianistik), Daftar Pustaka, Profil Penyusun, dan Kuis Sejarah.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif

2) Validasi dan revisi

Kegiatan validasi dilakukan dengan melibatkan dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian serta masukan dari validator akan dijadikan acuan oleh peneliti dalam proses revisi hingga mencapai hasil layak untuk di uji cobakan di lapangan.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba lapangan dengan dua kali tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SMAN 2 Pekanbaru tepatnya di Kelas XI.8. Pada masing-masing kelompok, media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif digunakan saat proses ujicoba.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki media sesuai dengan saran serta komentar yang diberikan oleh validator maupun siswa setelah tahap uji coba lapangan dilakukan termuat angket serta memastikan media dikembangkan telah sesuai dengan kriteria atau belum.

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru

Kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru didapatkan dari beberapa tahapan yang telah dilakukan, seperti pada saat proses validasi yang dilakukan bersama ahli materi dan ahli media, kemudian proses uji coba lapangan yang dilakukan bersama kelompok kecil dan kelompok besar.

Rata-rata skor yang didapatkan berdasarkan hasil kelayakan dari masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan, dapat dilihat pada tabel yang disajikan berikut:

Tabel 1. Penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik

No.	Tahap Penilaian	Skor	Persentase	Keterangan
1	Penilaian Ahli Materi	46	92%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	51	92,7%	Sangat Layak
3	Penilaian Peserta Didik Kelompok Kecil	442	88,4%	Sangat Layak
4	Penilaian Peserta Didik Kelompok Besar	1614	87,2%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru termasuk pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

3. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan Menggunakan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif

Peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif diukur menggunakan angket minat belajar peserta didik. Penilaian minat belajar peserta didik dilakukan dengan dua tahap, yaitu pada kelompok kecil dan kelompok besar. Baik kelompok kecil maupun kelompok besar dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

Pada kelompok kecil pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 1 September 2025 dan pertemuan kedua pada tanggal 8 September 2025. Kemudian, pada kelompok besar dilakukan pada tanggal 15 September 2025 serta pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 22 September 2025. Peningkatan minat belajar peserta didik diukur menggunakan angket minat belajar berdasar pada empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa.

a. Perasaan Senang

Tabel 2. Hasil angket pada indikator perasaan senang

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif			
		Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1	Perasaan Senang	55,3%	88,6%	57,6%	84,8%
	Kategori	Sedang	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada data tabel diatas, dapat dilihat terkait hasil penilaian peserta didik terhadap angket minat belajar pada indikator minat belajar pertama, yaitu perasaan senang. Pada kelompok kecil, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 55,3% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang” sedangkan pada saat setelah

menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 88,6% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok kecil terjadi “Peningkatan” sebesar 33,3% pada indikator minat belajar pertama, yaitu “Perasaan Senang”. Kemudian pada kelompok besar, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 57,6% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang” sedangkan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 84,8% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok besar terjadi “Peningkatan” sebesar 27,2% pada indikator minat belajar pertama, yaitu “Perasaan Senang” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya baik pada ujicoba kelompok kecil maupun kelompok besar terjadi “Peningkatan” pada indikator minat belajar pertama, yaitu “Perasaan Senang”.

b. Perhatian

Tabel 3. Hasil angket pada indikator perhatian

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif			
		Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
2	Perhatian	60%	91%	59,1%	87,8%
	Kategori	Sedang	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada data tabel diatas, dapat dilihat terkait hasil penilaian peserta didik terhadap angket minat belajar pada indikator minat belajar kedua, yaitu perhatian. Pada kelompok kecil, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 60% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang” sedangkan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 91% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok kecil terjadi “Peningkatan” sebesar 31% pada indikator minat belajar kedua, yaitu “Perhatian”.

Kemudian pada kelompok besar, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 59,1% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang” sedangkan pada saat setelah

menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 87,8% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok besar terjadi “Peningkatan” sebesar 28,7% pada indikator minat belajar kedua, yaitu “Perhatian” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya baik pada ujicoba kelompok kecil maupun kelompok besar terjadi “Peningkatan” pada indikator minat belajar kedua, yaitu “Perhatian”.

c. Perasaan Tertarik

Tabel 4. Hasil angket pada indikator perasaan tertarik

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif			
		Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
3	Perasaan Tertarik	67%	90%	62,4%	87,5%
	Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada data tabel diatas, dapat dilihat terkait hasil penilaian peserta didik terhadap angket minat belajar pada indikator minat belajar ketiga, yaitu perasaan tertarik. Pada kelompok kecil, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 67% yang tergolong kedalam rentang kategori “Tinggi” sedangkan pada saat setelah menggunakan

media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 90% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok kecil terjadi “Peningkatan” sebesar 23% pada indikator minat belajar ketiga, yaitu “Perasaan Tertarik”.

Kemudian pada kelompok besar, sebelum menggunakan media media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 62,4% yang tergolong kedalam rentang kategori “Tinggi” sedangkan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil presentase sebesar 87,5% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok besar terjadi “Peningkatan” sebesar 25,1% pada indikator minat belajar ketiga, yaitu “Perasaan Tertarik” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya baik pada ujicoba kelompok kecil maupun kelompok besar terjadi “Peningkatan” pada indikator minat belajar ketiga, yaitu “Perasaan Tertarik”.

d. Keterlibatan Siswa

Tabel 5. Hasil angket pada indikator perasaan tertarik

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Peta Interaktif			
		Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
4	Keterlibatan Siswa	54,6%	84,6%	50,9%	82,3%
	Kategori	Sedang	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada data tabel diatas, dapat dilihat terkait hasil penilaian peserta didik terhadap angket minat belajar pada indikator minat belajar keempat, yaitu keterlibatan siswa. Pada kelompok kecil, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 54,6% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang” sedangkan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 84,6% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok kecil terjadi “Peningkatan” 30% pada indikator minat belajar keempat, yaitu “Keterlibatan Siswa”.

Kemudian pada kelompok besar, sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 50,9% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sedang”

sedangkan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif didapatkan hasil persentase sebesar 82,3% yang tergolong kedalam rentang kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, pada ujicoba kelompok besar terjadi “Peningkatan” sebesar 31,4% pada indikator minat belajar keempat, yaitu “Keterlibatan Siswa” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya baik pada ujicoba kelompok kecil maupun kelompok besar terjadi “Peningkatan” pada indikator minat belajar keempat, yaitu “Keterlibatan Siswa”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti mengambil kesimpulan atas penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan di kelas XI.8 SMA Negeri 2 Pekanbaru berupa media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement and Evaluate*).
2. Hasil dari uji kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis

peta interaktif diperoleh dari validator ahli materi, validator ahli media dan peserta didik yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan hasil dari uji kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah materi Kolonialisme Barat di Indonesia khususnya pada sub materi Perlawanan terhadap Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Nusantara.

3. Minat belajar peserta didik terjadi peningkatan pada saat setelah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif, dilihat dari hasil angket minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis peta interaktif pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Hasil minat belajar pada indikator perasaan senang meningkat dari 55,3% menjadi 88,6% dan 57,6% menjadi 84,8%, indikator perhatian meningkat dari 60% menjadi 91% dan 59,1% menjadi 87,8%, indikator perasaan tertarik

meningkat dari 67% menjadi 90% dan 62,4% menjadi 87,5%, dan indikator keterlibatan siswa meningkat dari 54,6% menjadi 84,6% dan 50,9% menjadi 82,3%. Peningkatan tersebut juga menggambarkan pada saat proses pembelajaran yang sebelumnya terkesan kurang kondusif menjadi kondusif dengan adanya rasa tertarik, perasaan senang, perhatian serta keterlibatan peserta didik saat pembelajaran. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan terhadap minat belajar peserta didik kelas XI. 8 SMAN 2 Pekanbaru.

Sagala, S. M., dkk. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1918–1925.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Pratama, Y., dkk. (2024). Tantangan dan Problematika Pendidikan Sejarah. *EDUCATE: Journal of Education and Culture*, 2(3), 437–441.
- Rustamana, A., dkk. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.