



Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang
Septia Puspita, Sukardi

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende
Ahmad Robbin, Aan Suriadi

Perancangan Video Informasi Candi Kalasan
Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor

Akulturas Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang
Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro

Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah
Yoga Abimayu, Dina Srinindiati

Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok
Jutria, Sukardi

Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan
Muhamad Idris

Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah
Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan
Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa

Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar
Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapti Herawati

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

Penanggung Jawab

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Ketua Dewan Redaksi

Drs. Sukardi, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Penyunting Ahli

| | |
|--------------------------------------|--|
| Dr. Tahrun, M.Pd. | (Universitas PGRI Palembang) |
| Drs. Supriyanto, M.Hum. | (Universitas Sriwijaya Palembang) |
| Dra. Retno Purwati, M.Hum. | (Balai Arkeologi Sumatera Selatan) |
| Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A. | (Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel) |
| Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd. | (Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan) |
| Dr. Purmansyah, M.A. | (Universitas Muhammadiyah Palembang) |

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

- Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang
Septia Puspita, Sukardi 78-85
- Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende**
Ahmad Robbin, Aan Suriadi 86-94
- Perancangan Video Informasi Candi Kalasan**
Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor..... 95-102
- Akulturası Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang**
Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro..... 103-111
- Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah**
Yoga Abimayu, Dina Srinindiati 112-117
- Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok**
Jutria, Sukardi..... 118-125
- Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan**
Muhamad Idris..... 126-140
- Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah**
Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris..... 141-151
- Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan**
Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa 152-157
- Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar**
Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta Herawati 158-162

PENGEMBANGAN MEDIA PETA BENTUK PUZZLE DENGAN MEMANFAATKAN PLASTIK KEMASAN MAKANAN RINGAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

Muhammad Rehan Pradana

Guru Sejarah di SMA Negeri 1 Pubian, Lampung Tengah

Email: pradanarey69@gmail.com

Muhamad Idris

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: idrismuhamad1970@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media peta bentuk puzzle dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan pada mata pelajaran sejarah. Pada penelitian ini mengadaptasi model penelitian oleh Borg dan Gall adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi (research and information collection), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan produk awal (develop preliminary form of product), (4) pengujian lapangan awal (preliminary field testing), (5) merevisi hasil produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan pertama (main field testing), (7) perbaikan dan penyempurnaan produk (operasional product revision). Subjek uji coba penelitian ini adalah kelas X sosial 1 pada SMA Insan Cendikia Sriwijaya dengan melibatkan 7 siswa sebagai sampel dengan hasil semua rekapitulasi penilaian siswa yaitu berjumlah 210 yang kemudian di persentasekan menjadi 75% jadi media peta bentuk puzzle ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Peta, Puzzle, Plastik Kemasan Makanan Ringan.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengembangkan berbagai potensi secara terpadu. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan. "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Hasbullah, 2015:27).

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena di dalam mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial banyak mengandung pesan-pesan abstrak, konsep-konsep abstrak, waktu kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demografi, nilai, peranan, permintaan atau kelengkapan, kenampakan alam, pembagaian waktu dan lainnya. Untuk itu, dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dibuat gambar, peta, lambang, grafik untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar (Robi, 2016:3).

Guru sejarah harus mampu mengkolaborasikan materi-materi pada pendidikan sejarah ini agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai, tidak hanya mengingat fakta-fakta berupa

tanggal, tempat dan tokoh yang terlibat dalam sebuah peristiwa bersejarah, namun, kemampuan lain seperti berpikir logis, berpikir kritis dan kronologis harus dapat dikembangkan melalui pendidikan sejarah (Chairunisa, 2017: 63).

Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline dalam Hastuti (2017: 681) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun bukan sekedar permainan akan tetapi dapat memaknai permainan dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan memungkinkannya mudah memahami pelajaran.

Menurut Yudha dalam Rumakhit (2017: 6) menyatakan bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan.

Sampah plastik dapat bertahan hingga bertahun-tahun sehingga menyebabkan pencemaran terhadap lingkungan. Sampah plastik tidaklah bijak jika dibakar karena akan menghasilkan gas yang akan mencemari udara dan membahayakan pernafasan manusia, dan jika sampah plastik ditimbun dalam tanah maka akan mencemari tanah, air tanah.

Menurut latar belakang di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan tentang pentingnya penelitian pengembangan peta berbentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Peta dalam Bentuk Puzzle dengan

Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah" yang mungkin dapat menyadarkan siswa tentang kebersihan lingkungan sekitar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), yang artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 297). Menurut Brog and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan sebuah model usaha pengembangan untuk menemukan produk dengan desain baru yang terlebih dahulu melalui proses uji lapangan, evaluasi, dan revisi sebelum diproduksi secara massal. Sedangkan menurut Nana Syaodih S, penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Satrianawati, 2018: 49).

Dari pendapat di atas maka dikemukakan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan. Pada model penelitian ini memiliki sepuluh proses pengembangan produk yang dikemukakan oleh Borg dan Gall adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*), (2) perencanaan (*planing*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary from of product*), (4) pengujian lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) merevisi hasil produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan pertama (*main field testing*), (7) perbaikan dan penyempurnaan produk (*operasional product revision*), (8) validasi produk

(*operasional field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*), (10) menyebarluaskan produk (*dissemination and Implementation*) (Mulyatiningsih, 2014: 163-165).

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini yaitu suatu penelitian yang hasilnya dapat berupa produk atau yang lainnya dengan menggunakan model penelitian ini yang memiliki sepuluh proses pengembangan produk yang dikemukakan oleh Borg dan Gall adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) pengujian lapangan awal, (5) merevisi hasil produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) perbaikan dan penyempurnaan, (8) validasi produk, (9) revisi produk akhir, (10) menyebarluaskan produk.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai media penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Sugiyono, 2013: 2-4).

Dalam tahap penelitian pengembangan terdapat 10 tahapan dalam model pengembangan *Research and Development* seperti yang dikemukakan (Brog and Gall, 2003). Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya memakai 7 tahapan, tahapan prosedur untuk pengembangan media pembelajaran peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan dengan materi perkembangan kerajaan Sriwijaya.

Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut dapat memberi gambaran kelayakan produk yang dikembangkan.

Menurut Denzin dan Lincon (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Menurut Krik dan Miller (1986) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasan maupun dalam peristiliahannya. Hal tersebut mengidentifikasi hal-hal yang relevan dengan makna baik dalam keberagaman manusia, tindakan, kepercayaan dan minat dengan berfokus pada perbedaan bentuk-bentuk hal yang menimbulkan perbedaan makna.

Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, tetapi melalui pengumpulan data analisis kemudian diinterpretasikan. Biasanya berhubungan dengan masalah sosial dan manusia yang bersifat interdisipliner, fokus pada multimethod, naturalistik, dan interpretatif. Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenal masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi *realitas* atau *natural setting* yang holistik, kompleks, dan rinci. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara serta tanggapan-tanggapan atau saran dari validator baik pada uji validasi atau uji lapangan.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase berupa nilai tes siswa mengikuti pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran audio

visual tersebut. Dengan membandingkan hasil keduanya.

Penelitian kuantitatif menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*). Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan) dan interview (Sugiyono, 2007: 62-63).

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Angket adalah suatu alat pengumpul data yang merupakan serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Angket disebut juga kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang atau

sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Daftar pertanyaannya dibuat secara berstruktur dengan bentuk pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice questions*) dan pertanyaan terbuka (*open question*). Setiap pertanyaan merupakan jawaban yang mempunyai makna dalam menjawab dalam permasalahan penelitian. Pengisian angket dapat dilakukan langsung oleh responden, dan jika responden tidak mampu mengisi sendiri dapat diisikan oleh petugas dengan membacakan pertanyaan pada angket. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi dari responden.

Angket merupakan pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada beberapa subjek (responden) untuk mendapat tanggapan secara tertulis (Mulia, 2007: 95). Dan angket tersebut dapat diberikan kepada:

- 1) Angket untuk ahli media
Digunakan Untuk memperoleh data berpa kualitas tampilan pemograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu.
- 2) Angket untuk ahli materi
Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari kebenaran konsep dan isi pembelajaran (Wahidin, 2012: 44).

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah hidup (*life historis*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan (Setiady, 2014: 78-79).

Teknik Analisis Data

Analisis Data dan Validasi Media Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan

analisa deskriptif atau statistik deskriptif (Sugiyono, 2007: 21). Menurut Ridwan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui 28 data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
- 2) Merekap nilai.
- 3) Menghitung nilai rata-rata.
- 4) Menghitung persentase dengan rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

DP = Deskriptif Persentase (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor maksimal item pertanyaan

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

Persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

Skala Presentase Penilaian

| Persentase Penilaian | Interpretasi |
|----------------------|--------------|
| 81-100% | Sangat Layak |
| 61-80% | Layak |
| 41-60% | Cukup Layak |
| 21-40% | Kurang Layak |
| 0-20% | Tidak Layak |

Sumber: Arikunto, 2010

Kriteria media pembelajaran dikatakan baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Jika tingkat validitasnya masih dibawah layak, maka perlu diadakan revisi sesuai masukan yang disampaikan oleh validator (Novita, 2015: 46).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Mengkaji KI dan KD

Dengan pembuatan media peta bentuk *puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami sebuah materi. Mengkaji Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti bertujuan agar rencana pengembangan media peta bentuk *puzzle* dapat dikembangkan dengan baik. Materi yang didapat dari media yang dikembangkan diambil dari KD dan KI yang sesuai dengan silabus Kurikulum 2013.

Materi pembelajaran peta bentuk *puzzle* ini mengenai daerah kekuasaan atau daerah perkembangan kerajaan Sriwijaya yang terkait tentang KD 3.6 yaitu Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini, dan berkaitan pula dengan KI 4.6 yaitu menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu dan Buddha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini, yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yang ada pada X semester genap.

Menentukan Point Materi

Point materi yang ditentukan untuk membuat media peta bentuk *puzzle* ini dilakukan satu rangkaian dengan KI dan KD, dan materi. Hal tersebut dikarenakan dalam

membuat point-point materi yang akan disampaikan harus sudah terencana. Point-point materi diturunkan dari KI, KD dan materi. Pada materi perkembangan kerajaan Sriwijaya.

Merumuskan Strategi dan Cara Pembuatan Secara Teknis

Pada pengembangan media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan pada pelajaran sejarah, dengan materi penyebaran kekuasaan kerajaan Sriwijaya materi ini diambil karena kurangnya media untuk membantu guru dalam mengajarkan dan menyampaikan materi tentang berkembangnya kerajaan Sriwijaya. Pembuatan peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan ini diawali dengan pembuatan sketsa peta pada karton, sedangkan bentuk fisiknya berupa papan triplek yang di lapis ambal.

Membuat Draf

Proses pengembangan produk pembuatan media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan meliputi beberapa tahap awal yaitu:

a) Pemilihan Materi

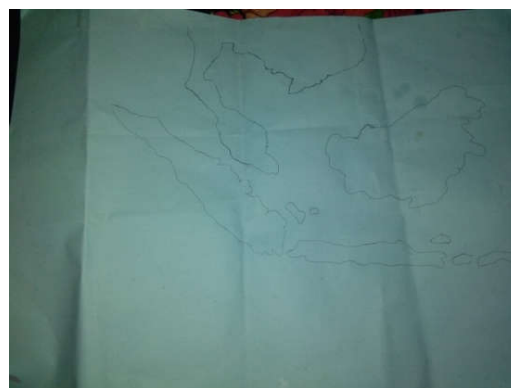
Materi yang disajikan pada peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan yaitu pada mata pelajaran sejarah dengan materi daerah kekuasaan kerajaan Sriwijaya, materi ini didapat dari analisis dan dari diskusi antara dosen pembimbing dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Insan Cendikia Sriwijaya.

b) Pembuatan Sketsa Peta

Pembuatan gambar peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan ini yaitu dengan mencari contoh peta perkembangan kerajaan Sriwijaya dari internet kemudian gambar tersebut dicetak untuk mempermudah melihat gambarnya, setelah mendapatkan gambar peta mulailah

pembuatan sketsa awal peta dengan menggunakan media karton dan digambar menggunakan tangan.

Gambar 1
Sketsa Peta



c) Bentuk Fisik Media Peta Bentuk Puzzle

Pembuatan peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan ini terdiri dari bahan-bahan diantaranya triplek, plastik kemasan makanan ringan, kayu, kardus, bekas ambal berwarna biru dan tali. Setelah sketsa peta jadi, pekerjaan dilanjutkan dengan pemotongan sketsa peta dan membentuk sebuah pulau-pulau pada kardus, setelah kepingan pulau-pulau pada kardus sudah jadi, kardus berbentuk pulau tersebut direkatkan pada perekat dan plastik bekas makanan ringan, pada plastik tersebut kemudian dipotong mengikuti alur pulau yang telah dibuat pada kardus, setelah bagian-bagian pulau sudah jadi, pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan latar belakang peta dengan ambal bekas berwarna biru agar menyerupai warna laut, ambal tersebut dibuat sketsa berbentuk pulau-pulau. Setelah selesai pembuatan latar belakang peta kemudian ambal di tempel pada triplek dan dibingkai.

Melakukan Validasi Media dan Revisi

Validasi Tahap 1

a) Validasi ahli media tahap 1

Validasi tahap 1 pada media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan divalidasi oleh ahli media yang berkompeten dalam pembelajaran yaitu bapak Aan Suriadi, S.Pd., M.Pd. Adapun penilaian validator yaitu dengan mengisi angket yang telah peneliti siapkan dengan kriteria yang diharapkan agar media dapat layak digunakan sebagai bahan pembantu mengajar, untuk mengetahui kelayakan tersebut penilaian pada angket dijadikan persentase menggunakan rumus dengan indikator pencapaian.

Pada penilaian validasi tahap 1 ahli media bertujuan untuk menunjukkan kualitas media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan yang dinilai oleh ahli media dengan berbagai macam aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna dan tulisan. Pada aspek fisik terdapat tiga pernyataan penilaian yaitu 2, 2, dan 2 dengan persentase 50%, 50%, dan 50% serta dengan predikat sangat cukup layak, cukup layak, dan cukup layak. Sedangkan pada aspek pemanfaatan terdiri dari empat poin pernyataan dengan hasil penilaian 1, 1, 1, dan 1 dengan persentase 25%, 25%, 25%, dan 25% serta dengan predikat kurang layak, kurang layak, kurang layak, dan kurang layak. Pada ilustrasi gambar terdiri dari dua poin pertanyaan dengan hasil penilaian oleh ahli media yaitu 1 dan 1 dengan persentase 25% dan 25% dengan kriteria sangat kurang layak dan kurang layak. Sedangkan pada aspek warna terdiri dari dua poin pernyataan dengan hasil penilaian dari ahli media 2 dan 2 dengan persentase 50% dan 50% dengan kriteria penilaian cukup layak dan cukup layak. Sedangkan pada aspek tulisan terdiri dari dua poin pernyataan dengan hasil penilaian dari ahli media 2 dan 2 dengan persentase 50% dan 50% dengan kriteria penilaian

cukup layak dan cukup layak. Keseluruhan penilaian dari ahli media kemudian dikumulatifkan menjadi 20 dengan persentase 38,4% dengan kriteria pencapaian yaitu kurang layak.

b) Validasi ahli materi tahap 1

Validasi pada ahli materi dimaksudkan agar ketepatan materi dapat sesuai dengan media yang dibuat, adapun penilaian ini dilakukan oleh guru bidang studi sejarah yaitu Ibu Juniarti, S.Pd. butir-butir penilaian terdiri dari angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dengan kriteria yang diharapkan agar media dapat layak digunakan sebagai bahan pembantu mengajar, untuk mengetahui kelayakan tersebut penilaian pada angket dijadikan persentase menggunakan rumus dengan indikator pencapaian.

Pada validasi ahli materi ini diperoleh sebagai data dan pencapaian apakah media sudah layak dalam segi materi yang diajarkan pada siswa di SMA Insan Cendikia Sriwijaya. Penilaian oleh ahli materi ini berupa angket yang di dalamnya terdapat aspek-aspek penilaian berupa aspek ketepatan materi, kejelasan materi, dan kecakupan materi pada setiap aspek tersebut terdiri dari beberapa poin pernyataan. Pada aspek ketepatan materi terdiri dari tiga poin penilaian dan hasil penilaian dari aspek ketepatan materi memperoleh penilaian dari ahli materi sebagai berikut yaitu 3, 3, dan 2 dengan persentase 75%, 75% dan 50% dengan kriteria layak, layak, dan cukup layak. Pada aspek kejelasan materi terdiri dari tiga poin dengan hasil penilaian dari ahli materi sebagai berikut 1, 1, dan 2 dengan persentase 25%, 25%, dan 50% dengan kriteria kurang layak, kurang layak, dan cukup layak. Sedangkan pada aspek kecakupan materi terdiri dari dua poin dengan hasil penilaian dari ahli materi yaitu 2, dan 2 dengan persentase 50% dan 50% dengan kriteria cukup layak, dan cukup layak. Semua komponen hasil penilaian dari

ahli media kemudian dikumulatikan menjadi satu dengan nilai 16 dengan persentase 50% dan dengan kriteria cukup layak.

Tahap Revisi

a) Berdasarkan masukan dari ahli media pada validasi tahap 1

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli media terdapat masukan-masukan untuk memperbaiki media peta berbentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan, masukan pada media tersebut yaitu:

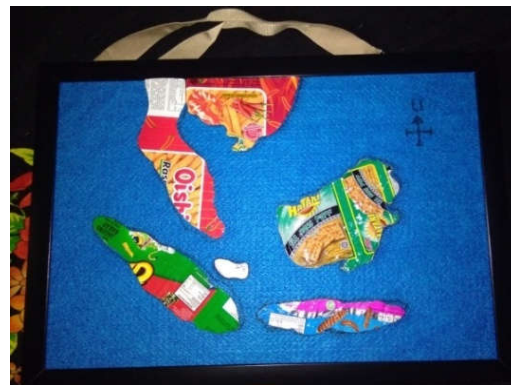
- 1) Penambahan jalur penyebaran kerajaan Sriwijaya agar lebih mepermudah siswa dapat memahami peta jalur penyebaran kekuasaan kerajaan Sriwijaya.
 - 2) Keterangan nama-nama pada masing-masing pulau sesuai dengan nama penguasa setempat.
 - 3) Beri tanda yang sama pada persinggahan atau daerah penguasaan kerajaan Sriwijaya.
- b) Berdasarkan masukan dari ahli materi pada validasi tahap 1.

Berdasarkan masukan ahli materi pada lembar validasi terdapat masukan-masukan untuk memperbaiki media peta berbentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan, masukanya yaitu:

- 1) Pada bagian peta belum terdapat judul peta sehingga masukan yang harus ditambahi yaitu penambahan judul peta.
- 2) Untuk bentuk secara keseluruhan sudah termasuk menarik, tetapi pada bagian *puzzle* untuk dijadikan media pembelajaran pada tingkat SMA Sederajat masih sangat sederhana, sehingga terdapat saran dari ahli materi untuk membuat lebih rumit lagi yaitu dengan cara memotong-motong bagian-bagian peta agar peta lebih rumit untuk disusun.
- 3) Selain itu masukan dari ahli materi yaitu penambahan keterangan dalam

peta, yang dilihat pada peta belum terdapat bagian keterangan.

Gambar 2
Bentuk Peta Sebelum Revisi



Gambar 3
Bentuk Peta Sesudah Revisi



Validasi Tahap 2

a) Validasi ahli media tahap 2

Validasi tahap 2 oleh ahli media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan divalidasi oleh ahli media yang berkompeten dalam pembelajaran yaitu Aan Suriadi, S.Pd., M.Pd. Adapun penilaian validator yaitu dengan mengisi angket yang telah peneliti siapkan dengan kriteria yang diharapkan agar media dapat layak digunakan sebagai bahan pembantu mengajar, untuk mengetahui kelayakan tersebut penilaian pada angket dijadikan persentase menggunakan rumus dengan indikator pencapaian.

Pada penilaian validasi ahli media bertujuan untuk menunjukkan kualitas media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan

plastik kemasan makanan ringan yang di nilai oleh ahli media dengan berbagai macam aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna dan tulisan. Pada aspek fisik terdapat tiga pernyataan penilaian yaitu 4, 3, dan 4 dengan persentase 100%, 75%, dan 100% dan dengan predikat sangat layak, layak, dan sangat layak. Sedangkan pada aspek pemanfaatan terdiri dari empat poin pernyataan dengan hasil penilaian 3, 4, 3, 4 dengan persentase 75%, 100%, 75%, dan 100% dan dengan predikat layak, sangat layak, layak, dan sangat layak. Pada ilustrasi gambar terdiri dari dua poin pertanyaan dengan hasil penilaian oleh ahli media yaitu 4 dan 4 dengan persentasi 100% dan 100% dengan kriteria sangat layak dan sangat layak. Sedangkan pada aspek warna terdiri dari dua poin pernyataan dengan hasil penilaian dari ahli media 2 dan 2 dengan persentase 50% dan 50% dengan kriteria penilaian cukup layak dan cukup layak. Sedangkan pada aspek tulisan terdiri dari dua poin pernyataan dengan hasil penilaian dari ahli media 2 dan 2 dengan persentase 50% dan 50% dengan kriteria penilaian cukup layak dan cukup layak. Keseluruhan penilaian dari ahli media kemudian dikumulatifkan menjadi 41 dengan persentase 78% dengan kriteria pencapaian yaitu layak.

b) Validasi ahli materi tahap 2

Validasi pada tahap 2 oleh ahli materi dimaksudkan agar ketepatan materi dapat sesuai dengan media yang dibuat, adapun penilaian ini dilakukan oleh guru bidang studi sejarah yaitu Ibu Juniarti, S.Pd. butir-butir penilaian terdiri dari angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dengan kriteria yang diharapkan agar media dapat layak digunakan sebagai bahan pembantu mengajar, untuk mengetahui kelayakan tersebut penilaian pada angket dijadikan persentase menggunakan rumus dengan indikator pencapaian.

Pada validasi ahli materi ini diperoleh sebagai data dan pencapaian apakah media

sudah layak dalam segi materi yang diajarkan pada siswa di SMA Insan Cendikia Sriwijaya. Penilaian oleh ahli materi ini berupa angket yang di dalamnya terdapat aspek-aspek penilaian berupa aspek ketepatan materi, kejelasan materi, dan kecakupan materi pada setiap aspek tersebut terdiri dari beberapa poin pernyataan. Pada aspek ketepatan materi terdiri dari tiga poin penilaian dan hasil penilaian dari aspek ketepatan materi memperoleh penilaian dari ahli materi sebagai berikut yaitu 4, 4, dan 4 dengan persentase 100%, 100% dan 100% dengan kriteria sangat layak, sangat layak, sangat layak. Pada aspek kejelasan materi terdiri dari tiga poin dengan hasil penilaian dari ahli materi sebagai berikut 3, 3, dan 3 dengan persentase 75%, 75% dan 75% dengan kriteria layak, layak, dan layak. Sedangkan pada aspek kecakupan materi terdiri dari dua poin dengan hasil penilaian dari ahli materi yaitu 3, dan 3 dengan persentase 75% dan 75% dengan kriteria layak, dan layak. Semua komponen hasil penilaian dari ahli media kemudian dikumulatifkan menjadi satu dengan nilai 24 dengan persentase 75% dan dengan kriteria layak.

Melakukan Uji Penggunaan Media Pada Siswa

Pada uji penggunaan ini peneliti melibatkan sampel siswa sebanyak 7 orang siswa dalam kelas, sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari dalam peta *puzzle* tersebut, yaitu penjelasan tentang materi kerajaan Sriwijaya dan daerah perluasan kerajaan Sriwijaya, kemudian peneliti membantu menjelaskan tentang cara bermain peta *puzzle* kepada siswa, tetapi masih ada siswa yang kurang paham sehingga peneliti menjelaskan ulang tentang peta *puzzle* ini, setelah peneliti selesai menjelaskan penggunaan media peta *puzzle* siswa kemudian bermain menyusun rangkaian *puzzle* yang telah tersedia. Setelah proses belajar selesai dengan menggunakan media

peta bentuk *puzzle* siswa dikasih angket penilaian tentang penggunaan media peta bentuk *puzzle* ini, penilaian terdiri dari angket yang berisikan poin-poin yang akan diisi oleh siswa kemudian hasil penilaian dari siswa dianalisis menggunakan rumus yang telah tercantum di atas kemudian dipersentasikan apakah media sudah layak untuk dipasarkan.

Pada tabel penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti cukup menarik perhatian siswa dan siswa dapat digolongkan menyukai media peta bentuk *puzzle* ini. Pada penilaian siswa ini keseluruhan aspek penilaian siswa dijumlahkan kemudian dijadikan persentase dan akhirnya tiba pada tahap pemberian kategori semua rekapan penilaian siswa yaitu berjumlah 210 yang kemudian dipersentasekan menjadi 75% jadi media peta bentuk *puzzle* ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Penyempurnaan Media

Penyempurnaan media dari hasil langkah-langkah yang telah ditempuh oleh peneliti menghasilkan media yaitu:

- a) Nama produk yaitu media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan.
- b) Sasaran pada media ini adalah siswa SMA Insan Cendikia Sriwijaya kelas X.
- c) Materi pada media ini yaitu pengembangan wilayah kerajaan Sriwijaya.
- d) Peta bentuk *puzzle* ini dapat digunakan pada pembelajaran sejarah.
- e) Media setelah diujicobakan memberikan dampak antara lain:
 - 1) Memberi rasa senang dan memotivasi serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sejarah.
 - 2) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang sejarah kerajaan Sriwijaya.

- 3) Memudahkan siswa untuk mempelajari sejarah perkembangan kerajaan Sriwijaya.

Media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan ini telah melalui tahap validasi dari ahli media dan validasi dari ahli materi serta telah diuji cobakan kepada siswa. Hasil validasi kepada ahli media dan validasi ahli materi serta telah diuji cobakan telah mendapatkan kelayakan untuk media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah dan lebih terkhusus pada materi daerah kekuasaan kerajaan Sriwijaya.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan yang diuji cobakan pada siswa kelas X SMA Insan Cendikia Sriwijaya Palembang melalui 7 tahapan yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall pada tahap penelitian tersebut menyebutkan 10 langkah penelitian pengembangan, tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya memakai 7 tahapan. Pengembangan media peta bentuk *puzzle* dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan pada mata pelajaran sejarah telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan serta uji coba yang dilakukan pada siswa. Hasil validasi dari ahli materi secara keseluruhan mendapatkan predikat "layak" dengan persentase 78%, sedangkan penilaian dari ahli materi secara keseluruhan juga mendapatkan predikat "layak" dengan persentase 75%, sedangkan pada tahap uji coba oleh siswa juga mendapatkan predikat "layak" dengan persentase 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunisa, Eva Dina. 2017." Model Evaluasi Pada Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA". Dalam *Prosiding pada Seminar Nasional Sejarah III Universitas Sriwijaya*. Palembang 28 Oktober 2017. (61-69)
- Hasbullah, M. 2015. *Kebijakan Pendidikan*. Jakarta. Rajawali.
- Hastuti, Widya. 2017. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng". Dalam *Jurnal PENA*. Volume 4.
- Mulia, B. 2007. *Sosiologi (Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat)*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Novita, A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk komik Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Replubik Indonesia Untuk Kelas V SD*. Jember: Universitas Jember.
- Robi. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Peta Timbul Berbahasan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD". Dalam *Jurnal PGSD*. Yogyakarta: FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rumakhit Nur. 2017. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017". Dalam *Jurnal Simki-Pedagogia*. Volume 01, Nomor 02, 2017.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: CV Budi Utama.
- Setiady, Purnomo Akbar H. U. 2014. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombiasi Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Wahidin. 2012. *Pengembangan Media Audio Visual Pada Sistem Pendingin Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Perindustrian Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat jurnalkalpatarusejarah@gmail.com, spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - B. METODE PENELITIAN**
 - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
 - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
 - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
 - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
 - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. Daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).