

**PENGEMBANGAN MEDIA E-TREASURE MAP PADA MATERI ASAL USUL NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA****Yassinta Putri Setiono**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [yassintaputri.20057@mhs.unesa.ac.id](mailto:yassintaputri.20057@mhs.unesa.ac.id)

**Riyadi**

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [riyadiriyadi@unesa.ac.id](mailto:riyadiriyadi@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pembelajaran sejarah di SMA IPIEMS Surabaya memiliki proses pembelajaran yang bersifat konvensional, yakni pembelajaran menggunakan metode ceramah atau pembelajaran yang berpusat pada guru (Teacher Oriented). Berdasarkan hasil angket pra-penelitian yang dilakukan pada 29 peserta didik di kelas X SMAS IPIEMS Surabaya sebanyak 57,4% menyukai sejarah dan 42,6% tidak menyukai sejarah, hal ini menunjukkan hampir setengah populasi peserta didik memiliki minat yang rendah dengan pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi yang baru dalam menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak dan menarik, berupa permainan berbentuk peta nusantara berisi QR-Code yang didalamnya terdapat materi mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia berbentuk video dan teks, yang menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Uji Coba produk dilakukan di SMAS IPIEMS Surabaya kepada 29 peserta didik kelas X Merdeka 1 tahun pelajaran 2022/2023. Kelayakan dari media pembelajaran *E-Treasure Map* dilakukan dengan validasi kepada expert judgement yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil 91,6% dari ahli materi, dan sebesar 98,25% pada ahli media. Kepraktisan media oleh peserta didik menunjukkan nilai positif dengan total 83,3% Sehingga dari hasil analisis secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *E-Treasure Map* layak dan menarik untuk diimplementasikan pada pembelajaran di kelas X SMA.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *E-Treasure Map*, Model 4D, *Research and Development*, QR-Code.

**Abstract**

*History learning at IPIEMS Surabaya High School has a conventional learning process, namely learning using the lecture method or teacher-centered learning (Teacher Oriented). Based on the results of a pre-research questionnaire conducted on 29 students in class Therefore, new innovations are needed in using fun learning media during the learning process. This development research produces a suitable and interesting learning media product, in the form of a game in the form of an archipelago map containing a QR-Code which contains material about the origins of the Indonesian ancestors in the form of video and text, which uses the R&D (Research and Development) method with a development model 4D consists of 4 stages, namely the define, design, develop and disseminate stages. Product trials were carried out at SMAS IPIEMS Surabaya on 29 students of class X Merdeka 1 for the 2022/2023 academic year. The feasibility of the E-Treasure Map learning media is carried out by validating expert judgment consisting of material experts and media experts. Learning media was declared very suitable for use with results of 91.6% from material experts, and 98.25% for media experts. The attractiveness of the media by students shows a positive value with a total of 83.3%. So from the overall analysis results it can be concluded that the E-Treasure Map media is feasible and interesting to be implemented in learning in class X SMA.*

**Keywords:** Learning Media, *E-Treasure Map*, 4D Model, *Research and Development*, QR-Code

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dari terwujudnya pembangunan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia. Strategi yang dapat dilakukan di dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia agar dapat berdaya adalah melalui pendidikan formal yaitu sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, pendidikan menengah yaitu sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan, serta pendidikan tinggi. Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah BAB I, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara.<sup>1</sup> Maka dari itu pendidikan menjadi salah satu wadah bagi manusia untuk mempelajari mengenai potensi dirinya, sekaligus memahami nilai-nilai kehidupan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sebagai seorang manusia.

Pendidikan sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik, pada tingkat pendidikan menengah khususnya Sekolah Menengah Atas. Hal ini, karena mata Pelajaran sejarah memuat unsur-unsur penting, yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal jati dirinya, dan mempersiapkan kehidupan yang baik untuk dirinya sendiri. Terdapat beberapa hal yang harus ditingkatkan dalam berjalannya proses pembelajaran sejarah. Permasalahan pertama yang ditemukan di dalam proses pembelajaran, adalah adanya persepsi dari peserta didik yang berpendapat bahwa sejarah merupakan pelajaran yang membosankan, sulit, dan juga banyak hafalan. Persepsi ini timbul karena karakteristik dan cara penyampaian materi, yang terjadi selama proses pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih banyak diarahkan untuk membaca buku paket sejarah yang tebal, atau mendengarkan penjelasan panjang tiada henti dari guru. Hal ini lah yang memicu lahirnya ruang yang terbatas bagi peserta didik, untuk melihat pembelajaran sejarah dari sudut pandang yang berbeda dan lebih menyenangkan.

Permasalahan yang ada diatas juga memiliki kaitan yang erat dengan permasalahan yang kedua, yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Seperti penjelasan yang ada diatas, peserta didik terbiasa belajar menggunakan buku paket dan lks, yang merupakan jenis media pembelajaran berbentuk visual, sedangkan media pembelajaran sendiri memiliki berbagai jenis, seperti contohnya media audio, media audio-visual, dan media multimedia. Oleh karena itu, sudah seharusnya peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan, untuk mengalami pembelajaran yang berkualitas dengan didorong oleh

adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat memberikan pengalaman dan nuansa baru bagi peserta didik yang dapat mendorong lahirnya semangat belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang menyenangkan juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ada di dalam pembelajaran sejarah.

Kedua permasalahan ini, juga selaras dengan permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi di SMAS IPIEMS Surabaya, yaitu pembelajaran sejarah masih berpusat pada guru, dan guru masih sering menggunakan metode ceramah. Permasalahan-permasalahan diatas dapat diatasi, salah satunya dengan menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong pembelajaran berpusat pada siswa. Maka dari itu, guru dihadapkan dengan tantangan, untuk dapat menciptakan proses pembelajaran sejarah yang ideal. Hal yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu dengan mengubah persepsi peserta didik mengenai mata pelajaran sejarah, yang terkenal sebagai pembelajaran yang membosankan, dengan materi sulit, dan banyak hafalan, sekaligus juga membenahi proses pembelajaran sejarah, yang saat ini masih berpusat pada guru. Salah satu hal yang dapat menjawab tantangan tersebut, yakni menciptakan media pembelajaran yang dapat memusatkan pembelajaran pada siswa, menyenangkan dan tentunya dekat dengan perkembangan teknologi, mengingat peserta didik pada tingkat SMA saat ini merupakan generasi melek teknologi.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pada masa kini, yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah, adalah media pembelajaran berbasis *QR-Code*. Sudah banyak dari peserta didik yang sering menjumpai *QR-Code*, contohnya dalam proses pembelian ataupun pembayaran. Tidak hanya itu, peserta didik juga mayoritas telah memiliki aplikasi untuk *scan QR-Code* di *smartphone* masing-masing, ini membuktikan bahwa *QR-Code* sendiri dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi khusus *scan QR-Code* maupun fitur *scanner* yang disediakan di aplikasi media sosial lainnya seperti line, dan google yang mayoritas telah diunduh di *smartphone* milik peserta didik. Selain mudah diakses, *QR-code* juga memiliki keunggulan lainnya yaitu dapat terbaca oleh sistem dari berbagai arah dan akan tetap terbaca sistem meskipun bagiannya sudah rusak atau kotor.<sup>2</sup> Hal ini membuktikan bahwa materi pembelajaran yang ada di dalam media berbasis *QR-Code* akan tetap aman, tidak mudah hilang, ataupun rusak. Media berbasis *QR-Code*, juga dapat disimpan secara digital di *smartphone*, ataupun jenis *gadget* lainnya, sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, asalkan tersambung dengan jaringan internet. Keunggulan *QR-Code* yang terakhir adalah *QR-Code* dapat menyimpan berbagai jenis data, seperti tulisan, gambar, situs, dan lain-lain.

Salah satu media pembelajaran alternatif berbasis *QR-Code*, yang dapat digunakan adalah pengembangan media

<sup>1</sup>Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah BAB I, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1

<sup>2</sup>Setyorini, J. A. Pemanfaatan *QR CODE* untuk Perekapria Data

Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah SMK Mahardika Malang, Vol 4, Jurnal Ilmiah Nero, 2018, Hlm. 11.

*E-Treasure Map*. Dalam hal ini media *E-Treasure Map* merupakan media pembelajaran yang berisi permainan penjelajahan, namun tetap memiliki nilai edukasi dan berguna bagi tercapainya tujuan proses pembelajaran. Media *E-Treasure Map* berisi peta nusantara, dimana di setiap daerahnya terdapat QR-Code, berisi penjelasan mengenai jejak peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia (*Treasure-Card*), yang dapat membantu peserta didik untuk mempelajari fakta dibalik asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, tetapi melalui media ini peserta didik dapat mencari tahu sendiri mengenai materi yang mereka pelajari. Peserta didik dapat memilih teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia yang dipercayai, tentunya setelah menganalisa jejak peninggalan sejarah nenek moyang yang ada di *Treasure-Card*.

Dengan adanya *E-Treasure Map* ini diharapkan dapat mendorong secara maksimal lahirnya proses pembelajaran sejarah yang ideal. Dimana media *E-Treasure Map* ini juga selaras dengan dua teori yaitu Teori Pendidikan Pembebasan (*Pedagogy of the Oppresses*) dan Teori Multiple Intelligences. Menurut Paulo Freire di dalam Teori Pendidikan Pembebasan (*Pedagogy of the Oppresses*) disebutkan bahwa teori ini menekankan pentingnya keaktifan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya melalui pendidikan dan juga bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya sendiri<sup>3</sup>. Dimana melalui media *E-Treasure Map* ini, peserta didik dapat secara aktif menganalisis terkait materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan juga menentukan sendiri teori yang paling diyakini. Selaras dengan hal itu melalui Teori Multiple Intelligences yang dikemukakan oleh Howard Gardner menyebutkan bahwa setiap anak memiliki kapasitas untuk 9 jenis kecerdasan yang dapat berkembang dengan baik jika memperoleh cukup dukungan, pengayaan, dan pengajaran.<sup>4</sup> Melalui Media *E-Treasure Map* yang mengarahkan peserta didik untuk menganalisa, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas, hal ini tentunya dapat mendorong secara maksimal kecerdasan logika-matematika, interpersonal, interapersonal, linguistic-verbal dan kecerdasan-kecerdasan lainnya.

## METODE PENELITIAN

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang disebut juga dengan *research and development*. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan), dan *dissiminate* (pendistribusian). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, dan wawancara. Subjek Penelitian adalah dua ahli (media dan materi) dan siswa.

Pengambilan data hanya dilakukan pada peserta didik X Merdeka 1 SMAS IPIEMS Surabaya, yang berjumlah 29 peserta didik. Kelayakan media diketahui dari validasi ahli media dan materi, dan kepraktisan media

diketahui dari angket respon peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

#### 1. Define (Pendefinisian)

##### a. Analisis Awal Akhir

Melalui Angket Pra-Penelitian, peneliti menemukan bahwa 64,5% peserta didik tidak menyukai sejarah karena banyak hafalan, 22,6% karena membosankan, dan 12,9% karena materinya sulit. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa 83,9% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan, dan 16,1% menginginkan materinya dipermudah. Pada saat melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru masih sering menggunakan metode ceramah. Permasalahan-permasalahan diatas akan menjadi salah satu acuan untuk mengembangkan media *E-Treasure Map*.

##### b. Analisis Peserta Didik

Untuk mengetahui karakteristik peserta didik, dilakukan analisis gaya belajar, yang mendapatkan hasil yaitu 9 peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik, 3 peserta didik gaya belajar visual, dan sisanya adalah kombinasi dari gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hasil ini selanjutnya akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media *E-Treasure Map*.

##### c. Analisis Konsep

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah dengan observasi terhadap modul ajar yang telah dibuat oleh pendidik untuk mengidentifikasi terkait konsep pokok yang diajarkan, serta melihat secara rinci mengenai konsep yang harus diajarkan. Tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara terurut serta sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

##### d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk menggabungkan hasil dari tahapan sebelumnya, dan kemudian menentukan objek penelitian. Objek penelitian merupakan dasar saat penyusunan dan perancangan produk yang dikembangkan. Dari analisis konsep telah diperoleh tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai pada media *E-Treasure Map*. Tujuan dari media *E-Treasure Map* adalah Menganalisa mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia melalui materi pembelajaran yang lebih lengkap dan menarik untuk peserta didik.

#### 2. Design (Perancangan)

##### a. Penyusunan kerangka *E-Treasure Map* yang terdiri dari papan permainan *E-Treasure Map*, *Treasure Card*, dan *Treasure Report* (LKPD)

##### b. Perancangan Sistmatika dan Materi

<sup>3</sup>Harisudin, A, *Teori-Teori Pendidikan Pembebasan Paulo Freire*. (Hlm 4-6.)

<sup>4</sup>Hamzah, A, *Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Terhadap Pengelolaan Pembelajaran*, Vol.4, Tadris, 2009, Hlm 253-260.

Materi yang ada di dalam media ini adalah materi fase E kelas X yaitu materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Materi ini diambil dari sumber yang valid, serta disusun sesuai dengan buku paket dan LKS.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen yang dirancang pada penelitian ini terdiri dari angket, lembar observasi, dan lembar wawancara.

3. Develop (Pengembangan)

a. Pembuatan E-Treasure Map

1) Bagian E-Treasure Map

Gambar 4.1 E-Treasure Map



Pada bagian pembuka, peneliti mengembangkan design untuk *E-Treasure map* dengan menggunakan aplikasi canva. Media *E-Treasure Map* ini memiliki dominasi palet warna biru, pemilihan warna ini karena didasarkan pada psikologi warna yang dimiliki biru yaitu kenyamanan dan ketenangan, dimana diharapkan media *E-Treasure Map* ini akan dapat menciptakan suasana belajar yang tenang, dan nyaman yang dapat mendorong kecerdasan peserta didik secara maksimal. Di dalam media ini terdapat judul dan jargon dari media ini yaitu "Let's Find Your Truly Ancestor!" yang memiliki arti dari tujuan media ini yaitu untuk mencari asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Di sebelah kiri judul ada pengertian dari *E-Treasure Map*, sedangkan di sebelah kanan terdapat panduan permainan dan the ancestor dengan QR-Code yang ada disampingnya. Dibagian bawah judul media ini, terdapat peta nusantara yang memiliki keterangan nama wilayah, terdapat 11 wilayah yang sudah ditentukan, diberikan nomor dan juga QR-Code berisi materi. Selain itu terdapat tulisan start dan finish, serta hiasan-hiasan bertema nenek moyang dan peninggalannya.

2) Bagian Panduan Permainan

Gambar 4.3 Panduan Permainan



Pada bagian atas kanan media *E-Treasure Map*, terdapat salah satu QR-Code berisi Panduan Permainan, QR-Code tersebut berisi panduan permainan seperti di atas yang desainnya dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva. Panduan Permainan berisi 3 hal yaitu "Cara Bermain" yang berisi perihal Langkah-langkah yang harus diikuti oleh peserta didik, selanjutnya ada "Waktu Permainan" untuk menjelaskan pembagian waktu selama memainkan media ini, dimana 40 menit untuk menjelajah QR-Code berisi treasure Card yang ada di Treasure Map, 30 Menit untuk mengerjakan Treasure Report, dan 35 menit untuk mempresentasikan mengenai nenek moyang bangsa Indonesia yang diyakini oleh tiap kelompok peserta didik, terakhir adalah "Peringatan" berisi hal-hal yang tidak boleh dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media *E-Treasure MAP*.

3) Bagian The Ancestor

Gambar 4.3 The Ancestor



Pada bagian atas kanan media *E-Treasure Map*, terdapat salah satu QR-Code berjudul *The Ancestor*. Peneliti mengembangkan desain untuk *The Ancestor* ini dengan menggunakan aplikasi canva yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan. Di dalam *The Ancestor* ini terdapat penjelasan mengenai 4 teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, yang terdiri dari Yunan, Formosa, Afrika, dan Nusantara. Pemilihan nama dari tiap-tiap nenek moyang ini di dasarkan pada nama wilayah yang ada pada masa praaksara, karena beberapa wilayah diatas saat ini sudah dikenal dengan nama yang berbeda. *The Ancestor* ini akan digunakan oleh peserta didik sebagai penjelasan awal untuk mengetahui kandidat-kandidat dari nenek moyang bangsa indonesia yang selanjutnya akan mereka analisa nenek moyang bangsa indonesia mana yang paling dipercayai oleh tiap-tiap kelompok yang sesuai dengan analisa dari bukti-bukti yang ada di treasure card yang ada di dalam QR-Code di dalam peta yang ada di bagian *E-Treasure Map*.

4) Bagian Treasure Card

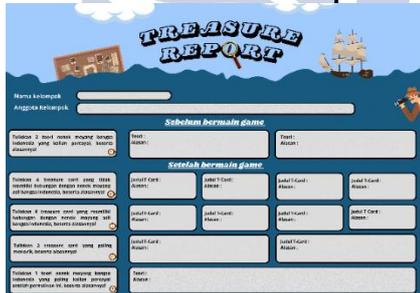
Gambar 4.4 Treasure Card



Pada bagian peta di dalam media *E-Treasure Map*, terdapat 11 QR-Code berisi penjelasan mengenai peninggalan-peninggalan nenek moyang yang disebut *Treasure Card*, peneliti mengembangkan design untuk *Treasure Card* ini dengan menggunakan aplikasi canva yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan. *Treasure Card* ini terdiri dari teks dan juga video. Di dalamnya terdapat 11 materi yang berbeda. Pada masing-masing *Treasure Card* dilengkapi dengan gambar-gambar dan ilustrasi yang mendukung dan cocok dengan penjelasan materi. Dari 11 QR-Code terdapat 7 QR-Code berisi video dan 4 QR-Code berisi teks.

5) Bagian Treasure Report

Gambar 4.5 Treasure Report



Setelah menggunakan media *E-Treasure Map*, peserta didik akan mengerjakan beberapa pertanyaan mengenai *Treasure Card* yang ada di dalam *Treasure Report*, peneliti mengembangkan design untuk *Treasure Report*, ini dengan menggunakan aplikasi canva yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan. Di dalam *Treasure Report* terdapat bagian nama kelompok dan anggota kelompok yang harus diisi, selain itu terdapat 5 pertanyaan mengenai *treasure card* yang ada di dalam QR-Code, dengan 1 pertanyaan diisi sebelum bermain game dan 4 pertanyaan diisi setelah bermain game.

b. Validasi Ahli

Setelah media dikembangkan, selanjutnya akan di validasi dan diberikan saran atau masukan oleh validator media dan materi.

1) Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Bapak Drs. Sumarno, M.Hum dan Bapak

Rojil Nugroho Bayu Aji, S.Hum., M.A. selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil dari uji validasi materi *E-Treasure Map* yang dikembangkan oleh peneliti :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor	Persentase
Kesesuaian dengan kurikulum	18	90%
Kebenaran isi	36	90%
Penyajian materi	28	93,3%
Kualitas materi	28	93,3%

Berdasarkan hasil persentase dari tiap aspek yang ada diatas, maka memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,6% yang mendapatkan kategori sangat valid, nemun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan saran dari validator materi, revisi dilakukan sesuai dengan saran validator sebagai berikut :

Tabel 4.2

Tabel 4.2 Revisi dari Ahli Materi

No.	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Penggunaan perintah sebutkan hanya menyebut via lisan, bukan untuk menjelaskan.	Kata perintah diubah menjadi "tuliskan".
2.	Penggunaan QR-Code pakai login email dan lain-lain sepertinya menyulitkan, lebih mudah password. Buat semudah mungkin untuk media pembelajaran.	Tidak ada perbaikan, karena aksesibilitas materi di dalam QR-Code dibatasi hanya dapat melihat, oleh karena itu untuk akses lainnya diperlukan masuk ke email.
3.	Penguatan sumber audio visual karena anak-anak zaman sekarang lebih suka dan zamannya audio visual.	Treasure card berbentuk video diperbanyak menjadi 7 buah.

2) Ahli Media

Validator media dilakukan oleh 2 ahli media yaitu Prof. Drs. Nasution, M.Hum., M.Ed., Ph.D. dan Drs. Artono, M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil dari uji validasi materi *E-Treasure Map* yang dikembangkan oleh peneliti :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

Indikator	Skor	Persentase
Kondisi Fisik	18	90%
Kualitas Bahan	40	100%
Emotion Impact	30	100%
Prinsip Visual	40	100%

Desain		
Kualitas Teknik	49	98%

Berdasarkan hasil persentase dari tiap aspek yang ada diatas, maka memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,25% yang mendapatkan kategori sangat valid dan dapat digunakan selanjutnya tanpa revisi.

**c. Hasil Uji Coba Pengembangan**

1) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas digunakan untuk menguji kepraktisan dari produk yang dikembangkan, dilakukan kepada peserta didik kelas X Merdeka 1 sebagai responden. Uji coba terbatas dilakukan pada hari Senin, 13 Mei 2024. Responden diberikan media *E-Treasure Map* dan *Treasure Report*, setelah itu peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket untuk menilai kepraktisan media *E-Treasure Map* tersebut.

**Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	4,1	82%	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	4,4	88%	Sangat Layak
3.	Kualitas Media	4	80%	Layak
Rata-rata			83,3%	

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan di SMAS IPIEMS Surabaya, diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 83,3% dengan kriteria sangat praktis.

2) Kesesuaian media dan gaya belajar peserta didik.

Pada tahap define, saat melakukan analisis peserta didik menggunakan angket gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar yang cocok bagi kelas X Merdeka 1, mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik dengan persentase sebesar 31,03%. Sedangkan media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *E-Treasure Map* yang merupakan media visual dan audio, oleh karena itu peneliti menyebar angket respon untuk peserta didik dengan gaya belajar kinestetik untuk mengetahui bagaimana respon mereka setelah memainkan media *E-Treasure Map* yang condong ke media visual dan audio. Hasilnya adalah didapatkan persentase sebesar 74% yang masuk dalam kategori baik.

**d. Hasil Angket Keaktifan Belajar (Teori Pendidikan Pembebasan)**

Selain diujikan kepada peserta didik kelas X Merdeka 1 untuk mengetahui kepraktisan dari media *E-Treasure Map* ini. Media *E-Treasure Map* ini juga diuji melalui angket keaktifan belajar untuk mengetahui apakah teori pendidikan

pembebasan oleh Paulo Freire yang menjadi teori penguat pembuatan media *E-Treasure Map* ini dapat dibuktikan. Teori Pendidikan Pembebasan oleh Paulo Freire sendiri menyebutkan bahwa pentingnya keaktifan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya melalui pendidikan dan juga dapat bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya sendiri. Oleh karena itu untuk membuktikan adanya keaktifan belajar dari peserta didik setelah menggunakan media *E-Treasure Map* ini, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket pre-test dan post-test keaktifan belajar sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik**

No.	Angket	Skor Total	Persentase	Kriteria
1.	Pre-Test	124	88%	Sangat Aktif
2.	Post-Test	120,5	92,6%	Sangat Aktif
Rata-rata			90,3%	

Berdasarkan hasil angket diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik yang awalnya sebesar 88% menjadi 92,6%.

**e. Analisis Kecerdasan Peserta Didik (Teori Multiple Intelligences)**

Pembentukan media *E-Treasure Map* ini juga didukung oleh teori *Multiple Intelligences* yang menyebutkan bahwa setiap anak memiliki kapasitas untuk 9 jenis kecerdasan yang dapat berkembang dengan baik jika memperoleh cukup dukungan, pengayaan, dan pengajaran. Oleh karena itu melalui wawancara dan observasi didapatkan informasi mengenai 9 jenis kecerdasan yang dapat didorong pada peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Hasil Analisis Jenis Kecerdasan**

No.	Instrumen	Jenis Kecerdasan	Deskripsi
1.	Lembar Wawancara	Kecerdasan Intrapersonal	Peserta didik merasa mampu, berusaha, bertanggung jawab, dan termotivasi selama menyelesaikan media <i>E-Treasure Map</i> .
2.	Lembar Observasi	Kecerdasan Linguistik	Mendapatkan persentase sebesar 83,3% yang menandakan bahwa media <i>E-Treasure Map</i> dapat

			mendorong kecerdasan linguistik pada peserta didik dengan sangat baik.
		Kecerdasan Matematis-Logis	Mendapatkan persentase sebesar 80% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan matematis-logis pada peserta didik dengan baik.
		Kecerdasan Interpersonal	Mendapatkan persentase sebesar 80% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan interpersonal pada peserta didik dengan baik.
		Kecerdasan Ruang Visual	Mendapatkan persentase sebesar 66,7% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan ruang visual pada peserta didik dengan baik.
		Kecerdasan Kinestetik	Mendapatkan persentase sebesar 50% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan kinestetik pada peserta didik

			dengan cukup baik.
		Kecerdasan Musikal	Mendapatkan persentase sebesar 66,7% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan musikal pada peserta didik dengan baik
		Kecerdasan Naturalistik	Mendapatkan persentase sebesar 66,7% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan naturalistik pada peserta didik dengan baik.
		Kecerdasan Eksistensial	Mendapatkan persentase sebesar 66,7% yang menandakan bahwa media E-Treasure Map dapat mendorong kecerdasan eksistensial pada peserta didik dengan baik.

**4. Disseminate (Penyebaran)**

Pada tahap ini peneliti melakukan dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti akan menyebarkan melalui penerbitan jurnal mengenai penelitian pengembangan Media *E-Treasure Map* pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia di Avatara dengan alamat website sebagai berikut <https://ejournal.unesa.ac.id>. Media E-Treasure Map ini juga dapat dilanjutkan pengembangannya jika mendapatkan rekomendasi.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Media E-Treasure Map merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai tahapan pengembangan pada model 4D dari Thiagarajan, yang

terdiri dari 4 tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).

Media E-Treasure Map merupakan media berbentuk peta nusantara yang pada setiap daerahnya terdapat QR-Code berisi materi berbentuk teks dan video mengenai materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Melalui media ini, peserta didik akan didorong untuk aktif menganalisa materi yang ada di dalam QR-Code secara mandiri, setelah itu peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang ada di treasure report, dan mempresentasikan teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia yang paling mereka yakini pada tahap akhir. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi yang mendapatkan persentase 91,6%, dan ahli media mendapatkan persentase 98,25% dengan kategori sangat layak, untuk selanjutnya digunakan pada proses pembelajaran sejarah. Peserta didik juga memberikan respon yang baik mengenai media ini, yang dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik, yang memperoleh persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat praktis.

Media E-Treasure Map juga menunjukkan hasil yang positif sesuai dengan teori pendidikan pembebasan yang mengutamakan keaktifan belajar, dimana melalui media E-Treasure Map, terjadi peningkatan keaktifan peserta didik. Pada hasil pre-test (sebelum memainkan media E-Treasure Map) didapatkan presentasi sebesar 88%, selanjutnya pada hasil post-test (setelah memainkan media E-Treasure Map) didapatkan presentasi sebesar 92,6%, maka dapat disimpulkan terjadi kenaikan pada persentase keaktifan belajar peserta didik. Tidak hanya itu, media E-Treasure Map juga berhasil mendorong 9 jenis kecerdasan yang ada pada teori multiple Intelligences dengan baik pada peserta didik dibuktikan dengan hasil yang didapatkan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan pada peserta didik.

#### Saran

Dengan media E Treasure Map, diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat, dan antusias dalam proses pembelajaran sejarah, serta dapat menjadi salah satu contoh variasi media pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan oleh guru, untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, media E-Treasure Map diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan materi yang lebih luas selain dari materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### A. BUKU

- Abu, A. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Agung L, W. S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Cecep Kustandi, B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Collins, D. (2011). *Paulo Freire Kehidupan, Karya & Pemikirannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daldjoeni. (1997). *Seluk Beluk Masyarakat Kota*.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Freire, P. (2001). *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: Melibas.
- Freire, P. (2007). *Politik Pendidikan, Kebudayaan, Kekuasaan, Dan Pembebasan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Latief, A. J. (2006). *Manusia Filsafat Dan Sejarah*. Palu Utara: Bumi Aksara.
- M, R. (2018). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Mega Setyawati, A. K. (2021). *Kampanye Budaya Google Arts & Culture Sebagai Upaya*, 1104.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengatasi Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Naomi, O. I. (2009). *Menggugat Pendidikan Fundamentalisme, Konservatif, Liberal, Dan Anarkhis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nata, A. (2012). *Pemikiran Pendidikan Islam Dan Barat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nizar, S. D. (2011). *Hadis Tarbawi, Membangun Kerangka Pendidikan Ideal Perspektif Rasulullah . Kalam Mulis*.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran : Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Pramedia.
- Rusman, D. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyorini, J. A. (2018). *Pemanfaatan Qr Code Untuk Perekapria Data Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Smk Mahardika Malang*. *Jurnal Ilmiah Nero*, 4.
- Smith, W. A. (2008). *Tujuan Pendidikan Paulo Freire*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ula, S. S. (2013). *Revolusi Belajar : Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Widijati, S. W. (2008). *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.
- B. Jurnal Ilmiah**
- Arifin, S. D. (2018). Pemanfaatan Qr Code Untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Smk Mahardika Malang. *Jurnal Ilmiah Nero*, 4.
- H, G. F. (2019). Penggunaan Qr-Code Pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5.
- Hafis M Kaunang Ataji, A. S. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Qr Code Technology Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Dengan Terintegrasi Kepada Al-Quran Dan Hadits Sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas Xi Sman 1 Punggur. *Bioedusiana*, 4.
- Hamzah, A. (2009). Teori Multiple Intellegences Dan Implikasinya Terhadap Pengelolaan Pembelajaran. *Tadris*, 4, 253-260.
- Herdin Muhtarom, D. K. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif, Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Bihari : Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3, 30.
- Maulidatul Kurnia Pratiwi, S. I. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Qr-Code Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siwa Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Bioedu*, 11, 457-468.
- Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11, 50.
- Septianingrum, A. (2019). Analisis Kepemimpinan Peserta Didik Dalam Penerapan Media Sejarag. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya Dan Pengajarannya*, 13, 74-83.
- Sukitman, T. Konsep Pembelajaran Multiple Intelligence Dalam Pendidikan Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 5-8.
- Winarti. (2013). Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Jurnal Profit*, 3(2), 4.
- C. Artikel**
- Harisudin, A. (2020). Teori-Teori Pendidikan Pembebasan Paulo Freire. Pp. 4-6.