**PASSA**
**Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat dan Desa**
**e-ISSN 3026-264X | Politeknik Negeri Medan**

# Aplikasi *Interactive History Map* Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kota Medan

Tappil Rambe[1],
Abd. Haris Nasution[2],
Darwin Parlaungan Lubis[3],
Sendi Permana[4]

Pendidikan Sejarah,
Universitas Negeri Medan,
Indonesia[1,2]

Pendidikan Geografi,
Universitas Negeri Medan,
Indonesia[3,4]

tappilrambe@unimed.ac.id[1]

**Abstrak**

Kegiatan ini dilatari oleh rendahnya aktiftas PBM pada Pelajaran Sejarah dikarenakan minimnya media interaktif dalam PBM. Pembelajaran yang belum belum terlaksana secara maksimal juga disebabkan keterbatasan sumber belajar Sejarah yang mutakhir, sejauh ini terbatas pada penggunaan buku teks. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Sejarah di tingkat SMA, media interaktif juga dibutuhkan untuk meningkatkan geliat wisata Sejarah kota Medan yang belum optimal. Tujuan PKM ini antara lain membantu MGMP Sejarah kota Medan untuk meningkatkan aktifitas belajar Sejarah siswa SMA serta meningkatkan aktifitas wisata Sejarah Kota Medan. Pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan metode sebagai berikut; 1) Analisis situasi dan masalah; 2) FGD dan perumusan solusi terarah; 3) Pelaksanaan pendampingan dan pelatihan penggunaan *Aplikasi Interactive History Map* dalam pembelajaran sejarah dan aktifitas wisata sejarah kota Medan. Kegiatan PKM ini menghasilkan produk teknologi berupa aplikasi *Interactive History Map* digunakan untuk mengotimalkan aktifitas belajar di sekolah-sekolah SMA kota medan sekaligus mendukung optimalisasi kegiatan pariwisata sejarah dan budaya di kota Medan. Kegiatan PKM diharapkan turut meningkatkan kompetensi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kota Medan dalam mengoptimalkan kegiatan PBM serta turut meningkatkan geliat wisata sejarah di Kota Medan.

**Kata Kunci :** pelatihan; history map; pariwisata

***Abstract***

*This activity is motivated by the low activity of PBM in history lessons due to the lack of interactive media in PBM. Learning that has not been implemented optimally is also due to the limited availability of up-to-date history learning resources, so far limited to the use of textbooks. In addition to being able to be used in history learning at the high school level, interactive media is also needed to improve the dynamics of Medan City's history tourism, which has not been optimal. The objectives of this PKM include assisting the Medan City History MGMP to improve the history learning activities of high school students and increasing the*

*activities of Medan City's history tourism. The implementation of this PKM is carried out using the following methods: 1) Analysis of situations and problems; 2) FGD and formulation of directed solutions; 3) Implementation of mentoring and training on the use of the Interactive History Map Application in history learning and history tourism activities in Medan City. This PKM activity produces a technological product in the form of an Interactive History Map application used to optimize learning activities in Medan City's high schools while supporting the optimization of history and cultural tourism activities in Medan City. PKM activities are expected to help improve the competence of the Medan City History MGMP in optimizing PBM activities and also help increase the growth of historical tourism in Medan City.*

***Keywords :*** *training, history map, tourism*

©2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya artikel pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

## PENDAHULUAN

MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Sejarah kota Medan merupakan suatu perkumpulan atau wadah untuk pertemuan para guru mata pelajaran sejarah di Kota Medan, lembaga ini bersifat nonstruktural namun memiliki struktur yang berjenjang mulai dari tingkat provinsi, kabupaten/Kota, kecamatan sampai sekolah (Yunusshofa, 2008: 2), yang digunakan oleh guru untuk memecahkan segala permasalahan dalam proses belajar mengajar sejarah di sekolah. MGMP berfungsi sebagai sarana untuk saling berkomunikasi dalam melalukan pembahasan mengenai bagaimana guru-guru sejarah dapat bertukar pendapat mengenai pembelajaran sejarah yang ada di SMA yang berbeda-beda tersebut.

Peran MGMP Sejarah kota medan ini sangat membantu guru sejarah dalam mengembangkan kompetensi dan kemampuannya dalam mengajar, karena banyak kendala kendala yang dihadapi oleh seorang guru sejarah dalam menyampaikan materi untuk peserta didik. Musyawarah guru ini juga dapat menjadikan pertemuan silatuhrahmi bagi guru-guru mata pelajaran sejarah, sehingga dalam hal ini menjadikan antar guru saling bertukar pendapat atau sekedar mengetahui perkembangan dan kendala-kendala apa saat mengajar.

Pertemuan guru guru ini dapat memusyawarahkan bagaimana penerapan materi dan metode atau strategi yang dapat diterapkan siswa dalam menerima pembeljaran. Terciptanya MGMP sejarah kota Medan ini dapat mempermudah guru sejarah dalam pembelajaran, Berbagai macam hambatan yang dialami oleh guru, nantinya di dalam pertemuan MGMP akan dibahas dan didiskusikan secara bersama- sama agar tercapainya suatu penyelesaian masalah MGMP seringkali dijadikan sebuah sarana untuk saling bertukar pikiran, pendapat, maupun menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh seorang guru.

Selain berperan dalam kemajuan pembelajaran Sejarah, MGMP sejarah kota Medan juga memiliki peran dalam

upaya pelestarian warisan sejarah di Kota Medan. Sebab MGMP sejarah pastinya menguasau segala informasi tentang potensi wisata sejarah yang ada di kota medan. Namun keterbatasan Sumber Daya menyebabkan fungsi tersebut sulit untuk di penuhi. Maka, pegiatan ini diharapkan mampu membantu MGMP sejarah untuk dapat memenuhi fungsinya.

## PERMASALAHAN MITRA

MGMP Sejarah kota Medan memiliki fungsi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajan sejarah di kota Medan. Seperti keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar saat ini pada umumnya belum berjalan seperti yang diharapkan, dikarenakan proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah di SMA umumnya kurang pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Keterbatasan aplikasi media belajar digital mengakibatkan tidak maksimalnya fungsi pembelajaran Sejarah. Antara lain menjadi pembelajaran yang edukatif dengan memuat substansi yang bersifat hiburan (*edutainment*). Suatu kegiatan pembelajaran yang baik harus didukung dengan perantara atau media agar informasi atau pesan yang disampaikan dapat diterima secara maksimal oleh peserta didik. Selain itu guru dalam menyampaikan materi belum terlaksana secara maksimal dalam pengunaan alat-alat pendukung seperti media pembelajaran dan sumber belajar sejarah terbatas pada buku-buku paket dan sebagai sumber materi yang diajarkan. Keadaan tersebut sangat mempengaruhi motif belajar sehingga perserta didik belum merasa terdorong dalam mengembangkan dirinya secara aktif, dan mandiri. Dengan kata lain siswa membutuhkan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Selain berperan dalam kemajuan pembelajaran Sejarah, MGMP sejarah kota Medan juga memiliki peran dalam upaya pelestarian warisan sejarah di Kota Medan. Kota Medan merupakan Ibukota Provinsi Sumatera Utara yang juga merupakan Kota terbesar nomor tiga di Indonesia. Objek wisata yang dimiliki daerah Kota Medan terbentuk dari kondisi geografis, sejarah, dan budaya yang dimiliki daerah Kota Medan terbentuk dari kondisi geografis, sejarah, dan budaya yang dimiliki daerah Kota Medan. Potensi wisata dari objek wisata sejarah dan budaya (*human resources*), yang dikenal di kota Medan yaitu Museum Sumatera Utara, Istana Maimun, dan masih ada beberapa lagi jenis objek wisata budaya yang dapat ditemui di Kota Medan.

Objek wisata yang tersebar dibeberapa kecamatan Kota Medan ini memiliki potensi yang berbeda, unik dan panorama keindahan alamnya yang menarik. Akan tetapi keberadaan objek wisata dibeberapa tempat objek wisata tidak semua masyarakat mengenalnya. Karena kurangnya pengembangan dari pemerintah dan Pihak pengelola objek wisata. Karena kurangnya pengembangan objek wisata yang ada, maka kesan keindahan dan kenyamanan yang merupakan modal untuk menarik pengunjung pun berkurang. Pada hal dilihat dari letak geografisnya. Kota Medan sangat strategis letaknya. Medan merupakan pintu gerbang Indonesia bagian barat. Sehingga dalam bidang kepariwisataan Kota Medan sangat potensial untuk dapat dikembangkan. Selain itu sarana dan prasarana yang ada juga sangat mendukung untuk memacu perkembangan objek wisata Kota Medan.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Interactive History Map* pada MGMP Sejarah Kota Medan

Sebagai Upaya Pelestarian Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Medan antara lain sebagai berikut :

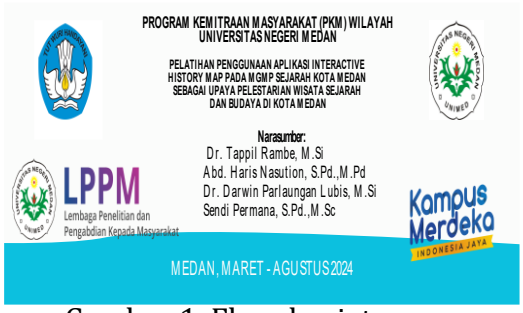
1. Analisis situasi dan masalah;
2. FGD dan perumusan solusi terarah;
3. Pelaksanaan pendampingan penggalian dan pelatihan;
4. Evaluasi.

## PEMBAHASAN

1. Rancangan Kegiatan

   Kegiatan dirancang dalam beberapa tahapan, antara lain:

   a. Mempublikasi kegiatan melalui Flyer di media sosial dan web MGMP Sejarah Kota Medan.




Gambar 1. Flyer kegiatan

Sumber: Website MGMP Sejarah

   b. Mempersiapkan tempat kegiatan PKM di Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Medan, serta sarana prasarana pendukung seperti LCD Projector, ATK, perangkat IT, Wifi dsb.

Gambar 2. Ruang Laboratorium kegiatan

Sumber: Tim PKM, 2024

   c. Mempersiapkan materi pelatihan pengembangan *Aplikasi Historical Map*

Gambar 3. Gambaran umum *Aplikasi Interactive Historical Map*

Sumber: Tim PKM, 2024

2. Pelaksanaan Kegiatan

   Kegiatan pelatihan pengembangan historical map dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu tanggal 9 dan 10 Agustus 2024. Adapun yang menjadi agenda pada hari pertama ialah penandatangan kerjasama (IA) antara Jurusan Pendidikan Sejarah dan MGMP Sejarah kota Medan.

Gambar 4. Penandatanganan IA (Kerjasama) Tim PKM melalui Jurusan Pendidkan Sejarah dengan MGMP Sejarah Kota Medan

Sumber: Tim PKM, 2024

Pemaparan materi dari Narasumber yang terdiri dari Tim PKM dari LPPM dengan dibantu oleh Taufik Rahmadi, M.Sc selaku *map developer*. Pada hari ke 2 tanggal 10 Agustus 2024 agenda kegiatan yang dilaksanakan antara lain membuat draft materi Peta digital yang akan di kembangkan.

Secara garis besar ada empat materi pokok yang disajikan kepada peserta guru-guru sejarah dari MGMP kota Medan terkait dengan PKM pelatihan pengembangan Historical Map. Materi pertama yang disajikan berjudul "Pembelajaran Digital dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa" yang disajikan oleh Abd. Haris Nasution . Materi ini berisi gagasan utama urgensi pembelajaran digital di era RI 4.0.

Materi kedua disajikan oleh Darwin Lubis dan Taufik Rahmadi dengan tajuk "Pengembangan aplikasi *Historical Map*" yang berisi tentang sistematika dan teknik pengembangan aplikasi peta interaktif. Materi ketiga disajikan oleh Tappil Rambe dengan tajuk "Aplikasi dan fitur historical map.

Sedangkan materi terakhir disajikan oleh Sendi Permana yang berjudul "Alur pengembangan Aplikasi historical map. Materi terakhir mengulas tentang langkah-langkah yang akan dijalani dalam membuat produk aplikasi historical map mulai dari analisis kebutuhan, membuat draft, validasi hingga uji efektifitas. Setiap langkah-langkah pengembangan dilaksanakan guna menghasilkan produk historical map yang mutakhir dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah oleh guru-guru sejarah se Kota Medan melalui MGMP Kota Medan.

Gambar 5. Kegiatan pengembangan materi pada aplikasi *Historical Map*

Sumber: Tim PKM, 2024

Pada sesi akhir kegiatan dihari ke 2 tanggal 10 Agustus 2024, Tim PKM pengembang historical map mendampingi guru-guru sejarah peserta pelatihan dalam mengisi materi di dalam aplikasi historical map. Aplikasi tersebut kemudian akan di uji validitas materinya dan menjadi modal dasar pengembangan selanjutnya.

3. Pengembangan Aplikasi Historical Map

   Kegiatan pengembangan aplikasi Historical map dilakukan dengan mengikuti 10 langkah pengembangan Borg and Gall (2003:275). Sepuluh langkah tersebut antara lain:

   a. *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai;
   b. *Planning* (perencanaan); menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas;
   c. *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi;
   d. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket;
   e. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba;
   f. *Main field testing* (uji coba lapangan); melakaukan uji coba yanglebih luas;
   g. *Operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan; menyempurnakan produk hasil uji lapangan;
   h. *Operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan dan analisis hasilnya;
   i. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanan lapangan;
   j. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam konferensi nasional pengabdian masyarakat, prosiding dan dalam jurnal nasional terindeks sinta 3.

## Hasil Uji Validitas Materi

Validasi materi meliputi cakupan materi, sistematika materi, dan penyajiannya. Hasil yang diperoleh dari validasi tahap pertama dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Jumlah Skor | Skor Max | Presen-tase (%) | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Kelayakan isi | 16 | 20 | 80 | Layak |
| 2 | Kelayakan penyajian | 4 | 5 | 80 | Layak |
| 3 | Bahasa | 3 | 5 | 60 | Cukup |
| 4 | Penilaian pendekatan pada materi e-modul | 4 | 5 | 80 | Layak |
| Jumlah Keseluruhan | | | | 27 | |
| Skor Maksimal | | | | 35 | |
| Presentase | | | | 77,1% | |
| **Kriteria** | | | | **Layak** | |

Hasil penilaian ahli materi pada tabel 1 menunjukkan bahwa validasi ahli materi

sebesar 77,1% dengan kriteria layak. Aspek kualitas isi dengan presentase rata-rata sebesar 80% dengan kriteria layak, aspek kelayakan penyajian mendapatkan presentase 80% dengan kriteria layak, pada aspek Kebahasaan didapat presentase sebesar 60% dengan kriteria cukup layak, serta aspek penilaian pendekatan diperoleh presentase sebesar 80 % dengan kriteria layak.

### Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji produk E-Modul interaktif sejarah dengan menggunakan aplikasi Flipbook. Adapun hasil data validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validator oleh ahli media

| No | Indikator | Jumlah Skor | Skor Max | Presen-tase (%) | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Ukuran Bahan Ajar | 25 | 30 | 83 | Sangat Layak |
| 2 | Desain layout | 48 | 50 | 96 | Sangat Layak |
| 3 | Desain isi | 38 | 40 | 95 | Sangat Layak |
| Jumlah Keseluruhan | | | | 111 | |
| Skor Maksimal | | | | 120 | |
| Presentase | | | | 92.5 | |
| Kriteria | | | | Sangat Layak | |

Jumlah nilai pada validasi ahli media pada indikator ukuran bahan ajar adalah 25 dengan skor maksimal 30 sehingga diperoleh nilai persentasenya adalah 83%. Jumlah nilai validasi pada indikator desain layout adalah 48 dengan skor maksimal 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 96%. Sedangkan Jumlah nilai validasi pada desain isi adalah 38 dengan skor maksimal 40, sehingga nilai persentasenya adalah 95%.

Hasil validasi desain ahli media dinyatakan sangat layak. Jumlah nilai validasi media secara keseluruhan adalah 111 dengan skor maksimal sebesar 120, maka persentase secara keseluruhan dari ahli media adalah 92,5% dengan kriteria sangat layak. Setelah melaksanakan uji validitas, langkah selanjutnya ialah melaksanakan uji operasional kelas kecil, kelas besar hingga uji efektifitas.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Interactive History Map* pada MGMP Sejarah Kota Medan sebagai Upaya Pelestarian Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Medan telah terlaksana dengan baik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Interactive History Map pada MGMP Sejarah Kota Medan sebagai upaya pelestarian wisata sejarah dan budaya di kota Medan menghasilkan produk teknologi berupa aplikasi *Interactive History Map* digunakan untuk mengotimalkan aktifiktas belajar di sekolah-sekolah SMA kota medan sekaligus mendukung optimalisasi kegiatan pariwisata Sejarah dan budaya di kota Medan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Interactive History Map* pada MGMP Sejarah Kota Medan Sebagai Upaya Pelestarian Wisata Sejarah Dan Budaya di Kota Medan diharapkan turut meningkatkan kompetensi dan motivasi mitra untuk dapat aktif dan produktif dalam mengoptimalkan kegiatan PBM digital interaktif serta turut meningkatkan geliat program pariwisata sejarah di Kota Medan

## DAFTAR PUSTAKA

Adam, N. F. H., Wuisang, C. E., & Mandey, J. C. (2019). Analisis potensi wisata budaya di Kota Ternate dalam upaya pengembangan pariwisata perkotaan. Spasial, 6(3), 780-791.

DOI. https://doi.org/10.35793/sp.v6i3.26450

Al-Matarneh, R. T. (2015). Sustainable Urban Development in Historical Cities using the Heritage Trail Approach: A Case Study of the Old City of Karak, Jordan. Journal of Culture, Society and Development, 12.

Brahmantara, B. (2020). Pelestarian Warisan Budaya Kota (Urban Heritage) Melalui Pendekatan Heritage Urban Landscape (HUL) dan Cultural Heritage Integrated Management Plans (CHIMP). Borobudur, 14(1), 60-70.

Gooch, D. L. (2012). *Reseacrh, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Sosial Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.

Hermawan, H. (2017). Pengembangan destinasi wisata pada tingkat tapak lahan dengan pendekatan analisis SWOT. Jurnal pariwisata, 4(2), 64-74. DOI: https://doi.org/10.31294/par.v4i2.1942

Kahn, Richard (2008). *From Education for Sustainable Development to Ecopedagogy: Sustaining Capitalism or Sustaining Life?* dalam *Green Theory &bPraxis: The Journal of Ecopedagogy* Volume 4, No 1 2008

Karlström, A. (2014).Urban Heritage. Encyclopedia of Global Archaeology, 7540– 7544. doi:10.1007/978-1-4419-0465-2_1137

Maharani, S., Apriani, D., & Kridalaksana, A. H. (2017). Sistem informasi geografis pemetaan masjid di samarinda berbasis web. Jurnal Informatika, 11(1), 9-20. DOI: 10.26555/jifo.v11i1.a5205.

Mandaka, M., & Ikaputra, I. (2021). Urban Heritage Tourism Sebuah konsep pelestarian melalui pendekatan pariwisata. Jurnal Arsitektur Kolaborasi, 1(2), 67-75.

Rahmi, S. A. (2016). Pembangunan Pariwisata Dalam Perspektif Kearifan Lokal. Reformasi, 6(1). DOI: https://doi.org/10.33366/rfr.v6i1.679

Santynawan, A. P., Sudarsono, B., & Firdaus, H. S. (2019). Perancangan aplikasi wisata dan city tourism berbasis webgis guna meningkatkan daya saing wisata kota (studi kasus: kota semarang). Jurnal Geodesi Undip, 9(1), 364-372.

Simanjuntak, B. A., Tanjung, F., & Nasution, R. (2017). Sejarah pariwisata: menuju perkembangan pariwisata Indonesia. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Sugiono. (2015). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D. Bandung:

Supriatna, N. (2016). *Ecopedagogy, Membangun Kecerdasan Ekologis Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : PT Rosdakarya

Suyitno, S. (2013). Pengembangan Potensi Kepariwisataan Di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah, 7(2).

Taufik, M., & Wandini, A. I. (2012). Pengembangan Websig Obyek Wisata dan Budaya di Kabupaten Mojokerto. Geoid, 8(1), 14-22. DOI: http://dx.doi.org/10.12962/j24423998.v8i1.698

Wuisang, C. E., Siregar, F. O., & Mastuti, F. (2018). Eksistensi Bangunan dan Kawasan Bersejarah di Kota Manado dan Peranannya sebagai Urban Heritage. Space, 5(1).