

**PENGEMBANGAN *HYPERTLINK* SEBAGAI MEDIA BELAJAR ESAI
PADA MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH ANGKATAN 2024**

UNIVERSITAS LAMPUNG

(SKRIPSI)

Oleh:
Ventin Cahyaningsih
2213033099



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *HYPERTLINK* SEBAGAI MEDIA BELAJAR ESSAI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH ANGKATAN 2024 UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh
Ventin Cahyaningsih

Media belajar merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan transfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada individu. Belajar tidak hanya terbatas menggunakan buku saja tetapi di zaman yang modern seperti saat ini penggunaan teknologi menjadi lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar *Hyperlink* dengan materi esai untuk mahasiswa Angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket.

Hasil Penelitian ini yaitu pengembangan yang dilakukan lebih ke penyempurnaan produk yang telah ada (*Product Development*). Dimana media *Hyperlink* sebelumnya hanya mempunyai menu materi saja, namun pada *Hyperlink* ini menunya sudah terdiri dari Materi Visual, Materi Audio-Visual, Kuis, Referensi Sumber, dan Biodata Pengembang. Dimana materi esai yang tercantum didalamnya juga dijelaskan secara detail yaitu Materi Visual sebanyak 5 materi dan Materi Audio Visual Sebanyak 12 materi. Hal ini juga diperkuat dengan hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat efektif, dengan persentase dari ahli materi sebesar 83% dan ahli media sebesar 94%. Impelentasi dilakukan mahasiswa menunjukkan bahwa kelayakan media ini masuk dengan kateori sangat efektif dengan persentase rata-rata 97,23% untuk setiap indikator penilaian. Kesimpulannya media belajar *Hyperlink* pada materi esai dinilai layak digunakan sebagai media belajar dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Belajar, *Hyperlink*.

ABSTRACT

DEVELOPING HYPERLINKS AS A LEARNING MEDIA FOR ESSAY LEARNING FOR HISTORY EDUCATION STUDENTS OF THE CLASS OF 2024, UNIVERSITY OF LAMPUNG

By
Ventin Cahyaningsih

Learning media are facilities or tools used in the teaching and learning process to facilitate the transfer of knowledge and skills from educators to individuals. Learning is not limited to using textbooks alone; in this modern era, the use of technology has become more effective. This study aims to develop Hyperlink learning media with essay material for the 2024 cohort of students in the History Education Study Program at the University of Lampung. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques were conducted through interviews and questionnaires. The results of this study show that the development carried out focused more on improving an existing product (Product Development). Previously, the Hyperlink media only had a material menu; however, in this version, the menu consists of Visual Material, Audio-Visual Material, Quiz, Reference Sources, and Developer Biography. The essay material included is also explained in detail, comprising 5 Visual Materials and 12 Audio-Visual Materials. This is further supported by validation results indicating that the developed media falls into the very effective category, with percentages of 83% from material experts and 94% from media experts. Implementation by students showed that the feasibility of this media falls into the very effective category, with an average percentage of 97.23% for each assessment indicator. In conclusion, the Hyperlink learning media in essay material is considered suitable for use as a learning media with a very effective category.

Keywords: *Development, Learning Media, Hyperlink.*

**PENGEMBANGAN *HYPERTLINK* SEBAGAI MEDIA BELAJAR ESAI
PADA MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH ANGKATAN 2024**

UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh
Ventin Cahyaningsih

SKRIPSI
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN HYPERLINK SEBAGAI
MEDIA BELAJAR ESAI PADA MAHASISWA
PENDIDIKAN SEJARAH ANGKATAN 2024
UNIVERSITAS LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Ventin Cahyaningsih

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213033099

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197009132008122002

Pembimbing II

Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199209302025212054

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP. 197411082005011003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.

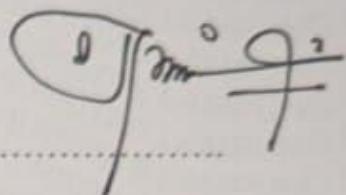
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Pengaji

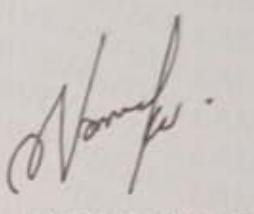
Ketua

: Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.



Sekretaris

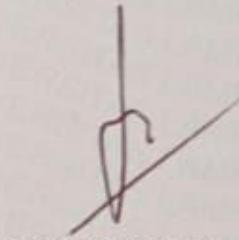
: Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.



Pengaji

Bukan Pembimbing

: Yusuf Perdana, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Ventin Cahyaningsih
NPM : 2213033099
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Universitas Lampung
Alamat : Soponyono, Wonosobo, Kabupaten Tanggamus,
Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dengan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 12 Februari 2026



Ventin Cahyaningsih

NPM. 2213033099

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Tanggamus pada tanggal 05 Juli 2004. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sukisno dan Ibu Ambarwati. Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Wonosobo (2010-2016), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 3 Wonosobo (2016-2019), dan kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 1 Kotaagung (2019-2022). Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada Semester V Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mahabang, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Dente Teladas yanngn terletak di Desa Mahabang, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) antara lain: Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai anggota Penelitian (2023), Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah Wakil Sekretaris Bidang (2023). dan UKM Penelitian sebagai anggota Bidang Riset dan Penelitian (2024). Selain itu, penulis pernah mengikuti beberapa kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka antara lain: Wirausaha Merdeka dan MBKM Riset dan Penelitian Dosen. Penulis juga aktif menjadi moderator dan aktif dalam kegiatan perlombaan kepenulisan seperti PKM.



MOTTO

***"Tanpa pengetahuan, tindakan tidak berguna dan pengetahuan tanpa tindakan
adalah sia-sia"***

(Abu Bakar)

"Setiap orang menjadi guru, dan setiap rumah menjadi sekolah"

(Ki Hadjar Dewantara)

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Ayahku, Almarhum Bapak Sukisno terima kasih telah memberiku yang terbaik semasa hidupmu, menjadi cinta pertamaku, memberiku pelukan layaknya perlindungan, selalu sabar dan mengajariku untuk kuat, Ibuku Ambarwati yang telah melahirkan saya ke dunia ini dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendoakan saya dan berjuang selalu untuk saya agar tercapai semua segala cita-cita saya. Teruntuk kakakku tercinta, Bangun Budi Hartono, terima kasih karena selalu mendukungku dalam segala hal, dan teruntuk adikku tersayang, Anis Meisa Putri, terima kasih karena selalu mendoakan saya agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi.

Untuk Almamater Tercinta

”Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamin.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Hyperlink* Sebagai Media Belajar Esai Pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang, sekaligus Pembimbing 1 Skripsi penulis, terima kasih Ibu atas segala Saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa dan terimakasih telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Yusuf Perdana, S.Pd., M.Pd. sebagai pembahas skripsi penulis terima kasih bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II skripsi penulis terima kasih ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan Staf Administrasi terima kasih atas ilmu dan bantuan dalam bentuk apapun, serta dukungan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar.
10. Bapak Dian Antariska, S.Pd. sebagai staf Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian di Program Studi Pendidikan Sejarah.
11. Mahasiswa Angkatan 2024 yang telah membantu selama kegiatan penelitian.
12. Angger Rio Fambudi, Sheila Novitri, Tazkia Karimah, dan Nurul Kurniawati, terima kasih telah menjadi seseorang yang selalu ada untuk mendukungku dan mendoakanku
13. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2022 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta, dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 12 Februari 2026

Ventin Cahyaningsih
2213033099

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Berpikir.....	8
1.6 Paradigma Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Belajar	10
2.1.2 Pengembangan Media Belajar.....	15
2.1.3 Esai.....	18
2.2 Penelitian Terdahulu	20
III. METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
3.1.1 Objek Penelitian	23
3.1.2 Subjek Penelitian.....	23
3.1.3 Tempat Penelitian.....	23
3.1.4 Waktu Penelitian	23
3.2 Metode Penelitian.....	23
3.3 Model Penelitian	24
3.4 Prosedur Pengembangan	25
3.5 Teknik Prosedur Pengembangan.....	28
3.6 Populasi dan Sampel	30
3.6.1 Populasi	30
3.6.2 Sampel.....	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.8 Instrumen Penelitian.....	32
3.9 Teknik Analisis Data.....	35
3.9.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	35
3.9.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	36
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
4.1.1 Sejarah Singkat Program Studi Pendidikan Sejarah	39

4.1.2	Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Sejarah.....	40
4.1.3	Tenaga Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah.....	41
4.1.4	Sarana dan Prasarana.....	42
4.2	Hasil Penelitian	42
4.2.1	Pengembangan Media Belajar.....	42
4.3	Pembahasan.....	62
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	66
	DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	33
3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	34
3.3 Angket Validasi Kelayakan Media Pada Mahasiswa	35
3.4 Kriteria Skala Likert.....	37
3.5 Kriteria Skala Guttman	37
3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan	38
4.1 Data Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah	39
4.2 Data Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Sejarah	41
4.3 Fasilitas Program Studi Pendidikan Sejarah	42
4.4 Hasil Uji Kelayakan Pada Ahli Media	55
4.5 Hasil Uji Kelayakan Pada Ahli Materi.....	57
4.6 Hasil Uji Kelayakan Media Pada Mahasiswa	59
4.7 Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Materi.....	63
4.8 Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian.....	9
3.1 Model ADDIE.....	25
3.2 Teknik Analisis Data Spiral	36
4.1 Tampilan Awal <i>Hyperlink Paper Wise</i>	52
4.2 Tampilan Beranda <i>Hyperlink Paper Wise</i>	53
4.3 Tampilan Pilihan Menu Materi Esai	53
4.4 Tampilan Isi Materi Pengertian Esai.....	53
4.5 Pilihan Materi Video	53
4.6 Tampilan Isi Video.....	54
4.7 Tampilan Isi Pilihan Kuis	54
4.8 Tampilan Isi Kuis Pemahaman Struktur Esai	54
4.9 Tampilan Isi Referensi Sumber.....	54
4.10 Tampilan Isi Biodata Profil Pengembang	55
4.11 Diagram Angket Uji Kelayakan Media Pada Mahasiswa Tahun 2025.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pra Penelitian	73
2. Surat Balasan Pra Penelitian	74
3. Dokumentasi Pra Penelitian Tanggal 4 Juni 2025	75
4. Dokumentasi Wawancara Mahasiswa 6 Juni 2025	76
5. Surat Permohonan Validasi Materi	77
6. Lembar Validasi Ahli Materi	78
7. Dokumentasi Validasi Ahli Materi 11 September 2025	80
8. Surat Permohonan Validasi Media.....	81
9. Lembar Validasi Ahli Media.....	82
10. Dokumentasi Validasi Ahli Media 25 September 2025.....	84
11. Surat Penelitian	85
12. Surat Balasan penelitian.....	86
13. Dokumentasi Penelitian	87
14. Instrumen Wawancara.....	88
15. Hasil Instrumen Wawancara	89
16. Data Hasil Penelitian.....	91

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan suatu keterampilan berekspresi yang dilakukan sebagai hasil dari proses berpikir. Menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk menuangkan hasil pikirannya dalam bentuk tulisan yang bertujuan agar pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan sekaligus sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Menulis ialah kegiatan mengungkapkan gagasan dan pengalaman yang dibuat dalam bentuk catatan agar mudah dipahami oleh pembaca (Munawarah & Zulkiflih, 2021).

Kegiatan menulis adalah kegiatan menggali gagasan dan pemikiran mengenai suatu objek, hal apa yang akan ditulis, dan menuliskannya agar pembaca dapat memahami apa yang kita tulis. Kemampuan menulis yang baik umumnya dipengaruhi karena keterampilan membaca yang baik (Tanjung & Arifudin, 2023). Tidak semua orang memiliki kemampuan dalam menyampaikan argumennya secara langsung. Maka dari itu, dibutuhkan kemampuan menulis agar gagasan dapat tersampaikan melalui tulisan. Keterampilan menulis merupakan kemampuan dalam penyusunan tata bahasa yang sangat dibutuhkan oleh manusia, terutama mahasiswa. Ketika seorang penulis membuat suatu karya tulis maka terdapat tujuan dari tulisannya tersebut (Widayati dkk., 2021). Misalnya tujuannya yaitu untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai sesuatu yang bersifat baru. Namun tulisan juga dapat bersifat subjektif tergantung dengan latar belakang penulis dan informasi yang didapatkannya. Kegiatan menulis dapat dilakukan dalam bentuk khayalan maupun fakta. Menulis dilakukan dalam rangka menyampaikan pendapat, mengekspresikan perasaan, dan hiburan (Madani & Ardianti, 2020). Kegiatan menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar. Kegiatan menulis ini tidak terlepas dari kehidupan manusia terutama

pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa di tingkat perguruan tinggi. Setiap perguruan tinggi mewajibkan seorang mahasiswa memiliki kemampuan menulis yang baik. Dengan mempunyai kemampuan menulis yang baik, maka mahasiswa dapat mengembangkan gagasan dan kreativitasnya dengan mudah yang berguna untuk kehidupannya dalam bermasyarakat maupun karirnya.

Kepenulisan selalu diajarkan dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Namun, kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu berbeda-beda. Salah satu hal yang menyebabkan perbedaannya yaitu keinginan belajar pada individu itu sendiri. Menurut (Prakoso dkk., 2021) keterampilan menulis merupakan keterampilan menggunakan bahasa yang baik untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis termasuk dalam salah satu kegiatan positif dan juga produktif. Keterampilan menulis ini tidak datang secara tiba-tiba, melainkan seorang individu harus melalui proses belajar, latihan, dan praktik sebanyak mungkin dan dengan jadwal yang teratur. Dalam dunia kepenulisan pengetahuan yang luas menjadi kunci utama dan menuliskan suatu karya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan menulis merupakan suatu kegiatan yang tidak terlepas dari kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan kegiatan menulis bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan oleh mahasiswa. Kegiatan menulis membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengekspresikan idenya. Menulis tidak hanya sekedar tentang kerapuhan tulisannya saja, tetapi juga isinya dan kreativitas dari tulisannya. Dengan demikian, agar terciptanya suatu tulisan yang bernilai dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca dibutuhkan pengetahuan dan syarat-syarat dalam kepenulisan.

Ada berbagai macam jenis keterampilan menulis, salah satunya yaitu membuat Esai. Dalam proses belajar menulis esai, mahasiswa diharapkan mempunyai pengetahuan untuk mengembangkan gagasan yang mereka miliki. Dalam proses menulis esai diperlukan ketelitian untuk melihat situasi. Misalnya, hal apa saja yang menarik, isu-isu apa yang sedang hangat berkembang sehingga mereka dapat menuangkan gagasan ke dalam tulisan esai yang mereka buat. Dengan demikian,

esai yang mereka hasilkan nantinya akan terlihat baik dan menjadi lebih menarik untuk dibaca oleh pembaca. Esai adalah suatu karya tulis singkat yang memuat ide dan gagasan dari penulisnya. Esai mampu memberikan keterkaitan berpikir kritis dan mengembangkan pikiran secara logis dan sistematis khususnya dalam dunia akademik. Oleh sebab itu, esai dipelajari untuk menyampaikan ide dan gagasan untuk melatih otak dalam berpikir kritis, logis, dan sistematis (Lubis, 2021). Esai berasal dari Bahasa Prancis “*Essayer*” atau dalam Bahasa Inggris “*Essay*” yang artinya suatu upaya yang dilakukan seorang penulis dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan kreativitas dalam bentuk tulisan. Penulisan esai mempunyai tujuan agar pembaca memahami sebuah masalah dari sudut pandang penulis. Esai terbagi menjadi beberapa jenis yaitu esai deskriptif, esai naratif, esai ekspositori, esai analitik, esai perbandingan, dan esai argumentatif (Kurniasih, 2018).

Esai sejarah merupakan sebuah esai yang dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan suatu sejarah, baik itu sejarah tempat maupun suatu peristiwa. Struktur esai sejarah terdiri dari 3 bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian inti, dan bagian penutup (Oktariano & Hastuti, 2020). Berdasarkan hal tersebut Esai Sejarah masuk dalam jenis Esai Deskriptif karena esai ini mendeskripsikan suatu tempat atau peristiwa.

Esai sejarah penting karena menjadi sarana untuk memahami masa lalu secara kritis, terstruktur, dan reflektif, bukan sekadar menghafal fakta atau kronologi peristiwa. Melalui esai, seseorang dilatih untuk menganalisis sebab-akibat, menafsirkan berbagai sudut pandang, serta mengaitkan peristiwa historis dengan kondisi sosial, politik, dan budaya masa kini. Selain itu, penulisan esai sejarah membantu mengasah kemampuan berpikir logis, argumentatif, dan berbasis bukti, karena setiap klaim harus didukung oleh sumber yang kredibel. Dengan demikian, esai sejarah tidak hanya berfungsi sebagai tugas akademik, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk kesadaran historis, memperkuat identitas, serta menumbuhkan sikap kritis terhadap informasi dan narasi sejarah yang berkembang di masyarakat (Susilo dkk., 2021). Tema “Peran Generasi Muda dalam Mewujudkan Indonesia Emas 2045 melalui *Sustainable Development Goals (SDGs)*” merupakan salah satu topik esai yang sering menjadi fokus dalam berbagai kompetensi ilmiah nasional.

Tema ini mencerminkan *urgensi* keterlibatan generasi muda sebagai agen perubahan dalam proses pembangunan berkelanjutan. Tema ini mencakup beberapa bidang diantaranya yaitu, Pendidikan, Sejarah, Sosial Budaya, Politik, Teknologi, dan Kesehatan. Pada bidang-bidang tersebut mahasiswa Pendidikan Sejarah dapat mengangkat tema Pendidikan, Sejarah, Sosial Budaya, hingga Politik. Hal ini dikarenakan tema-tema tersebut selaras dengan bidang-bidang Pendidikan Sejarah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Widodo dkk., 2020) kualitas karya kepenulisan pada mahasiswa baru dikatakan masih tergolong rendah. Rendahnya kualitas dikarenakan kurangnya pemahaman dalam kepenulisan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Alfaruqy dkk., 2022) yang menjelaskan bahwa kualitas esai yang ditulis oleh mahasiswa baru (*first-year*) masih dikatakan rendah dan permasalahan utamanya adalah dari ketidakpahaman mengenai struktur esai.

Berdasarkan hasil survei yang diisi oleh 92 mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung Angkatan 2024 pada tanggal 04 Juni 2025, ditemukan beberapa temuan penting mengenai mahasiswa yang pernah menulis esai menjawab dengan pilihannya "sangat setuju" sebanyak 15,2%, "setuju" sebanyak 28,3%, cukup setuju 30,4%, tidak setuju 25%, dan sangat tidak setuju 1,1% . dan yang mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam struktur menulis esai yaitu yang menjawab sangat setuju 27,2%, setuju 39,1%, cukup setuju 29,3%, tidak setuju 4,4%. Senada dengan hasil wawancara dengan dua mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung yaitu Tendra dan Yusuf diketahui bahwa minat mereka terhadap penulisan esai sebenarnya tinggi, namun pemahaman mengenai bagaimana menyusun esai yang baik dan benar masih terbatas.

Mahasiswa bernama Tendra menyampaikan bahwa:

".....esai itu penting, tapi kalau menulis esai kami masih kesulitan susah buat nyari judulnya, terus belum paham gimana cara menulis esai yang baik itu sesuai strukturnya.....".

Mahasiswa bernama Yusuf menambahkan bahwa:

".....kami tertarik buat ikut lomba-lomba esai tapi kurang paham gimana cara membuat esai yang baik.... "

Upaya yang telah dilakukan sebelumnya yaitu diadakan kegiatan bimbingan bagi mahasiswa yang mempunyai keinginan untuk mengikuti atau menulis esai ilmiah. Bimbingan ini umumnya dilakukan melalui permintaan langsung mahasiswa kepada dosen pembimbing sebagai upaya untuk memperoleh pendampingan akademik secara personal. Namun, efektivitas bimbingan tersebut masih belum optimal dan masih banyak mahasiswa yang kesulitan dalam menulis esai.

Kesulitan ini dapat diatasi dengan berbagai cara salah satunya belajar, dan belajar tidak hanya terbatas pada membaca buku saja, tetapi juga dapat dimaksimalkan melalui pemanfaatan teknologi digital yang semakin berkembang pesat (Arif dkk., 2023). Memanfaatkan teknologi secara optimal dapat menciptakan sebuah media (Lathifah dkk., 2024). Mahasiswa tidak hanya dapat memperluas wawasan mereka tentang topik esai yang akan ditulis, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan menulis dengan baik. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Media belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa pendidikan sejarah salah satunya yaitu *Hyperlink*. *Hyperlink* ini merupakan media belajar tautan *link* yang dapat menautkan materi dan membagikan melalui link yang dibagikan ke pengguna (Sani, 2021). *Hyperlink* merupakan teks atau gambar yang bisa diklik pada halaman web atau dokumen elektronik yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman lain. *Hyperlink* dapat digunakan untuk menghubungkan slide-slide konten, yaitu video, materi yang akan diajarkan, kuis, dan lain-lain (Arrasyid dkk., 2024).

Hyperlink dipilih karena *hyperlink* bersifat lebih ringan dalam mengakses informasi tanpa perlu instalasi, pembaruan, atau penyimpanan tambahan di perangkat. Pengguna bisa langsung berpindah dari satu sumber ke sumber lain hanya dengan satu klik, sehingga alur pencarian informasi menjadi lebih cepat, terbuka, dan tidak terbatas pada satu platform tertentu. Selain itu, *hyperlink* memungkinkan integrasi

berbagai video dan web (Anwar, 2024). Pengembangan *Hyperlink* menjadi media belajar menulis esai diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan pada mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2024. *Hyperlink* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Penggunaan Fitur *Hyperlink* yaitu fitur *Hyperlink* dapat memindahkan slide satu ke slide yang ingin kita buka tanpa harus membuka secara manual, mempersingkat waktu, karena fitur *Hyperlink* dapat memindahkan slide satu ke slide yang diinginkan sehingga waktu dapat efisien. Media ini juga dapat menautkan link kajian materi yang relevan. Kekurangan Penggunaan Fitur *Hyperlink* yaitu harus membuat desain secara detail agar mudah digunakan dalam pembuatannya agar mudah dalam mengoperasikannya (Mustika dkk., 2024).

Media belajar *Hyperlink* ini dibuat menggunakan Canva. Canva memiliki berbagai keunggulan untuk dikembangkan menjadi media belajar yang potensial. Canva dipilih karena menawarkan fitur yang beragam seperti *template*, elemen desain, teks, dan masih banyak lagi, yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media belajar. Canva mendukung integrasi elemen multimedia seperti gambar, video, ikon, dan teks yang dapat memperkuat pemahaman konten serta membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Indriani, 2024). Penggunaan *Hyperlink* dalam media belajar yang dibuat dengan Canva memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi dengan mudah. Misalnya, ketika mahasiswa belajar tentang topik tertentu, mereka dapat mengklik tautan yang mengarah ke video, artikel, atau sumber daya lain yang relevan (Asri, 2024). Selain itu Canva juga memberikan penawaran harga yang terjangkau. Adanya inovasi dalam pengembangan media belajar menulis esai mahasiswa mampu menulis esai dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengkaji bagaimana kelayakan dari *Hyperlink* yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu mahasiswa untuk belajar menulis esai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah kelayakan media belajar *Hyperlink* yang dikembangkan dengan materi esai pada mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimanakah kelayakan media belajar *Hyperlink* yang dikembangkan dengan materi esai pada mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai media belajar.
- b. Memperluas ilmu bagi peneliti dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat media belajar.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Sarana yang dapat digunakan mahasiswa dalam belajar esai yang baik dan benar yang dikemas dalam sebuah media belajar berbentuk *Hyperlink*

- b. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman serta menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media belajar *Hyperlink*.

- c. Bagi Program Studi

Berkontribusi untuk program studi sesuai dengan misi program studi yang kedua yaitu menghasilkan penelitian dan pengabdian yang baik.

1.5 Kerangka Berpikir

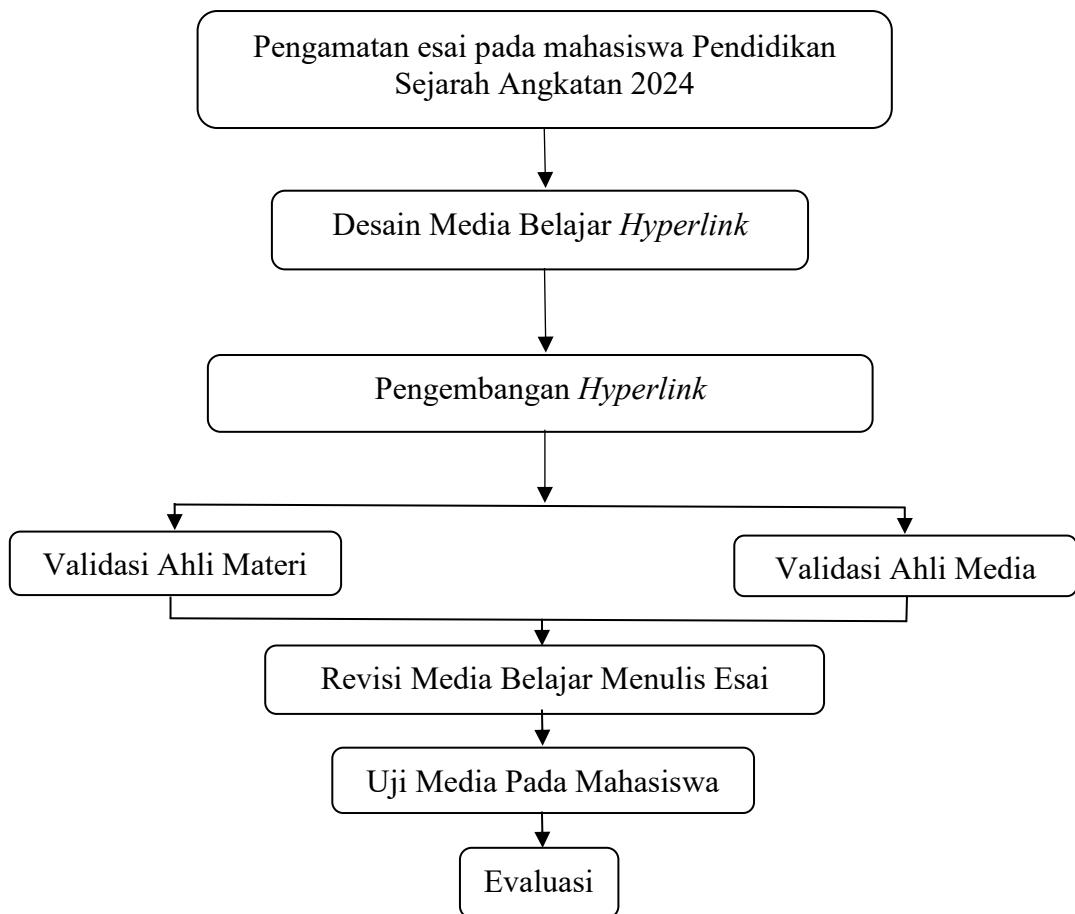
Pengamatan dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada dalam program studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, yaitu rendahnya pemahaman mahasiswa dalam menulis esai. Esai ini penting bagi mahasiswa, hal ini dikarenakan esai menjadi sarana pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan argumentatif yang sangat dibutuhkan dalam bidang akademik. Kondisi ini menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis esai mereka, yang pada akhirnya dapat berdampak pada penurunan kualitas tulisan mahasiswa. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi yang dapat membantu mahasiswa dalam menulis esai mereka. Di era digital seperti sekarang, belajar tidak hanya terbatas pada membaca buku saja, tetapi juga dapat dimaksimalkan melalui pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media belajar *Hyperlink* untuk menulis esai. Ketersediaan media belajar khusus untuk belajar menulis esai masih sangat terbatas, sehingga pengembangan media belajar menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar. *Hyperlink* dipilih karena media ini interaktif, fleksibel, mudah dibuat, dan mudah diakses. Platform ini mendukung elemen multimedia seperti gambar, video, ikon, dan teks yang dapat memperkuat pemahaman konten serta membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sebelum diimplementasikan media belajar menulis esai ini harus melalui serangkaian proses validasi untuk menjamin kelayakan isi dan tampilan visualnya. Validasi dilakukan oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi media dengan kaidah penulisan esai ilmiah dan KBBI. Sementara itu, validasi oleh ahli media ditujukan untuk mengevaluasi tampilan media belajar *Hyperlink* dan kelayakan media belajar yang dikembangkan.

Hasil dari kedua validasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan revisi terhadap media, baik dari segi konten maupun desain. Revisi dilakukan secara menyeluruh untuk memperbaiki bagian-bagian yang dianggap kurang efektif atau belum sesuai

dengan standar belajar. Proses validasi ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak untuk belajar menulis esai di perguruan tinggi. Setelah tahap revisi selesai, media belajar yang telah disempurnakan akan diuji cobakan kepada mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 untuk mengetahui bagaimana kelayakan media belajar media belajar menulis esai yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan melalui penerapan media dalam belajar secara nyata. Uji coba menjadi data penting untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media. Lalu media akan di evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat keefektifan penggunaan media.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya. Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan serta pengalaman dalam bentuk tingkah laku dan kemampuan terhadap suatu hal.

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia agar mempunyai *skills* (keterampilan), *competencies* (kemampuan), dan *attitudes* (sikap) yang didapatkan dari proses belajar secara berkelanjutan (Winataputra, 2024). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa, jika seseorang melakukan proses belajar dengan baik maka terjadilah suatu proses perubahan sebagai hasil dari proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang dimaksud adalah yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan belum mampu menjadi mampu (Fadillah, 2018). Belajar merupakan proses usaha sadar individu dalam membuat suatu perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dan yang tidak mempunyai keterampilan menjadi terampil. Belajar bukan hanya tentang bagaimana mendapatkan informasi pengetahuan tetapi juga berhubungan dengan individu dengan lingkungannya (Jelita dkk., 2023).

a. Pengertian Belajar Menurut Para Ahli**1. Hilhard Bower dalam buku *Theories of Learning***

Belajar berhubungan dengan perubahan individu dalam suatu situasi sebagai akibat dari pengetahuan yang telah dipelajarinya dari pengalaman yang didapatkan.

2. Winkel

Belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang terjadi karena interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan sering kali bersifat relatif dan konstan.

3. Cronbach

Belajar adalah perubahan tingkah laku dari pengalaman belajar yang menggunakan pancaindra.

4. Gagne

Belajar adalah kecenderungan perubahan diri individu yang didapatkan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi tertentu yang dapat diamati dan dikontrol.

5. Kimpley

Belajar merupakan proses dalam mengubah kemampuan secara tidak terbatas pada keterampilan saja tetapi juga mengenai persepsi, emosi, proses berpikir sehingga menimbulkan perubahan.

6. James O. Whittaker

Belajar merupakan proses yang dilalui oleh individu dimana timbul tingkah laku yang dapat diubah melalui latihan atau pengalaman.

7. Howard L. Kingskey

Belajar merupakan proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.

8. Drs. Slameto

Belajar adalah suatu bentuk proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan pengetahuan dari pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya.

9. Robert M. Gagne

Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada manusia yang telah belajar secara terus menerus, tidak hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne menyatakan bahwa belajar dipengaruhi dari faktor luar dan dalam karena keduanya saling berkaitan (Festiawan, 2020).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia dan perubahan keterampilan individu dari kegiatan belajar yang telah dilakukan.

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar yaitu ketika adanya suatu perubahan. Jika seorang individu tidak mengalami perubahan berarti tidak terjadi proses belajar di dalamnya. Ciri-ciri belajar menurut siregar yaitu pertama, individu memiliki keterampilan baru. Kedua, perubahan yang terjadi tidak hanya sesaat. Ketiga, perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba tetapi melalui proses belajar dan usaha. Menurut Karwono dan Mularsih (2012) dalam jurnal (Mardicko, 2022) ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Belajar merupakan suatu proses perubahan dan hasil belajar adalah bentuk dari perubahan itu sendiri. Jika tidak terjadi perubahan apapun maka individu tersebut belum bisa dikatakan belajar
- b. Perubahan yang terjadi bersifat permanen. Bukan tiba-tiba muncul dan tiba-tiba hilang seketika, hal ini dikarenakan belajar melalui sebuah proses yang panjang.
- c. Tidak semua perubahan langsung terjadi setelah proses belajar selesai. Ada waktu yang dibutuhkan agar perubahan dapat terjadi misalnya dengan pengulangan.
- d. Perubahan berasal dari latihan dan pengalaman. Perubahan ini bukan berasal dari kematangan dan insting.
- e. Pengalaman atau latihan yang sudah diperoleh harus diperkuat. Hasil dari belajar itu bisa hilang, lupa, tidak dikuasai maka harus dilatih secara berulang-ulang.

Ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara yaitu:

1. Belajar dicirikan dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
2. Perubahan sikap *relative permanent*.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman (Faizah, 2020).

2.1.1.3 Tujuan Belajar

Untuk mencapai hasil dari usaha belajar maka perlu adanya tujuan dalam belajar agar belajar menjadi lebih terarah. Ada 3 jenis tujuan belajar yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu informasi yang didapatkan dari proses belajar. Pengetahuan juga merupakan suatu pengamatan yang dilakukan oleh individu. Pengetahuan akan muncul ketika individu menggunakan akalnya untuk mempelajari sesuatu.

2. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani.

3. Pembentukan Sikap

Sikap mental, perilaku, dan pribadi suatu individu harus tumbuh dengan bijak dalam pendekatannya. Maka dari itu, diperlukan kecakapan mengarahkan motivasi dan berpikir (Abduloh, 2022).

Tujuan belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Proses belajar adalah proses membantu memperoleh pengetahuan, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Seseorang hanya dapat dikatakan telah melakukan kegiatan belajar jika terjadi perubahan perilaku pada diri individu sebagai akibat dari kegiatan tersebut.

2.1.1.4 Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu langkah-langkah yang digunakan dalam menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan kepada individu. Pada dasarnya teori belajar sangatlah banyak, tetapi yang sering digunakan yaitu teori behavioristik, teori kognitif, teori konstruktivistik, dan teori belajar humanistik (Fithriyah, 2024). Berdasarkan teori-teori tersebut belajar menulis esai masuk dalam teori konstruktivisme hal ini dikarenakan teori ini relevan dengan penulisan esai yang menguatkan pada pendapat individu yang didukung dengan sumber-sumber terpercaya.

Teori belajar Konstruktivisme menekankan pada keterlibatan individu dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi. Konstruktivisme mempunyai karakteristik yaitu: (1) belajar aktif (*Active Learning*), (2) individu terlibat dalam aktivitas belajar bersifat otentik dan situasional, (3) aktivitas belajar harus menarik dan menantang, (4) individu harus dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses yang disebut "*bridging*", (5) individu harus mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari, (6) belajar memerlukan sebuah fasilitas yang lengkap untuk mendukung proses belajar yang baik (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Teori ini diimplementasinya dengan cara yaitu, a. Memberi kesempatan kepada individu untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri. b. Memberi kesempatan kepada individu untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif. Memberi kesempatan kepada individu untuk mencoba gagasan c. Memberi kesempatan kepada individu untuk mencoba gagasan baru. d. Memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki individu. e. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Belajar berarti kegiatan individu dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, dan bersikap kritis.(Mulyadi, 2022). Pengaruh kemajuan teknologi informasi berpengaruh terhadap kegiatan belajar salah satunya sebagai media belajar.

2.1.2 Pengembangan Media Belajar

2.1.2.1. Pengertian Media Belajar

Media dalam merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Arif dkk., 2022). Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap individu. Kata media belajar berasal dari Bahasa Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mampu memperoleh pengetahuan, dan keterampilan(Suparlan, 2020).

Media belajar merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan transfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada individu (Suroto dkk., 2020). Menurut (Sitepu, 2022) media belajar memiliki peran sebagai perantara yang menstimulasi pikiran, perasaan, dan sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif. Fungsi utama media belajar adalah memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Sejalan dengan penelitian (Maghfiroh dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media belajar yang tepat agar proses belajar yang lebih interaktif.

Media terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi: Media ini tidak memerlukan alat proyeksi khusus untuk dilihat, dan kontennya disajikan dalam bentuk datar (dua dimensi).
 - a. Fotografi/gambar
 - b. Diagram
 - c. Bagan/*chart*
 - d. Grafik (*Graphs*)
 - e. Kartun
 - f. Poster

2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi: media ini tidak menggunakan proyeksi, tetapi menggunakan objek nyata atau model tiga dimensi untuk menyampaikan pesan.
 - a. Benda sebenarnya: objek fisik asli digunakan dalam pembelajaran atau demonstrasi.
 - b. Model: Representasi fisik dari objek nyata dalam bentuk miniatur atau tiruan.
 - c. Peta dan Globe: Representasi visual dari permukaan bumi dalam bentuk datar (*peta*) atau bola (*globe*).
 - d. Topeng: Benda fisik yang dipakai di wajah, biasanya digunakan dalam seni pertunjukan.
3. Media Audio: Media yang menyampaikan informasi melalui suara.
 - a. Radio: Perangkat yang menyiarkan informasi audio, seperti berita atau musik.
 - b. *Tape Recorder*: Alat yang merekam dan memutar ulang suara. ruangan khusus untuk mempelajari bahasa dengan bantuan rekaman suara.
 - c. CD dan MP3: Format digital yang menyimpan dan memutar audio, sering digunakan untuk musik atau rekaman suara.
4. Media dengan proyeksi: Media yang memerlukan perangkat proyeksi untuk menampilkan gambar atau informasi.
 - a. Slide dan Filmstrips: Gambar atau rangkaian gambar pada film yang diproyeksikan satu per satu.
5. Komputer
6. Media Video: : Media yang merekam dan menampilkan gambar bergerak.
 - a. *Video Tape Recorder* (VTR): Alat untuk merekam dan memutar ulang video menggunakan kaset.
 - b. *Video Compact Disc* (VCD): Format disk optik untuk menyimpan video.
 - c. *Digital Video Disc* (DVD): Format disk optik yang menyimpan video dengan kapasitas lebih besar dari VCD

Berdasarkan jenis-jenis media diatas maka jenis media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media dengan proyeksi (Aditya, 2025).

2.1.2.2. Media Belajar *Hyperlink*

Hyperlink disusun dari dua kata, yaitu *hyper* dan *link*. *Hyper* memiliki arti banyak, *Hyperlink* sedangkan *link* diartikan sebagai hubungan. Jadi *Hyperlink* bisa diartikan hubungan yang banyak. Fungsi dari *Hyperlink* ini yaitu untuk menautkan halaman satu dengan halaman lainnya dengan *button* (tombol) (Mustika dkk., 2024). *Hyperlink* merupakan media yang dapat digunakan untuk proses belajar agar tercapainya hasil belajar yang meningkat (Barus, 2022). *Hyperlink* ialah suatu media yang dibagikan melalui *link* dari satu pengguna ke pengguna lainnya. *Hyperlink* ini bekerja hampir sama dengan aplikasi yaitu dapat melompat sari satu halaman ke halaman lainnya (Wahanani, 2013).

Hyperlink adalah teks atau gambar yang ketika diklik, akan membawa pengguna ke halaman lain atau ke bagian lain dari halaman yang sama. *Hyperlink* biasanya ditandai dengan teks berwarna biru dan digarisbawahi, tetapi dapat juga berupa gambar atau elemen lain yang dapat diklik. *Hyperlink* adalah teks atau ikon yang dapat diklik dan membawa pengguna ke halaman atau informasi lain. *hyperlink* dapat digunakan untuk mengarahkan ke situs web eksternal atau ke bagian tertentu dari sebuah dokumen, sehingga memungkinkan pembuatan konten interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses (Aditya., 2025). Media *Hyperlink* dapat memungkinkan untuk menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan keperluan dan ketertarikan individu. Penggunaan *Hyperlink* sebagai media belajar dibuat dengan Canva yang memungkinkan individu untuk mengakses informasi tambahan dengan mudah. Misalnya, ketika individu belajar tentang topik tertentu, mereka dapat mengklik tautan yang mengarah ke video, artikel, atau sumber daya lain yang relevan (Arrasyid dan Sidqi, 2024). Ini didasarkan pada penelitian yang mencantumkan bahwa media belajar yang unik dan menarik dapat membangkitkan minat dan semangat siswa (Fajri dkk, 2022).

A. Kelebihan *Hyperlink* Canva

Adapun kelebihan *hyperlink* canva adalah sebagai berikut:

1. Canva memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siapa pun bisa menambahkan *hyperlink* ke elemen desain hanya dengan

beberapa klik. Pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan teknis pun tidak akan kesulitan dalam membuat tautan.

2. Dengan canva, pengguna bisa menambahkan *hyperlink* pada berbagai elemen seperti teks, gambar, dan ikon. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat desain yang lebih interaktif dan menarik perhatian.
3. *Hyperlink* di canva bisa membantu menarik perhatian audiens. Misalnya, dalam presentasi atau infografis, tautan ini memudahkan orang untuk membuka sumber informasi lain, melihat detail lebih lanjut, atau menonton video yang berhubungan.
4. Canva memungkinkan anggota tim untuk bekerja sama dan mengedit desain secara bersamaan. Tautan yang ditambahkan pada desain dapat memudahkan mereka untuk berbagi referensi atau dokumen lain yang mendukung pekerjaan tim (Aditya., 2025).

B. Kekurangan *Hyperlink* Canva

Untuk kekurangan pada *hyperlink* canva yaitu:

1. Pengguna canva harus terhubung ke internet karena canva adalah alat yang berjalan secara online. Jadi, untuk membuat dan mengedit *hyperlink*, pengguna perlu memiliki koneksi internet yang baik. Hal ini bisa menjadi masalah jika mereka berada di tempat yang sulit mendapatkan sinyal internet.
2. Pengaturan *hyperlink* di canva tidak sekompleks perangkat lunak lainnya (Aditya., 2025).

2.1.3 Esai

Esai adalah “sepotong tulisan (karangan pendek) berbentuk prosa tentang suatu masalah”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa esai adalah “karangan prosa yang membahas suatu masalah secara sepintas lalu berdasarkan sudut pandang pribadi penulisnya”. Tulisan esai merupakan bentuk tulisan yang mengungkapkan persoalan yang terdapat di dalamnya sebatas ketertarikan penulisnya mengenai masalah. Esai merupakan bagian (sepotong) dari sebuah tulisan, tetapi dapat juga esai diartikan sebagai sebuah karangan

pendek yang utuh. Hal yang dipersoalkan tidak dibahas secara mendalam (Budiyono, 2012). Esai merupakan salah satu jenis tulisan yang dapat dijadikan sarana untuk berkomunikasi dengan publik. Melalui esai, individu dapat menuangkan berbagai gagasannya kepada masyarakat dengan lebih luas (Maryam, 2007). Menulis esai dapat melatih kemampuan menulis mahasiswa dalam dunia tulis menulis. Melalui proses merumuskan gagasan, menyusun argumen, dan menuangkannya secara sistematis, mahasiswa ter dorong untuk berpikir lebih kritis dan reflektif terhadap berbagai isu yang dibahas. Ketika mahasiswa mulai merasakan bahwa ide-ide mereka dapat dituangkan dengan baik dalam bentuk tulisan, muncul rasa percaya diri dan kepuasan intelektual yang secara alami meningkatkan ketertarikan mereka terhadap aktivitas menulis. Dengan demikian, latihan menulis esai yang berkelanjutan dapat menjadi salah satu cara strategis untuk menumbuhkan dan memperkuat keinginan mahasiswa dalam kepenulisan (Winarto dkk., 2016). Kemampuan menulis esai merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh seseorang, khususnya bagi insan akademis yang senantiasa dituntut untuk terus mengembangkan gagasan dan keilmuannya. Selain itu, menulis esai merupakan salah satu kemampuan menulis yang berhubungan dengan penalaran kritis sebagaimana yang ada dalam visi pendidikan Indonesia, yaitu profil pelajar Pancasila yang juga menunjang pilar ke-4 SDGs (*Sustainable Development Goals*) yaitu pendidikan berkualitas (Batitusta & Hardinata, 2024).

Sustainable Development Goals (SDGs) seringkali dijadikan tema dalam lomba esai. Tujuan dari tema tersebut ialah mengajak peserta untuk mengekplorasi atau menganalisis berbagai isu global yang menjadi fokus pembangunan. Sub tema yang biasanya dibahas pada lomba esai yaitu diantaranya, Pendidikan, Sosial Budaya, Politik, Kesehatan, Teknologi, dan Lingkungan (Harjana, 2021).

Esai sejarah yang sering ditulis yaitu Esai Deskriptif hal ini dikarenakan karakteristiknya yang selaras dengan hakikat penulisan sejarah itu sendiri, yakni merekonstruksi, menggambarkan, dan memaknai peristiwa masa lampau secara sistematis dan terstruktur. Esai deskriptif memungkinkan penulis untuk

menyajikan uraian faktual, kronologis, dan kontekstual mengenai peristiwa, tokoh, atau fenomena sejarah dengan bahasa yang rinci, objektif, dan analitis, sehingga pembaca dapat memperoleh pemahaman yang jelas tentang latar belakang, proses, serta dampak historis dari objek yang dikaji (Febriani dkk., 2019).

2.2 Penelitian Terdahulu

a. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Smk Sunan Ampel Jombang

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam bentuk PowerPoint *Hyperlink* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMK Sunan Ampel Jombang. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas X. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 81% hingga 89%. Uji respon siswa menghasilkan skor kelayakan sebesar 76%, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint *Hyperlink* dapat digunakan sebagai alternatif secara inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah kejuruan dengan memanfaatkan teknologi digital

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu penelitian diatas lebih kepada pemanfaatan *Hyperlink* untuk membuat peningkatan hasil belajar sejarah sedangkan penelitian ini fokus mengembangkan *Hyperlink* sebagai media belajar interaktif untuk belajar esai sejarah pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung.

b. Penggunaan *Hyperlink* dalam Materi Belajar dan Keaktifan Pembelajaran Siswa SMK di Papua Selama Pandemi Covid 19

Penelitian yang dilakukan oleh (Dabamona & Duta, 2023) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik pembelajaran tautan (link) daring dan keaktifan pembelajaran siswa SMKN 3 Jayapura Kelas XI TKRO di Masa Pandemi Covid 19. Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitian pada siswa di semester 4 (genap) tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian terdiri dari dua siklus terdiri dari empat unsur: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti menggunakan observasi, interaksi personal, interaksi WA grup kelas dan identifikasi tugas siswa (tanpa penilaian) untuk mengumpulkan dan menganalisa data. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan strategi referensi *hyperlink* (tautan) berupa website materi ajar dan video mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris. Keaktifan belajar meningkat melalui interaksi aktif yang bersifat relevan dengan materi dan pengumpulan tugas yang melebihi indikator yang telah ditetapkan.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut lebih menekankan pada pemanfaatan *Hyperlink* untuk pembelajaran siswa SMKN 3 Jayapura Kelas XI TKRO. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media belajar *Hyperlink* Dimana didalamnya mencakup materi pengertian esai, struktur esai, hingga langkah-langkah penulisan esai.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Hyperlink* Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas Vii-2 Di Mtsn 6 Nganjuk.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ristanti, 2025) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink* canva untuk meningkatkan minat belajar ekologi dan keanekaragaman hayati pada siswa kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi media diperoleh dari ahli materi dan media dengan persentase validasi masing-masing sebesar 87,14% dan 100%, yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan. Sedangkan kepraktisan media diukur dari hasil angket respon siswa dengan hasil skor 83% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media diukur dari hasil pretest dan posttest minat belajar siswa, yang dianalisis menggunakan uji N-Gain, uji normalitas dan uji Paired Sample T-Test. H. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink* canva efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa Ekologi dan Keanekaragaman Hayati pada kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut lebih berfokus pada pembelajaran kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk dengan materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati untuk membuat video pembelajaran yang kreatif untuk pembelajaran di kelas sedangkan penelitian ini lebih berfokus untuk membuat media belajar dalam bentuk *Hyperlink*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media belajar esai dalam bentuk *Hyperlink*.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan ahli materi, ahli media, dan mahasiswa aktif Angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah Universitas Lampung, Kota Bandar Lampung.

3.1.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2025/2026.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan rencana yang digunakan dalam proses penelitian. Penggunaan metode ini memungkinkan penelitian dilakukan secara sistematis, objektif, dan memiliki nilai ilmiah. Selain berfungsi sebagai strategi dalam mengumpulkan data, metode penelitian juga bertujuan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan berdasarkan fakta yang ada. Dengan kata lain, metode penelitian mencakup teknik-teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Proses ini dilakukan secara teratur dan ilmiah agar dapat menyelesaikan masalah penelitian dengan efektif. Oleh karena itu, metode penelitian berperan sebagai teknik dalam

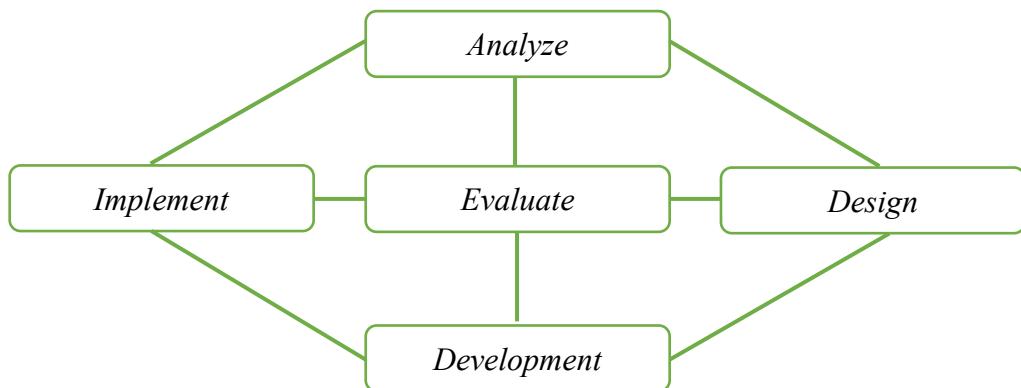
pengumpulan data yang berguna untuk memecahkan masalah, menemukan solusi, serta membangun hubungan antara data dan metode dengan mengevaluasi hasil penelitian secara akurat (Nasution dkk., 2024). Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Penelitian R&D merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk baru yang lebih inovatif, produk tersebut dirancang dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan diuji keefektifan produk untuk mengetahui fungsi produk tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan angket kuisioner. Sedangkan uji keefektifannya dapat dilakukan dengan uji eksperimen atau uji coba kinerja produk (Sugiyono, 2023). Pengembangan pada penelitian ini yaitu media belajar menulis esai.

3.3 Model Penelitian

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima buah tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model tersebut berfokus pada proses belajar yang sistematis. Setiap langkah melakukan tugas yang berbeda, seperti menganalisis kebutuhan mahasiswa, memilih pendekatan dan bahan belajar, mengembangkan produk, dan mengevaluasi dan memperbaiki. Terdapat manfaat dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman untuk membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan menyokong kinerja pelatihan itu sendiri dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang sedemikian rupa (Syahid dkk., 2024).

ADDIE memiliki tahapan sistematis dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga proses pengembangan *Hyperlink* menjadi lebih terarah, valid, dan mudah diimplementasikan untuk belajar esai.

3.4 Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Model ADDIE

Sumber : (Adesfiana dkk., 2022)

a. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap Analisis (Analyze) dalam pengembangan *Hyperlink* menjadi media belajar menulis esai, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi baik oleh mahasiswa dalam proses belajar menulis esai. Tahapan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam apa yang dibutuhkan mahasiswa dalam menguasai keterampilan menulis esai, melalui kegiatan *need assessment* (analisis kebutuhan), identifikasi permasalahan, serta analisis tugas (*task analysis*) yang relevan. Hasil dari tahap ini akan berupa profil karakteristik mahasiswa, kesenjangan kemampuan dalam menulis esai, serta kebutuhan yang belum terpenuhi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan akar penyebab dari kesenjangan dalam menulis esai. Dengan memahami kebutuhan dan tantangan tersebut, pengembang dapat merancang strategi belajar yang tepat, serta memastikan pendekatan yang digunakan memiliki potensi empiris dalam meningkatkan efektivitas belajar menulis esai di lingkungan akademik.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* (Perancangan) dalam pengembangan *Hyperlink* menjadi media belajar dimulai setelah konsep dasar diperoleh dari hasil tahap analisis. Pada tahap ini, fokus utama adalah merancang desain media belajar, yang mencakup

pemilihan materi esai yang sesuai, perancangan tampilan visual media, serta penentuan output dari produk pengembangan yang akan digunakan mahasiswa. Tahap ini juga dikenal sebagai proses penyusunan rancangan awal atau *blue print*. Beberapa langkah penting yang dilakukan meliputi: 1) merumuskan tujuan belajar yang SMART (*Spesific, Measurable, Applicable, dan Realistic*), 2) menentukan strategi belajar yang efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu melalui pengembangan *Hyperlink* sebagai media belajar menulis esai yang tepat, serta 3) mengidentifikasi dan menentukan sumber belajar pendukung lainnya, seperti referensi akademik, lingkungan belajar digital, dan akses ke perangkat teknologi. Materi kemudian dikembangkan agar selaras dengan kebutuhan mahasiswa. Desain media diarahkan pada pengembangan media interaktif *Hyperlink* yang mampu membantu mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung dalam belajar esai.

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap Pengembangan (*Development*) media belajar *Hyperlink* untuk menulis esai merupakan proses merealisasikan rancangan atau *Blue Print* yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk yang nyata dan dapat digunakan untuk belajar. Pada tahap ini, pengembang diharapkan mampu menghasilkan seperangkat sumber belajar yang lengkap, mencakup materi menulis esai dan dokumen pendukung lainnya.

Media belajar yang dikembangkan akan berbentuk *Hyperlink* dan dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi (khususnya dalam bidang kepenulisan), ahli media (dengan keahlian dalam bidang media belajar). Jika terdapat masukan atau koreksi dari para validator mengenai kekurangan atau ketidaksesuaian produk dengan kebutuhan belajar, maka dilakukan revisi sesuai dengan catatan dan saran yang diberikan. Tahapan ini menjadi kunci untuk memastikan bahwa media belajar yang dikembangkan benar-benar layak, efektif, dan relevan untuk digunakan dalam belajar menulis esai akademik.

d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap Implementasi (*Implementation*) dalam pengembangan *Hyperlink* menjadi media belajar menulis bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang mendukung serta melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses belajar. Pada tahap ini, terdapat dua prosedur utama yang dilaksanakan, yaitu mempersiapkan pengembang sebagai fasilitator belajar dan mempersiapkan mahasiswa sebagai individu yang akan menggunakan media yang dikembangkan. Implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media guna menilai sejauh mana media tersebut layak dan efektif digunakan sebagai sarana belajar menulis esai. Uji coba ini melibatkan mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Lampung untuk memperoleh umpan balik terhadap kualitas, kemudahan penggunaan, serta kontribusi media dalam meningkatkan kemampuan menulis esai. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk mengevaluasi apakah media belajar sudah sesuai dengan kebutuhan dan dapat mendukung peningkatan kemampuan menulis esai.

e. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) dalam pengembangan media belajar *Hyperlink* menulis esai merupakan langkah penting setelah tahap implementasi dilakukan. Evaluasi bertujuan untuk menganalisis keyalakan media belajar yang dikembangkan. Indikator yang diamati adalah bagaimana kelayakan media *Hyperlink* untuk belajar menulis esai. Meskipun tingkat keberhasilan yang tinggi merupakan hasil yang diharapkan, penting juga untuk mengevaluasi mengapa masih ada mahasiswa yang belum mencapai hasil optimal. Proses evaluasi ini mencakup analisis terhadap kelebihan media dalam mendukung belajar menulis esai, serta identifikasi terhadap keterbatasan atau kendala yang dialami mahasiswa tertentu dalam menggunakan media belajar. Dengan memahami faktor-faktor keberhasilan maupun kegagalan, pengembang dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media dan melakukan perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut. Evaluasi ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa media belajar yang dibuat relevan.

3.5 Teknik Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan *Hyperlink* menjadi media belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung menggunakan tahapan prosedural pada model ADDIE yang terbagi menjadi lima tahap berikut:

1. *Analyzie* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dan pengembangan ini yaitu melakukan analisis yang meliputi kebutuhan mahasiswa. Analisis yang dilakukan yaitu dengan menyebarkan angket dan wawancara untuk melihat sejauh mana mahasiswa mengetahui esai.

2. *Design* (Desain)

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan ini dilakukan dengan mendesain dan menyusun isi media yang akan dikembangkan sebagai media belajar menulis esai, pembuatan rancangan media belajar *Hyperlink*.

a. Penyusunan isi Media

Kegiatan dalam tahap ini yaitu mengumpulkan sumber referensi dan gambar-gambar animasi yang relevan dengan materi untuk belajar menulis esai hal ini bertujuan untuk mengembangkan materi yang ada dalam media. Media terdiri dari beberapa bagian yaitu materi, video, kuis, sumber referensi, dan profil pengembang.

b. Persiapan Pengembangan Media

- 1) Penulisan naskah materi yang akan dibuat dalam media sesuai dengan kebutuhan dalam belajar menulis esai.
- 2) Menyusun alur belajar pada media.
- 3) Pembuatan *Storyboard* merupakan gambar sketsa desain tampilan.

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar kisi-kisi validasi media, lembar kisi-kisi validasi ahli materi dan angket kelayakan yang diisi oleh mahasiswa.

3. *Development (Pengembangan)*

a. Pembuatan Media Belajar

Peneliti membuat media sesuai dengan rancangan meliputi pembuatan gambar-gambar yang mendukung, serta memasukan materi ke dalam media sesuai *storyboard*. Media yang dibuat divalidasi oleh ahli materi (validator) dan ahli media (validator). Evaluasi dari ahli ini dijadikan patokan untuk memperbaiki materi selanjutnya (Sumargono dkk., 2019).

b. Validasi media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui penilaian media dari validator sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian, masukan dan saran untuk perbaikan media.

c. Revisi Media Berdasarkan Hasil Validasi

Media yang telah divalidasi oleh validator selanjutnya direvisi sesuai dengan masukan dan saran pada saat validasi media. Setelah selesai dan dinyatakan layak maka dilakukan uji coba media esai.

4. *Impelentation (Implementasi)*

Setelah media yang dikembangkan sudah selesai disusun dan dinyatakan sudah layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media tersebut akan diujicobakan pada mahasiswa yang menjadi subjek penelitian yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung. Mahasiswa belajar menulis esai dengan menggunakan media belajar *Hyperlink* dan menyelesaikan kuis yang ada di dalamnya.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi produk sebagai media belajar dilakukan setelah implementasi, tujuannya untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk sebagai media belajar. Kekurangan yang ada pada produk tersebut diperbaiki kembali untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas pengembangan media belajar berupa media belajar interaktif sebelum diimplementasikan secara luas. Setelah melakukan perbaikan pada tahap evaluasi, maka media belajar interaktif telah dikatakan layak sebagai media belajar.

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Populasi adalah semua komponen yang dianggap memiliki satu atau lebih ciri yang sama, sehingga menjadi suatu kelompok. Karakteristik kelompok ditentukan oleh penelitiannya. Pada intinya populasi ini merupakan data-data yang menyatakan suatu ukuran (Renggo, 2022). Populasi penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung yaitu berjumlah 92 mahasiswa.

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel mengacu pada subdivisi populasi yang dipilih untuk tujuan penelitian. Pemanfaatan sampel memungkinkan peneliti membuat generalisasi yang lebih efisien dan hemat biaya dari sampel ke populasi. Meskipun demikian, pemilihan sampel yang cermat sangat penting untuk memberikan gambaran yang tepat tentang keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *probability sampling*. *Probability sampling* yaitu cara pengambilan sampel secara acak atau random yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasinya untuk dipilih menjadi sampel (Sumargo, 2020). Jenis teknik sampling pada pendekatan *Probability Sampling* yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling* (Sampel acak sederhana). *Simple Random Sampling* merupakan prosedur pengambilan sampel yang paling sederhana yang dilakukan secara *fair*, artinya setiap unit mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat terpilih (Sumargo, 2020). Metode penarikan sampel ini menggunakan metode Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e^2 = Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan sampel yang ditolerir (0,1).

Pengambilan sampel secara acak dapat dilakukan dengan menggunakan bilangan acak, bantuan komputer, maupun dengan sistem undian. Bila pengambilan dilakukan dengan undian, maka setiap anggota populasi diberi nomor terlebih dahulu sesuai dengan jumlah anggota populasi (Pace, 2021). Pada penelitian ini sampel diambil berdasarkan undian.

Peneliti menggunakan bantuan komputer dan menerapkan metode atau rumus penarikan sampel Slovin. Pada metode ini, seluruh populasi yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, dengan klasifikasi nama, angkatan, dan jenis kelamin, dimasukkan ke dalam kolom di Microsoft Excel. Selanjutnya, rumus Slovin dimasukkan ke dalam kolom di sampingnya sehingga menghasilkan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Sampel tersebut terpilih secara acak dan representatif terhadap keseluruhan populasi mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

$$n = \frac{92}{1+92(0,1)^2}$$

$$n = 47,92$$

$$n = 48$$

Adapun jumlah sampel dengan pengambilan sampel *random sampling* menggunakan metode penarikan sampel slovin menghasilkan sebanyak 48 mahasiswa akan dijadikan sampel. Berdasarkan (Rangkuti, 2019) dikatakan bahwa ukuran sampel ditentukan sesuai tujuan penelitian, besarnya populasi dan cara pengambilan sampel.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi Langkah paling krusial dalam proses penelitian, mengingat tujuan utama penelitian adalah memperoleh informasi yang relevan. Dalam konteks penelitian pengembangan media *Hyperlink* ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang tepat sesuai kebutuhan.

1. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada peserta didik untuk dijawabnya. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data primer dalam bentuk survei untuk mendapatkan pendapat responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi seperti sikap, pendapat, harapan, dan keinginan responden (Nugroho, 2018). Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen ini digunakan untuk mengukur variabel penelitian dengan menggunakan skala Likert lima poin yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan mahasiswa.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Wawancara ini adalah proses komunikasi interaksional antara dua belah pihak, satu pihak sebagai pewawancara dan pihak lainnya sebagai narasumber. Wawancara dilakukan secara *face to face* (tatap muka) dimana tujuannya untuk menggali suatu informasi dari narasumber (Fadhallah, 2021). Selain itu, wawancara juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memverifikasi informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya melalui teknik lain. Peneliti mewawancarai dua mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 yaitu Tendra dan Yusuf untuk menggali informasi mengenai bagaimana esai.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif yang diperlukan untuk mencapai kesimpulan penelitian yang juga objektif (Widiana dkk, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur kualitas media belajar yang dikembangkan. Skala Likert lima poin dalam angket yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Skala Guttman dalam angket yang diisi oleh mahasiswa.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
	Aspek Materi Belajar	SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi esai dengan panduan penulis esai secara umum					
2	Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan individu					
Aspek Kebahasan						
1	Kejelasan materi dalam bahan belajar					
2	Kesesuaian materi dengan kaidah Bahasa Indonesia					
3	Pokok materi tidak menggunakan Bahasa Daerah					
4	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
5	Materi dalam media belajar dipaparkan dengan jelas					
6	Materi menggunakan bahasa komunikatif					
7	Tidak menimbulkan penafsiran ganda					
Aspek Kelayakan Isi						
1	Memberi informasi yang baru					
2	Materi disajikan secara mendalam					
3	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
4	Menumbuhkan rasa ingin tahu					
5	Memotivasi mahasiswa untuk belajar					
6	Kejelasan materi dalam media					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Belajar Romi dan Andi dalam Nuri (2024) Modifikasi.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
	Aspek Rekayasa Media	SB	B	C	K	SK
1	Mudah digunakan					
2	Ketepatan memilih <i>Hyperlink</i> untuk dikembangkan					
3	Dapat digunakan kembali					
4	Kemudahan penggunaan media					
5	Kualitas video yang dihasilkan					
6	Kompatibilitas video dalam berbagai perangkat (PC, tablet dan <i>smartphone</i>)					
7	Penggunaan durasi video yang efektif					
Aspek Komunikasi Visual						
1	Menggunakan bahasa komunikasi					
2	Menarik untuk digunakan					
3	Penggunaan huruf mudah dibaca					
4	Pesan yang disampaikan dalam animasi mudah dipahami					
5	Penggunaan konsep warna sesuai dengan materi esai					
6	Efek animasi dan transisi yang digunakan					
7	Tidak menimbulkan penafsiran ganda					
Aspek Kualitas Tampilan						
1	Gambar dan elemen video memiliki kualitas yang jernih					
2	Materi disajikan secara mendalam					
3	Penggunaan font konsisten diseluruh video					
4	Gerakan animasi yang lancar dan tidak patah					
5	Tata letak elemen yang sesuai					
6	Teks mudah dibaca secara keseluruhan					

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Belajar Romi dan Andri dalam Nuri (2024) Modifikasi.

Tabel 3.3 Angket Validasi Kelayakan Media Pada Mahasiswa

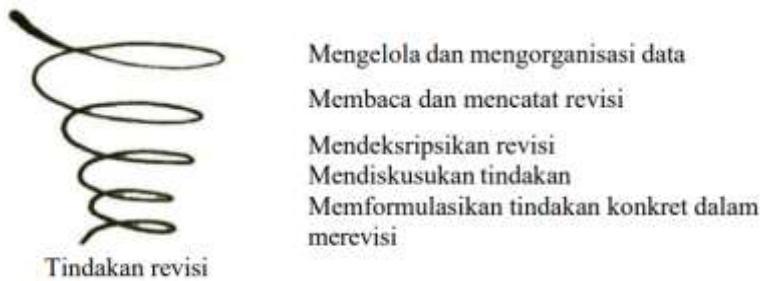
No	Butir Pertanyaan Aspek yang dinilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tampilan dan desain menarik dan mendukung proses belajar.		
2	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti.		
3	Media belajar mudah digunakan tanpa mengalami kesulitan teknis.		
4	Memudahkan memahami Pelajaran yang sulit.		
5	Warna dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca		
6	Objek-objek visual 3D visual dalam media mempermudah mengingat materi.		
7	Materi yang ditampilkan dalam media mudah dimengerti		
8	Informasi yang disajikan dalam media menambah wawasan atau pengetahuan baru		
9	Soal atau Latihan yang disediakan dalam media dapat dipahami dengan baik		
10	Media berbasis <i>Hyperlink</i> mendorong untuk meningkatkan minat untuk mendalami esai.		

Sumber: (Azhari, 2025).

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data penelitian sebagai berikut:



Sumber: (Rusdi, 2018).

Gambar 3.2 Teknik Analisis Data Spiral

3.9.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan untuk validasi ahli media dan ahli materi. Selain itu juga, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada uji media mahasiswa. Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif. Statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan objek yang diteliti melalui data sampel dan populasi. Adapun cara rumus untuk menghitung data kualitatif dari angket dan tes yang diperoleh sebagai berikut:

a. Menghitung Nilai Akhir

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata per indikator angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan mahasiswa untuk mengetahui peringkat nilai akhir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyak responden yang menjawab angket tersebut. Dengan demikian, untuk menghitung nilai rata-rata per indikatornya digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata per indikator

$\sum x$: Jumlah total nilai jawaban dari responden

N : Banyak responden

Sumber: (Sugiyono, 2010).

b. Persentase Jawaban

1. Ahli Media dan Materi

Instrumen yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi dinilai berdasarkan perhitungan Skala Likert 5 poin yaitu:

Tabel 3.4 Kriteria Skala Likert

Pernyataan	Angka
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: (Budiaji, 2018).

2. Responden

Dari data penghitungan skor masing-masing pertanyaan, dicari persentase jawaban keseluruhan responden. Data hasil uji kelayakan media pada mahasiswa dihitung berdasarkan perhitungan skor Skala Guttman.

Tabel 3.5 Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber : (Pranatawijaya dkk., 2019).

Data yang diperoleh dihitung persentasenya dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal

Sumber : (Pranatawijaya dkk., 2019).

Adapun kriteria yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81%-100%	Sangat Efektif
2	61%-80%	Efektif
3	41%-60%	Cukup
4	40%-21%	Kurang
5	20%-0%	Sangat Kurang

Sumber : (Fitri & Nik, 2020).

Data berupa pendapat mahasiswa yang diperoleh dari angket. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tersebut untuk pertanyaan tersebut adalah “Ya” dan “Tidak”. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah yang menjawab Ya}}{\text{Jumlah mahasiswa}} \times 100\%$$

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila persentase kelayakan media mencapai $\geq 61\%$ (Dwiningsih dkk., 2018).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Pengembangan *Hyperlink* Sebagai Media Belajar Esai Pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2024 Universitas Lampung dapat disimpulkan bahwa media belajar yang dikembangkan yaitu dalam medianya yang menampilkan 5 fitur yaitu, materi visual, audio visual, kuis, sumber referensi, dan profil pengembang. Pengembangan dalam materinya yaitu menjelaskan esai secara lebih rinci dibagi menjadi 5 materi visual dan 12 materi audio visual. Hasil akhir menunjukkan bahwa media mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, namun hanya dapat diakses dengan internet (*Online*), sehingga memerlukan jaringan yang baik.

Hasil uji ahli materi mendapatkan persentase sebesar 83% (efektif), uji ahli media mendapatkan persentase 94% (sangat efektif) dan uji kelayakan media pada mahasiswa mendapatkan persentase 97,23% (sangat efektif). Kategori sangat efektif ini didapatkan dari tabel kriteria interpretasi kelayakan yang menyatakan bahwa persentase 81%-100% masuk dalam kategori sangat efektif. *Hyperlink* yang dikembangkan terbukti sangat efektif melalui hasil uji dari para ahli dan uji kelayakan pada mahasiswa.

5.2 Saran

Saran-saran berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa, media ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri. Dengan tampilan yang menarik melalui *Hyperlink*, mahasiswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar.
2. Bagi Program Studi, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap penggunaan teknologi belajar inovatif, seperti *Hyperlink*, melalui penyediaan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat mobile yang memadai.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, pengembangan media ini dapat dilanjutkan dengan menambahkan fitur-fitur lain seperti permainan edukatif berbasis *Hyperlink*, esai untuk mendukung gaya belajar auditori, serta memperluas materi sejarah lainnya. Selain itu, Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melibatkan instrumen tes atau evaluasi belajar berupa *pretest* dan *posttest* guna mengukur efektivitas media secara kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Jurnal

- Adesfiana, Zeny. Novia., Astuti, Indri., dan Enawaty, Eny. 2022. Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
- Alfaruqy, Doni., Setyawan, Harits., & Rohman, Tefur. Nur. 2022. Exploring First-Year EFL Students' Problems in Essay Writing. *ELE Reviews: English Language Education Reviews*.
- Arif, Suparman., Basri, Muhammad., Maskun, Sumargono, Aristina, Aprilia Tri., & Ekwandari, Yustina Sri. 2022. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis Ispring Suite. *Jurnal Buguh*.
- Arif, Suparman., Rachmedia, Valensy., & Pratama, Rinaldo. Adi. 2023. Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Ariyati, Eka. 2010. Pembelajaran Berbasis Praktikum Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*.
- Arrasyid, Ihsan. Auliya., Elvira, Cindy., Ananda, Nur. Asyifa., & Azis, Abdul. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Hyperlinkberbasis Canva Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Kelas X Di Mas Muslimat Nu Palangka Raya. *Educational Journal General and Spesific Research*.
- Asri. 2024. Efek Motivasi Belajar Lingkungan Keluarga dan Pemanfaatan Internet Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Manajemen STIE Muhammadiyah Palopo*.
- Barus., Carolin, Putri., Damanik, Marini., dan Safitri, Rahma. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing Dan Media Powerpoint Berbasis Hyperlink Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Batitusta, Fabian. Omar., dan Hardinata, Vanda. 2024. Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Budiaji, Weksi. 2018. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*.

- Budiyono, Herman. 2012. Mengembangkan Paragraf Sesuai Fungsi Dan Posisi Dalam Rangka Menulis Sebuah Tulisan Esai. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Dabamona, Samsudin. Arifin., dan Duta, Hasruddin. 2023. Penggunaan Hyperlink Dalam Materi Belajar Dan Keaktifan Pembelajaran Siswa Smk Di Papua Selama Pandemi Covid 19. *Artikel Pendidikan*.
- Dwiningsih, Kusumawati., Sukarmin, Muchlis., dan Rahma, Pipit. Tri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Fadillah, Ahmad. 2018. Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*.
- Faizah, Silviana. Nur. 2020. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Febriani, Edi., Mawardi, & Herman. 2019. Strategi Pembelajaran Think-Talk-Write Pada Siswa Kelas Xii Ips Di Sman 1 Seulimeum. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*.
- Fithriyah, Dewi. Niwatul. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jemi*.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, dan Azwary, Khoula. 2024. Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*.
- Indriani, Chindy. 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*.
- Jelita, Mimi., Ramadhan., & Yarni. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*.
- Kurniasih, Nuning., Nurisminingsih, Rizki., dan Yanto, Andri. 2018. Keterampilan Menulis Esai Bagi Mahasiswa. *Community Development Journal*.
- Lathifah, Nuri. Muthi., Rachmedita, Valensy., & Ekwandari, Yustina. Sri. 2024. Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*.
- Lubis. Silvia. Sandi. Wisuda. 2021. Pembelajaran Menulis Essai Melalui Media Massa Surat Kabar Dalam Pembentukan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan*.
- Mardicko, Afri. 2022. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Maryam, Siti. 2007. Pengembangan Kreativitas Berbahasa Dalam Menulis Esai. *Jurnal Educasionist*.
- Masgumelar, Ndaru. Kukuh., & Mustafa, Pinton. Setya. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *GHAISA: Islamic Education Journal*.

- Mulyadi. 2022. Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*.
- Munawarah., & Zulkiflih. 2021. Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*.
- Mustika, Tria. Putri., Elmustian, Dudung Burhanudin, Elvirin Septyanti, Oki Rasdana, & Firajul Afkar Asra. 2024. Training On Using Hyperlinks In Presentations Teacher At Sma Negeri 1 Kampar. *Integratif: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Nisa Maghfiroh, Alifia., Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, dan Salma, Nikhlatus. Siti. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Griya Journal Of Mathematics Education And Application*.
- Nisa, Ririn. Fauziyatun., Rohmah, Hidayatur., Agustina, Ulfa. Wulan., & Zuhdi, Rahman. 2025. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Smk Sunan Ampel Jombang. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*.
- Oktariano, Febry., & Hastuti, Hera. 2020. Buku Panduan Penulisan Esai Berdasarkan Analisis Historical Thinking. *Jurnal Kronologi*.
- Pace, Doreen. Said. 2021. Probability And Non-Probability Sampling - An Entry Point For Undergraduate Researchers. *International Journal of Quantitative and Qualitative Research Methods*.
- Prakoso, Ananda. Rival., Seriardana, Putu., & Adnyani, Luh. Diah. Surya. 2021. Implementasi Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Explanation Text. *Jurnal Pendidikan*.
- Pranatawijaya, Viktor. Handrianus., Widiatry, Priskila, Ressa., & Putra, Putu. Bagus. Adidayana. Anugrah. 2019. Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*.
- Renggo. 2022. Populasi Dan Sampel Kuantitatif. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi, 43. *Indonesian Gender and Society Journal*.
- Sumargono., Rachmedita, Valensy., & Susanto, Henry. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*.
- Suparlan. 2020. Peran Media Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi . *Jurnal Islamika*.
- Susilo, Agus., Sarkowi., Nisas, Yaswan. Rirau., Soli, Abu., & Septalia, Yuni. 2021. Pendampingan Menulis Esai Sejarah Bagi Kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (Mgmp) Sejarah Sma Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Abdidas*.
- Tanjung, Rahman., & Arifudin, Opan. 2023. Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Pendidikan*.

- Wahanani, H. E. 2013. Analisis Penerapan Hyperlink Sebagai Alat Bantu Penelusuran Informasi Di Digital Library. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*.
- Widayati, Sri., Mahendra, Yasinta., & Rohmani. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together: Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Esai Mahasiswa. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Winataputra. 2024. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan pendidikan*.
- Winarto, Y. T., Suhardiyanto, T., & Choesin, E. M. 2016. Penulisan Ilmu Sosial: Mempersiapkan, Menulis, Dan Menganalisisnya. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Daftar Buku

- Abduloh., Suntoko., Purbangkara, Tedi., dan Abikusna, Ade. 2022. *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Anwar, Muhammad. Nurul., Saputro, Adi. Kurniawan., Wibisono, Kunto Aji., Nahari, Rosida Vivin., Ibadillah, Achmad. Fiqhi. 2024. *Pemrograman Dasar Web Dengan Html*. Yogyakarta: Penerbit Kbm Indonesia.
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. Jakarta Timur: Unj Press.
- Fitri, Agus. Zaenul., & Nik, Haryanti. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method Dan Research And Development*.". Banten: Madani Media.
- Harjana, Ngakan. Putu. Anom. 2021. *Essay Is Easy: 11 Tips Pasti Juara Lomba Esai Ilmiah Dan Populer: Pengalaman 7 Tahun Langganan Juara Esai Hingga Mendapatkan Beasiswa S2 Penuh Dari Pemerintah Thailand*. Jawa Tengah: Amerta Media.
- Mulyatiningsih. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Uny Press.
- Nasution, Umar. Hamdan., dan Junaidi, Listya. Devi. 2024. *Metode Penelitian*. Sumatra Barat: Serasi Media Teknologi.
- Nugroho, Untung. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: Sarnu Untung.
- Rusdi, Muhammad. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Jawa Barat: Rajawali Pers.
- Sani, Agus. 2021. *Pengantar Teknologi Informasi*. Cirebon: Insania.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2023. *Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Jawa Berat: Alfabeta.

Daftar Skripsi & Prosiding

- Abilardo, Rexysza., dan Sulistyowati, Prihatin. 2024. Upaya Penggunaan Media Pembelajaran Hyperlink Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas 4 Sdn Tanjungrejo 3. *Seminar Nasional Dan Prosiding Ppg Unikama*.
- Aditya Putri., Ristanti. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hyperlink Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas VII-2 di MTsN 6 Nganjuk. *Diss. IAIN Kediri*.
- Festiawan, Rifqi. 2020. Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Skripsi*. Universitas Jendral Soedirman.
- Madani, Mursalati. Urva., dan Ardianti, Rati. 2020. Teknik Parafrase Dalam Ketrampilan Menulis Untuk Menghindari Plagiarisme. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-II*.
- Rangkuti, Ahmad. Nizar. 2019. Menentukan Jumlah Samoel Dalam Penelitian. *Skripsi*. Univeritas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Simpulan.
- Ristanti, Aditya. Putri.2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hyperlink Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas Vii-2 Di Mtsn 6 Nganjuk. *Disertasi*. IAIN Kediri.
- Sitepu, Ekalias. Noka. 2022. Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*.
- Sumargo, Bagus. 2020. Teknik Sampling. *Prosiding Unj Press*.
- Suroto, Perdana, Yusuf., & Sumargono. 2020. Character and Design of Education Learning Competence Business Presentation of Vocational School Students. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*.
- Widodo, Arif., Jailani, Abdul. Kadir., Novitasari, Setiani., Sutisna, Deni., dan Erfan, Muhammad. 2020. *Skripsi*. Analisis Kemampuan Menulis Makalah Mahasiswa Baru Pgsd Universitas Mataram