

## **Analisis Kebutuhan *History Maps* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA**

**Citra Pingkan Lestari<sup>1</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(\*)[citrapingkan1@gmail.com](mailto:citrapingkan1@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the needs of developing a history learning media in high school for students of class X Phase E. The research method used by researchers is a qualitative descriptive method. Data collection techniques using interviews and observations. In this study, researchers conducted a needs analysis stage, namely 1) analysis of student needs; students need innovative and interactive media; (2) analysis of teachers; and (3) curriculum analysis: CP, ATP, and TP of learning history in accordance with the three phases of analysis are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research in the discussion of the needs analysis obtained a low sense of interest and enthusiasm of students in learning history due to the learning process that is still less than optimal, less interactive, and lack of student understanding of historical events directly in the use of media, thus making history learning seem monotonous and less interesting. Thus the need for a media innovation that can increase the interest and enthusiasm of students who are interactive in learning. The media used as a solution in the research is a History Maps media that contains the location of the map of the territory of power that can provide visualization, description and clearer understanding of historical events. History Maps that are applied as learning media are expected to be a solution to the problem.*

**Keywords : Need Analysis, History Learning, Development, History Maps**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk analisis kebutuhan pengembangan sebuah media pembelajaran sejarah di SMA bagi siswa kelas X Fase E. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan yaitu 1) analisis kebutuhan siswa; siswa membutuhkan media inovatif dan interaktif ; (2) analisis terhadap guru; dan (3) analisis kurikulum.: Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran pada pembelajaran sejarah yang sesuai dengan dilakukan dalam tiga fase analisis ialah reduksi data, penyampaian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian dalam pembahasan terhadap analisis kebutuhan diperoleh permasalahan mengenai minat dan antusias peserta didik dalam belajar sejarah yang masih kurang disebabkan dalam proses pembelajaran yang masih kurang optimal, kurang interaktif, dan kurangnya pemahaman siswa mengenai peristiwa sejarah secara langsung terutama mengenai letak dan wilayah kekuasaan Kerajaan Hindu-Budha dalam penggunaan media, sehingga menjadikan pembelajaran sejarah masih terkesan monoton dan kurang menarik untuk dipelajari, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dibutuhkannya sebuah inovasi media yang dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik yang bersifat interaktif dalam belajar. Media yang dijadikan

solusi dalam penelitian ialah sebuah media *History Maps* yang berisikan letak peta wilayah kekuasaan yang dapat memberikan visualisasi, gambaran dan pemahaman yang lebih jelas mengenai peristiwa sejarah. *History Maps* yang diterapkan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi, serta meningkatkan minat dan antusias belajar sejarah terhadap peserta didik. Sehingga, terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah.

**Kata kunci : Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Pengembangan, *History Maps***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu instrument yang sangat penting guna mencerdaskan anak bangsa dan sudah menjadi suatu kebutuhan bagi manusia terutama di era globalisasi seperti saat ini yang ditempuh oleh setiap individu. Pendidikan tidak hanya sebuah pelajaran, namun lebih dari itu. Melalui Pendidikan yang tertuang dalam (undang - undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003) manusia berupaya agar mengembangkan potensi untuk menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, inovatif, cakap, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab sebagai warga negara.

Sistem Pendidikan yang baru menerapkan kebijakan kurikulum Merdeka pada setiap jenjang pendidikan, terutama pada perguruan tinggi dan sekolah menengah atas. Pada pembelajaran sejarah kurikulum merdeka tertuju pada keterampilan berpikir yang diorientasikan secara alami akan mendorong pembentukan individu yang merdeka, memiliki kesadaran sejarah, dan selaras dengan profil pelajar Pancasila berdasarkan badan standar kurikulum dan asesmen pendidikan (Mastuhu, 2022).

Pembelajaran sejarah yang dapat tertuju pada tujuan pembelajaran yang lebih baik dengan kurikulum merdeka menerapkan keberhasilan dalam keterampilan pada proses pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah berkaitan dengan ilmu tentang bagaimana masyarakat dan negara berkembang di masa lalu, yang berpengaruh pada sekarang dan masa depan (Kuntowijoyo, 2018).

Dunia Pendidikan yang semakin maju zaman semakin canggih, yang membuat penggunaan media pembelajaran semakin beragam. Berdasarkan (permendiknas No.16 Tahun 2007) tentang kemampuan penggunaan media pembelajaran untuk pendidik dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran sejarah yang diterapkan. Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran dibutuhkan untuk mencapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan terhadap peserta didik merupakan salah satu alat bantu, sehingga proses mengajar terlaksanakan (Asyti Febliza, 2015). Media pembelajaran mencakup semua aspek proses pembelajaran, baik fisik maupun teknis, yang dapat berguna bagi guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dan membuat pelajaran lebih mudah disampaikan kepada peserta didik (Syastra, 2015). Dalam pembelajaran sejarah adanya inovasi baru dalam menggunakan media yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran dipadukan ke dalam isi dan tujuan pembelajaran (Sumargo, 2018). selanjutnya, dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah dan dapat mencapai kompetensi pembelajaran dengan adanya media juga dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Dengan demikian, pada kenyataannya guru belum mengimplementasikan penggunaan ragam media. Penggunaa media PPT (*Microsoft Power Point*) dan Video sebagai media yang diterapkan guru dalam mengajar sejarah. Dalam hal ini dibuktikan

hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Padang pada tanggal 13 Juli 2023 pada pelaksanaan PLK, proses pembelajaran sejarah sudah berbasis memanfaatkan media, namun belum beragama dan guru hanya sesekali menggunakan media berupa PPT (*Microsoft Power Point*). Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada proses pembelajaran yang terlihat masih kurang optimal, kurang interaktif, dan kurangnya pemahaman siswa mengenai peristiwa sejarah secara langsung dalam penggunaan media, sehingga minat dan antusias siswa dalam pembelajaran sejarah masih rendah yang menjadikan pembelajaran sejarah terkesan monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah dibutuhkan media pelajaran agar membantu meningkatkan ketertarikan dan antusia siswa pada pembelajaran sejarah agar tujuan pembelajaran sejarah tercapai.

Pengembangan media pelajaran yang berbasis multimedia yang dapat di terapkan dalam dunia Pendidikan dengan era globalisasi seperti sekarang, pesatnya perkebang teknologi informasai dan komunikasi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dibutuhkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang diterapkan, termasuk dalam proses pembelajaran sejarah (Ali, 2010).

Penggunaan *History Maps* diperlukan sebagai media pembelajaran sejarah yang diterapkan pada materi ajar Kerajaan bercorak Hindu-Budha untuk kelas X fase E. penggunaan *History Maps* dipilih sebagai media yang berisikan peta wilayah kekuasaan yang memuat teks penjelasan materi, video, audio, dan gambar kerajaan bercorak Hindu-Budha yang disajikan dalam bentuk *slide* yang interaktif serta poin-poin penting yang disajikan didalamnya diharapkan dapat tersampaikan kepada peserta didik, sehingga meningkatkan minat dan antusias siswa dalam pembelajaran sejarah.

*History Maps* adalah media pembelajaran interaktif yang di *support* oleh prezi. Prezi merupakan salah satu perangkat lunak menggunakan internet untuk presentasi (SaaS) yang digunakan dalam dunia Pendidikan. Prezi ini dilengkapi dengan fitur *zoomming presentation* dan antar muka pengguna (ZUI) yang berkerja sangat cepat, sehingga memungkinkan untuk memperbesar atau memperkecil layar sesuai keinginan (Brodahl, 2012). Selanjutnya, prezi juga menggunakan *Adobe Air*, animasi dan video dapat dijalankan dengan lebih cepat. Oleh karena itu, menggunakan media yang dilengkapi dengan prezi dapat membantu pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media yang di *support* prezi dapat menunjang dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran sejarah dengan hasil akhir media dapat digunakan secara *online* menggunakan *handphone* maupun *laptop* yang dapat dipakai kapan saja dan dimana saja. Jika dilihat dari fasilitas yang tersedia di SMA Muhammadiyah 1 Padang, seperti tersedianya proyektor, komputer yang ada disekolah, diperbolehkanya siswa membawa *handphone* ke sekolah selama proses belajar mengajar, dan lingkungan sekolah dilengkapi dengan jaringan wifi yang memadai tapi tidak diperuntukan bagi peserta didik. Sehingga *History Maps* dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah, salah satunya memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran sejarah. Media ini penting dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah karena media ini dapat menggambarkan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata sesuai dengan meteri yang digunakan mengenai peta wilayah kekuasaan Kerajaan hindu-budha, dan dapat menjadi sarana yang membantu guru dalam proses pembelajaran sejarah.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, adanya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan media interaktif sebagai media pembelajaran sejarah. Penelitian relevan dengan penelitian ini adalah skripsi karya Eko Pujiono tahun 2017 berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah

Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media membahas tentang kurangnya inovasi guru pada penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, solusi yang diberikan untuk penelitian ini ialah diterapkannya pengembangan media interaktif pada pembelajaran yang berbasis autoplay adalah solusi yang tepat. Kesamaan penelitian relevan dengan penelitian ini ialah pengembangan media interaktif pada pembelajaran. Media interaktif pada pembelajaran ini dijadikan solusi dari masalah yang terjadi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu masalahnya adalah guru belum menggunakan ragam media saat mengajar sejarah. Meskipun demikian, ada perbedaan dalam penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Peneliti mengembangkan *History Maps* sebagai media pembelajaran interaktif dengan instruction multimedia melalui aplikasi prezi.

Penelitian ini memiliki fokus penelitian yang menganalisis kebutuhan *History Maps* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA. Analisis kebutuhan ini dimulai dengan mengamati permasalahan yang ada pada proses pembelajaran sejarah, menganalisis peserta didik, guru, dan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran. Penelitian ini penting diterapkan karena bertujuan sebagai bahan untuk pengumpulan informasi dan referensi dalam menganalisis kebutuhan media pembelajaran sebagai media yang bermanfaat untuk peserta didik dan guru pada pelaksanaan pembelajaran terutama dalam proses pelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ialah menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dimana peneliti diumpamakan sebagai instrumen kunci, dengan Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (pengabungan) analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari kesimpulan (Sugiyono, 2013). Penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan mengolah data yang dihasilkan dari data-data melalui pengamatan, wawancara, penyebaran angket. Penelitian dimaksudkan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, pengolahan data dan penyusunan. Tujuan dimaksudkan pada penelitian yang hanya sampai tahapan analisis untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan fenomena yang diteliti. Observasi yang dilakukan dengan mengamati kondisi kelas dan bagaimana guru dan peserta didik mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti mewawancarai guru dan peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Padang. Setelah peneliti mendapatkan data melalui hasil wawancara dan observasi, dalam mengolah data diterapkannya teknis analisis data dengan analisis data deskriptif yang digunakan pada data yang diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang di dapatkan melalui metode pengumpulan data wawancara dan observasi. Tujuan pengumpulan data ini untuk mengumpulkan informasi tentang analisis kebutuhan *History Maps* sebagai media yang diterapkan pada pelajaran sejarah di SMA. Hasil penelitian ini ialah sebagai berikut.

### **Analisis Peserta didik :**

Berdasarkan observasi tersebut dilaksanakan terhadap siswa, kurangnya minat dan rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang menjadikan pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik, sehingga mereka lebih cenderung

bermain hp dan mengobrol. Melalui wawancara terhadap beberapa siswa yang menyatakan bahwa belajar sejarah itu menyenangkan namun terkadang membosankan. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa peserta didik kurang minat dan rendahnya antusias dalam belajar sejarah.

Selanjutnya, peserta didik menyampaikan bahwa saat pembelajaran sejarah agar tidak monoton dan menarik, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menayangkan video-video sejarah dan penerapan games yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian perlunya melakukan sebuah pembaruan pada media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah agar peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik belajar sejarah. Pembaruan ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan canggih. Dengan adanya fasilitas memadai yang dimiliki SMA Muhammadiyah 1 Padang. Peserta didik juga telah memiliki gawai yang canggih, oleh sebab itu peneliti memilih *History Maps* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena media digunakan dengan teknologi, sehingga bisa mengaksesnya secara fleksibel dengan perangkat yang dimiliki oleh peserta didik.

#### **Analisis Sumber Daya yang tersedia :**

Analisis dilakukan agar mendapatkan informasi dan data tentang persiapan guru dalam menerapkan keberlangsungan pembelajaran. Sementara itu, analisis sumber daya bertujuan agar memahami sejauh mana pendidik menggunakan media pada pelajaran sejarah. Pada saat diwawancarai tentang realisasi media pembelajaran, pendidik mengatakan bahwa mereka sesekali menggunakan media yaitu penggunaan PPT (*Microsoft Power Point*) karena guru tidak memahami cara membuat media.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis sumber daya yang tersedia disimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Dalam penggunaan media guru hanya sesekali menggunakan media PPT (*Microsoft Power Point*), sehingga diperlukannya pembaruan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menggunakan teknologi di era teknologi yang canggih ini. Tujuannya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran sejarah. Sehingga, diharapkan tujuan pembelajaran sejarah tercapai melalui penggunaan media yang efektif dan diharapkan.

#### **Analisis kurikulum :**

Analisis berkaitan dengan materi disajikan untuk peserta didik yang dikemas dengan adanya media pembelajaran yang berfokus pada sejarah kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara dan Kerajaan lokal. Kurikulum merdeka merupakan pengembangan kurikulum yang menerapkan pendekatan karakter p5 (Profil Pelajar Pancasila) dan keterampilan pada proses pembelajaran sejarah. Analisis kurikulum merdeka yang dilakukan dapat membawa perubahan dalam pembelajaran sejarah di sekolah dengan melihat bagaimana peserta didik dapat tergugah kesadaran mengenai esensial tempat dan waktu yang merupakan bagian dari proses masa lampau. Kurikulum Merdeka yang dilakukan pada pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif yang menyesuaikan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Penerapan media pembelajaran diterapkan pada kurikulum

merdeka dianggap mampu mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam analisis kurikulum ini dapat menghasilkan data yang diperoleh melalui wawancara dan analisis CP didapatkan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan serta diajarkan kepada peserta didik kelas X fase E. Materi ajar yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah materi Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan lokal. Dengan digunakan materi ini dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap lokasi dan peristiwa Kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara dan lokal dengan menggunakan media peta atau *History Maps* yang telah di pormatkan untuk menunjukkan letak lokasi dan peristiwa sejarah Kerajaan Hindu-Budha. Berikut ini adalah ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dalam penerapan kurikulum Merdeka.

**Indikator Pembelajaran , Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran**

**Tabel 1. CP, Alur Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Pada Kelas Fase E**

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik Fase E diharapkan mampu memahami konsep dasar, menganalisis, dan mengidentifikasi serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta dikumpulkan dalam bentuk tulisan atau lainnya.	10.3 Menganalisis dan Mengidentifikasi perkembangan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha di Indonesia.  10.3.1 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia.

**Tabel 2. Indikator Materi Kerajaan Hindu-Budha**

Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
10.3 Menganalisis dan Mengidentifikasi perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	1.1.1. Peserta didik mampu mengidentifikasi proses masuk dan berkembang Hindu Budha 1.1.2. Peserta didik mampu mengidentifikasi letak, awal berdiri, masa kejayaan, masa keruntuhan Kerajaan Hindu Budha (Kerajaan Sriwijaya, Tarumanegara, Kutai, Majapahit, Singosari) 1.1.3. Peserta didik mampu mengidentifikasi letak, awal berdiri, masa kejayaan, masa keruntuhan Kerajaan lokal yang bercorak Hindu-Budha (Kerajaan Melayu) 1.1.4 Peserta didik mampu memaparkan bukti peninggalan Kerajaan Hindu-Budha Kerajaan Sriwijaya,Tarumanegara, Kutai, Majapahit, Singosari) dan Kerajaan lokal yang bercorak Hindu-Budha (Kerajaan Melayu).

Dalam materi Kerajaan Hindu-Budha yang dipahami oleh peserta didik yang disampaikan dalam pembelajaran sejarah dilakukan berdasarkan pemahaman pada buku teks saja dengan dijadikannya sebagai sumber utama satu-satunya dalam pemahaman

materi Kerajaan Hindu-Budha. Dengan demikian pembelajaran sejarah yang hanya didapatkan berdasarkan buku teks sejarah saja dapat menjadikan kendala dalam pembelajaran sejarah terutama dalam perihal materi yang disajikan bersifat abstrak. Oleh karena itu dibuthkannya suatu pembelajaran yang menjadi solusi terhadap kendala tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat mengkongkretkan hal-hal bersifat abstrak dan nyata. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan peserta didik untuk pemahaman materi Kerajaan Hindu-Budha dan meningkatkan rasa minat serta antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah ialah media *History Maps* yang berisikan letak peta kekuasaan Kerajaan Hindu-Budha (Sriwijaya, Majapahit, Singosari, Kutai, Tarumanegara serta Kerajaan lokal Melayu) yang disertai dengan materi, gambar, video, timeline perubahan kekuasaan dan peninggalan setiap Kerajaan. Media *History Maps* yang bersifat interaktif dalam penggunaannya.

### **Analisis Kebutuhan *History Maps***

Berdasarkan hasil obesrvasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah, menunjukkan bahwa di kelas X fase E kurangnya minat dan antusias peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran sjearah. Berdasarkan hal tersebut, menimbulkan suatu permasalahan akibat kurang minat dan antusiasnya dengan pelajaran sejarah, peserta didik cenderung bermain *handphone* dan mengobrol pada saat pembelajaran. Dengan begitu ketika pelajaran sejarah berlangsung selama jam pelajaran, peserta didik tidak menyimak materi yang diberikan oleh guru. Melihat keadaan proses pembelajaran yang seperti ini, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik mengenai proses pembelajaran sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan pelajaran sejarah serta mereka mengatakan bahwa belajar sejarah itu seru namun terkadang membosankan. Dengan demikian menjadi faktor mereka tidak terlalu tertarik dan rendahnya antusias dalam belajar sejarah. Selain itu, peserta didik menyarankan pada saat pembelajaran sejarah agar tidak monoton dan menarik, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menayangkan video-video sejarah dan penerapan sebuah games pada pembelajaran sejarah.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan observasi terhadap pendidik saat dilaksanakannya proses pembelajaran sejarah dikelas X di SMA Muhammadiyah 1 Padang. Guru terlihat dominan dan aktif dalam menerangka materi pembelajaran dengan keadaan peserta didik yang kurang meperhatikan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai guru untuk menyakinkan hasil pelaksanaan observasi. Pada hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru hanya sesekali dalam penggunaan media PPT (*Microsoft Power Point*) sederhana dan video sebagai media pembelajaran ketika di kelas. Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran sejarah menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif pada pembelajaran, sehingga peran guru hanyalah sebagai fasilitator sesuai dengan penerapan kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Maka, dibutuhkan rasa minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Tujuannya adalah nilai-nilai yang terdapat pada peristiwa sejarah yang terjadi di mengerti dan di pahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan solusi agar masalah yang ditunjukkan pada proses pembelajaran sejarah dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah pengembangan media pembelajaran yaitu *History Maps* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah secara interaktif. Hal ini disebabkan dibutuhkannya sebuah media yang interaktif dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang. Media ini berisikan peta wilayah kekuasaan Kerajaan Hindu-Budha (Sriwijaya, Majapahit, Singosari, Kutai, Tarumanegara serta Kerajaan lokal Melayu) yang dilengkapi dengan konten seperti gambar, video, timeline perubahan kekuasaan dan peninggalan setiap Kerajaan tidak hanya itu dalam media ini juga berisikan pertanyaan pematik yang diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik pada pelajaran sejarah.

Pembelajaran yang beragama dengan penggunaan media dapat mendorong Peserta didik untuk meningkatkan minat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Rani, 2021). Media ini yang menggambarkan peristiwa sejarah Kerajaan bercorak Hindu-Budha (Sriwijaya, Majapahit, Singosari, Kutai, Tarumanegara serta Kerajaan lokal Melayu) di Indonesia yang terjadi di masa lampau. Media ini dibuat melalui website prezi, yang dapat diakses secara fleksibel dengan adanya koneksi internet. Melalui media ini, diharapkan peserta didik dapat menimbulkan pemahaman belajar peserta didik, sehingga minat belajar peserta didik dan antusias akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilaksanakan secara bervariasi, serta nilai-nilai yang terdapat pada peristiwa sejarah dapat di mengerti dan di pahami oleh peserta didik Sehingga, rasa minat dan antusias belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang dapat meningkat. Oleh sebab itu, berbagai permasalahan yang terjadi sebelumnya terkait rendahnya minat dan antusias belajar sejarah peserta didik dapat teratasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil uraian penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *History Maps* dibutuhkan bagi pendidik dan peserta didik kelas X fase E SMA Muhammadiyah 1 Padang. Peserta didik yang merasa bosan dengan belajar sejarah serta mereka mengatakan bahwa belajar sejarah itu seru, namun terkadang membosankan, sehingga membuat peserta didik melakukan aktivitas masing-masing saat proses pembelajaran, seperti bermain *handphone*, dan mengobrol. Hal ini, yang membuat peserta didik kurang minat dan rendahnya antusias dalam belajar sejarah. Dengan pelajaran sejarah tidak monoton dan membosankan, ada cara untuk menggambarkan peristiwa sejarah secara nyata. Peserta didik dapat antusias dan menyukai pelajaran sejarah melalui *History Maps* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah secara interaktif. Dengan demikian guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif pada kegiatan pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif. Tujuannya adalah guru dapat menjadi fasilitator bagi peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang benar. Melalui pelajaran sejarah agar berjalan dengan baik, didapatkan siswa dapat memahami makna dari peristiwa sejarah, sehingga tujuan dan capaian pembelajaran sejarah yang maksimal dapat terpenuhi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2010). Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Asyti Febliza, Z. A. (2015). *Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer
- Brock, Sabra, & Cornelia Brodahl. (2012). A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning 240 the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway. *Journal of Information Technology Education: Research*. Volume 12.
- Dian Fitri Argarini & Yunis Sulistyorini.(2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, No.2, November 2018*, Hal.209-222
- Firmadani, Fifit. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Proseding Konferensi Pendidikan Nasional
- Hake, Richard R. 1998. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*: 64- 74
- Kepala Badan Standar kurikulum dan asesemen pendidikan. (2022)
- Kochhar, S. (2008). *Pembelajaran Sejarah: Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.o
- Kuntowijoyo.(2018) *Pengantar Ilmu Sejarah* (p. 80). Yogyakarta:PT Benteng Pustaka
- Maulida, U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 5(2).
- Mastuhu. 2022. *Dinamika Sistem Pendidikan*. Jakarta : INS
- Permendiknas No.16 Tahun 2007 *Tentang Standar Kompetensi Guru*.
- Rani, H. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *REFLEKSI*, 10 (2), 95–101
- Robith Syaifullah Mahyuddin, Mustika Wati, Misbah.(2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software Prezi Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika Vol 5 no.2, Juni 2017*
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol.

3, Issue April).

Sumargo, M. B. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Syastra, S. A. (2015). *Media Pembelajaran*.

Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 *Tentang Pendidikan Nasional*