

Analisis Kebutuhan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA

Afni Rahmania Putri¹, Hera Hastuti²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*) rahmaniaarp@gmail.com

ABSTRACT

This research purpose to conduct a needs analysis for interactive infographics as a learning medium on Islamic kingdom material for senior high schools for class X students. The research method used in this research is a qualitative descriptive method where the researcher is the key instrument and data processing is descriptive. Technique The data collection used was observation and interviews. The results and discussion obtained from this research are the lack of enthusiasm of students in the learning process because the use of media is less interesting, less interactive, and students are not directly involved in using the media. Therefore, a new innovation is needed in the form of learning media. The learning media that can be a solution in this research is interactive infographic media, so that learning history is expected to be more enjoyable, effective, and learning objectives can be achieved.

Keywords : Needs Analysis, History Learning, Interactive Infographics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap infografis interaktif sebagai media pembelajaran pada materi kerajaan islam untuk Sekolah Menengan Atas bagi siswa kelas X. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang mana peneliti adalah istrumen kunci dan pengolahan data bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian ini adalah kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang kurang menarik, kurang interaktif, dan siswa tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam penelitian ini adalah media Infografis Interaktif, sehingga pembelajaran sejarah diharapkan menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif , dan tujuan pembelajaran dapat tercapai

Kata kunci : Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Infografis Interaktif

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bentuk perubahan dari hasil pembelajaran yang memuat segala aspek kehidupan dalam usaha mencapai tujuan. Sehingga pembelajaran adalah suatu proses terjadinya perubahan secara sadar dengan maksud terjadinya kegiatan yang sistematis untuk menghasilkan suatu perubahan pada diri individu (Setiawan, 2017). Proses pembelajaran berhasil jika peserta didik dapat berubah serta meningkatnya kesadaran belajar dan memberikan manfaat langsung bagi peserta didik itu sendiri (Christianus Aditya Kurniawan, 2022). Dengan demikian pendidik harus dapat mengarahkan

kemampuannya untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan berbagai cara.

Menurut Supriya (Zahro et al., 2017) pembelajaran sejarah adalah sebuah disiplin ilmu yang menyelidiki perkembangan, asal-usul dan peran masyarakat terdahulu yang menyimpan kearifan yang nantinya bisa dipakai dalam meningkatkan kemampuan, membentuk watak, sikap, serta pribadi peserta didik. Dalam penerapannya pembelajaran sejarah harus berpatokan kepada tujuan pembelajaran. Menurut Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tercapainya tujuan pembelajaran pendidik harus bisa memanfaatkan media yang tepat dengan peserta didik dan mata pelajaran. Maka dari itu, pendidik diminta bisa kreatif, inovatif, untuk menciptakan media pembelajaran.

Media atau Medium merupakan sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan berupa materi dari sumber pesen kepada penerima pesan tersebut (Pagarra et al., 2022). Melalui penggunaan media, diharapkan pesan lebih mudah dipahami dan diterima. Media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen penting, mengingat penggunaannya yang tepat dapat membantu dalam proses pembelajaran dan hasil belajar (Siregar & Yefterson, 2022). Alat bantu berupa media pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa dan terjadilah sebuah proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah faktor yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Gagne & Bringgs (Kristanto, 2016) Media pembelajaran mencakup alat bantu yang secara nyata dapat dipakai dalam penyampaian isi materi pembelajaran, media pembelajaran disini dapat terdiri dari buku, gambar, grafik, foto, slide (gambar bingkai), dan video. Sehingga media pembelajaran bisa dikatakan bagian dari komponen sumber belajar yang didalamnya terkandung materi yang bisa merangsang siswa untuk antusias belajar.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran bisa mempermudah peserta didik dalam upaya meningkatkan pemahaman, memudahkan dalam menafsirkan suatu data, dan memuat informasi, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Gunawan, 2019). Namun pada kenyataannya proses pembelajaran pendidik masih cenderung menggunakan media yang sama serta kurang interaktif pada setiap pertemuan, tidak sedikit pendidik yang masih keliru dalam pemilihan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan serta kurang berminat sehingga tidak dapat memberikan pembelajaran yang berkesan dan efektif untuk peserta didik (Saddam Husein, 2018). Fungsi dari media adalah untuk mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan berbagai macam pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi antara peserta didik dengan media (Putri & Yefterson, 2022).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Juli 2023 di SMA Muhammadiyah 1 Padang, pada mata pelajaran Sejarah khususnya untuk kelas X pendidik masih jarang menggunakan media, sekalipun menggunakan media hanya berupa media slide presentasi yang banyak berisikan teks dan kurang menggunakan gambar, pendidik lebih dominan dalam aktivitas pembelajaran, akibatnya proses pembelajaran terlihat monoton dan kurang interaktif.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas harus dilakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran sejarah agar aktivitas pembelajaran

tidak hanya dominan pada pendidik saja namun peserta didik juga antusias, aktif serta interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Inovasi harus efektif dan efisien, mengingat waktu pembelajaran yang tidak panjang. Inovasi yang dapat dikembangkan untuk membantu ini adalah dengan menggunakan media infografis interaktif.

Infografis merupakan singkatan dari informasi dan juga grafis (MIA, 2019). Dengan begitu infografis berisi kumpulan informasi yang kemudian dapat kita ubah mejadi bentuk yang lebih sederhana dengan adanya penggabungan gambar dan konsep yang menarik, sehingga bisa memberikan kemudahan pada pembaca terutama peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan. Infografis dapat dijadikan sebagai media baru dalam pembelajaran untuk pendidik, terkhusus pada pembelajaran sejarah sehingga penyampaian materi pembelajaran sejarah lebih efektif dan efisien (Mario et al., 2021). Media infografis interaktif merupakan media pembelajaran yang interaktif. Infografis interaktif bisa dikatakan dapat membantu pendidik proses pembelajaran yang dirancang lewat bantuan teknologi dalam penyampaian pesan secara interaktif sehingga membantu peserta didik cenderung aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran serta mudah memahami pembelajaran serta terciptanya proses pembelajaran efektif dan efisien.

Pada publikasi jurnal terdapat beberapa tulisan yang berhubungan dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, salah satu tulisan yang menjadi acuan peneliti pada penelitian ini yaitu tulisan Salman Alfarizi dan Hera Hastuti tahun 2021 dimana judul penelitiannya adalah Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA yang bertujuan untuk menemukan apakah media interaktif tersebut berguna untuk pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini memiliki hasil akhir berupa berupa multimedia interaktif dengan penilaian dari ahli materi sangat layak dan ahli media layak. Salah satu perbedaan antara penelitian ini adalah penelitian ini memakai iSpring Suit 9 dan Power poin sementara peneliti menggunakan website infografis serta Subjek penelitian juga berbeda dengan peneliti.

Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi solusi terhadap masalah yang muncul pada proses pembelajaran sejarah. Penelitian dengan memiliki suatu urgensi dimana urgensi dari penelitian ini adalah karena pendidik masih cenderung memakai media pembelajaran yang sama dan kurang interaktif dimana pendidik lebih dominan dalam pembelajaran. Kemudian rendahnya rasa antusias peserta didik menjadikan proses pembelajaran sejarah tidak dapat maksimal. Untuk itu, perlu adanya penggunaan media sehingga peserta didik antusias, aktif, serta interaktif selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Penelitian ini terfokus pada kegiatan menganalisis kebutuhan dari Infografis Interaktif sebagai sebuah media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA. adapun Analisis kebutuhan yang dilakukan disini ialah dengan melihat serta mengamati permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah, dengan dilakukannya sebuah analisis kepada guru, peserta didik, serta kurikulum merdeka selama proses pembelajaran sejarah. Penelitian ini adalah suatu penelitian yang penting karena

memiliki berbagai manfaat yaitu menambah kajian pendidikan dalam pengembangan media. Kemudian, dapat menjadi menjadi sebuah referensi dalam kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran sebagai saran yang memiliki nilai guna bagi guru dan peserta didik pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif . Metode penelitian Kualitatif merupakan penelitian dengan konsep alamiah yang menjadikan peneliti sebagai instrument kunci dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan penggabungan dan analisis data bersifat induktif (Sugiyono, 2012). Metode penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis dengan didasari oleh pengamatan peneliti (Sukhoiri et al., 2022). Dalam metode penelitian kualitatif terdapat fungsi untuk mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan informasi dan melakukan analisis terhadap informasi yang didapatkan (*Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022*, 2022). Tujuannya dilakukan tahap analisis pada penelitian ini adalah agar mendapatkan gambaran fenomena yang terjadi sebagai bagian dari keperluan pengembangan berikutnya.

Pada penelitian ini digunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Teknik ini bertujuan agar peneliti bisa mendapatkan data . Observasi yang peneliti lakukan dilakukan dengan cara mengamati kondisi kelas disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Peneliti memulai pengamatan dari cara mengajar guru, kemudian keadaan siswa dan media seperti apa yang digunakan guru selama proses pembelajaran serta seberapa kondusif kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Kemudian teknik wawancara, pada teknik ini peneliti mewawancarai guru sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang yaitu ibu Rena Darmawanita, S.Pd dan beberapa peserta didik di kelas X terkait bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas. Setelah hasil dari observasi dan wawancara didapatkan , kemudian data yang diperoleh akan peneliti olah dengan teknis analisis data. Disini penulis menggunakan teknik berupa analisis data deskriptif. Kemudian peneliti juga menggunakan studi literature yang dilakukan dengan menggunakan cara mengupulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian dan mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan sebagai dasar untuk pengembangan media infografis interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang terkait analisis kebutuhan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA. Adapun hasil dari penelitian ini diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan terhadap peserta didik, ditemukan fakta peserta didik cenderung tidak antusias dan juga aktif selama proses pembelajaran

sejarah dan cenderung banyak melakukan aktivitas –aktivitas lain seperti mengobrol, tidur, bermain hp, dan tidak mendengarkan guru pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Kemudian setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik Fase E SMA Muhammadiyah 1 Padang, ditemukan hasil bahwa peserta didik yang lebih sering menilai pembelajaran sejarah membosankan dan tidak seru, inilah salah satu penyebab kurangnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan wawancara peneliti yang sudah dilakukan kepada peserta didik Fase E SMA Muhammadiyah 1 Padang, peserta didik lebih memiliki ketertarikan pada pembelajaran yang simple dan tidak monoton seperti menonton video, kemudian mendengarkan audio, dan melihat berbagai gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti telah memilih Infografis Interaktif agar dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran sejarah. Infografis interaktif dapat menyajikan informasi secara ringkas yang mana didalamnya sudah dilengkapi dengan tulisan, gambar, audio, serta video, sehingga informasi yang disajikan lebih fleksible.

b. Analisis Sumber Daya

Setelah dilakukan wawancara kepada guru mengenai media pembelajaran, guru menjelaskan bahwasanya jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, kemudian media yang dipakai juga bukan media yang bersifat interaktif sehingga cenderung membuat peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru membutuhkan suatu inovasi baru berupa media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan bagian dari sarana serta komponen inti yang dapat membantu guru didalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan sebuah pengoptimalan penggunaan media pembelajaran, apa lagi hal ini didukung dengan keseharian dari peserta didik yang sudah diperbolehkan menggunakan hp atau laptop sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan dengan guru mata pelajaran.

Hendaknya guru dapat menggunakan media yang sesuai kebutuhannya dan juga peserta didik sehingga media dapat dipakai dengan optimal dan memudahkan proses pembelajaran serta membantu merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran karena dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, bersifat interaktif, efektif dan juga efisien. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, maka ditawarkan sebuah solusi berupa pengembangan infografis interaktif, hal ini terjadi karena konten-konten yang terdapat didalam media bersifat interaktif dan dilengkapi juga dengan tulisan, gambar, audio, dan video, Media infografis interaktif ini dapat digunakan atau diakses oleh peserta didik melalui hp atau laptop. Sehingga penulis berharap media pembelajaran ini dapat dipakai dengan baik pendidik dan peserta didik selama terjadinya proses pembelajaran.

c. Mata Pelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka

Menurut Supriya (Zahro et al., 2017) pembelajaran sejarah merupakan sebuah bidang dari ilmu pengetahuan yang menelaah perkembangan dan asal-usul serta peranan

masyarakat dimasa lalu yang mengandung nilai-nilai kearifan sehingga kemudian dapat membentuk kepintaran, membentuk perilaku, karakter, watak, dan kepribadian peserta didik disebut pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah juga merupakan bagian dari upaya pengembangan sikap sosial seperti menghormati satu sama lain, mengerti adanya perbedaan, menunjukkan toleransi, dan berusaha hidup berdampingan dengan orang lain dalam konteks multikulturalisme (Susanto, 2014). Mata pelajaran sejarah mempunyai fungsi yang strategis dalam menumbuhkan karakter bangsa pada peserta didik (Ridho Bayu Yefterson et al., 2023)

Karakteristik pembelajaran sejarah menurut Keputusan Kemendikbudristek No.008 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka dikatakan bahwa Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik terikat oleh tiga dimensi yaitu dimensi manusia, ruang, dan waktu. Dengan tujuan pembelajarannya adalah agar terciptanya pemahaman dan kesadaran sejarah mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di Indonesia. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan melihat nilai karakteristik yang terdapat didalam kurikulum dan disesuaikan dengan mata pelajaran sejarah. Nilai karakter inilah yang akan diberikan kepada peserta didik. Kemudian dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran terkait dengan materi kerajaan islam, adapun materi kerajaan islam yang digunakan pada penelitian ini adalah Kerajaan Samudera Pasai, Kerajaan Pagaruyung, Kerajaan Demak, dan Kerajaan Gowa-Tallo. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum merdeka agar terciptanya sebuah proses pembelajaran yang baik.

Tabel 1. ATP Sejarah pada Kurikulum Merdeka Materi Kerajaan Islam

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Fase E, peserta didik dapat memahami konsep dasar tentang ruang, waktu, manusia, sinkronik, serta diakronik teori sejarah, kegunaan sejarah, dan metodologi penelitian juga mengenai sejarah lokal. Peserta didik dapat Menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah seperti: Misalnya teori asal usul leluhur, jalur rempah-rempah, kerajaan Hindu dan Buddha, serta Islam melalui membaca, menulis, diskusi, lokasi sejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif.</p> <p>Fase E, diharapkan Untuk menyelidiki sejarah lokal, siswa dapat menggunakan sumber primer atau sekunder. hubungan langsung atau tidak langsung dengan Indonesia, baik secara diakronis maupun sinkronis, dan kemudian mengkomunikasikannya melalui berbagai kemampuan sejarah untuk memahami dan menjelaskan peristiwa sejarah dan nilai-nilainya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi kerajaan-kerajaan islam nusantara 2. Mampu Menganalisis awal kemunculan kerajaan-kerajaan islam di nusantara 3. Mampu menganalisis Perkembangan dari kerajaan-kerajaan islam di nusantara 4. Mampu menganalisis kerajaan-kerajaan islam nusantara 5. Mampu mengidentifikasi peninggalan-peninggalan kerajaan-kerajaan islam nusantara 6. Mampu mengidentifikasi raja-raja islam Nusantara.

Analisis Kebutuhan Media Infografis Interaktif

Dari observasi yang sudah peneliti lakukan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, ditemukan beberapa kenyataan bahwasanya peserta didik Fase E di SMA Muhammadiyah 1 Padang tidak antusias dalam proses pembelajaran sejarah dan lebih banyak melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, tidur, bermain hp dan tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti melakukan sebuah wawancara sederhana kepada peserta didik untuk mengetahui penyebab dari permasalahan tersebut, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan didapatkan jawaban bahwasanya penyebab dari rendahnya antusias peserta didik disebabkan karena selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung merasa bosan, dikarenakan mereka merasa tidak ada hal yang menarik didalam pembelajaran sejarah dimana media pembelajaran yang dipakai guru tidak menarik, sekalipun guru menggunakan media, media yang digunakan hanyalah slide presentasi yang hanya memuat tulisan saja, sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi yang sudah peneliti lakukan pada pembelajaran sejarah terlihat bahwasanya guru lebih sering menggunakan buku teks, dan terlihat jarang memakai media pembelajaran interaktif, dan tidak menarik minat peserta didik. Media yang guru gunakan hanya berupa buku teks dan tidak memakai media pembelajaran yang menarik antusias peserta didik selama belajar mengajar. Setelah melakukan observasi peneliti wawancara lebih lanjut kepada guru sejarah untuk mengetahui informasi lebih lanjut, dimana dari wawancara tersebut didapatkan informasi bahwasanya guru hanya beberapa kali menggunakan media dalam kegiatan belajar, media yang digunakan berupa slide presentasi yang hanya memuat tulisan-tulisan saja dengan warna yang monoton.

Salah satu faktor yang penting dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran, ini karena adanya perkembangan IPTEK pada bidang pendidikan, yang menuntut efisiensi dan efektifitas yang optimal, dengan upaya penggunaan media pembelajaran. Secara rinci manfaat media pembelajaran diantaranya :

1. Dapat membantu melihat kejadian dimasa lalu
2. Dapat melihat kejadian yang sulit untuk didatangi langsung
3. Dapat dengan jelas melihat gambaran benda/hal-hal yang sulit diamati
4. Dapat mendengar suara sukar ditangkap dengan telinga
5. Dapat denga mudah membandingkan sesuatu (Kristanto, 2016)

Media pembelajaran yang dipilih untuk perantara dalam menyampaikan materi dan informasi penting harus sesuai dengan materi pelajaran dan juga kebutuhan peserta didik, media yang dikembangkan juga harus efisien dan efektif dipakai pada pembelajaran. Maka dari itu, butuh adanya media yang mampu meningkatkan antusias peserta didik sehingga akan terjadi komunikasi timbal balik antara peserta didik dan guru, karena apabila media pembelajaran digunakan secara tepat akan dapat membantu mengatasi kelemahan serta kekuarangan pendidik dalam pembelajaran (Ramli, 2012).

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, masalah tersebut terjadi akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPLTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu sangat dibutuhkan adanya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran sejarah agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah tersebut. Maka dari itu peneliti memberikan sebuah solusi berupa pengembangan media interaktif yang diharapkan dapat membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa serta mendukung proses pembelajaran. Adapun media yang dapat dijadikan sebagai penyelesaian adalah media infografis interaktif. Didalam media ini terdapat tulisan, gambar, audio, dan video yang berisikan materi kerajaan islam. Media ini dapat dibuat menggunakan aplikasi pendukung serta dapat digunakan secara fleksibel selagi perangkat tersebut terkoneksi dengan jaringan internet. Peneliti berharap dengan media ini peserta didik dapat memiliki rasa antusias serta dapat mepermudah peserta didik dan guru dalam mengakses dan menggunakannya selama proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, selain itu diharapkan juga dapat menambah wawasan bagi guru dan peserta didik untuk memanfaatkan IPTEK pada pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari media Infografis di SMA Muhammadiyah 1 Padang perlu adanya pengembangan dan penggunaan lebih lanjut dalam melihat efektivitas serta praktikalitas dari media yang sudah dikembangkan melalui uji coba pada peserta didik dan guru di SMA Muhammadiyah 1 Padang.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pembahasan diatas adalah bahwa media Infografis Interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang perlu dikembangkan dan dibutuhkan oleh guru dan peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Padang. Peserta didik yang memiliki rasa bosan dan juga tidak antusias pada pembelajaran sejarah memerlukan suatu alat yang dapat membantu memberikan materi sejarah yang interaktif agar tidak bosan selama pembelajaran. Tujuannya adalah supaya pembelajaran sejarah dapat baik dilaksanakan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Adanya antusias dari peserta didik maka bisa memudahkan mereka mudah memahami materi . Selain itu media Infografis Interaktif dapat guru dalam mengatasi keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah selama ini, media pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan guru sebagai fasilitator yang baik kepada peserta didik. Media infografis interaktif juga diperlukan karena media ini dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar karena media yang digunakannya menarik, interaktif, dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Adanya proses pembelajaran yang baik diharapkan siswa bisa paham dalam mengartikan peristiwa yang terjadi dan dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022. (2022).
- Christianus Aditya Kurniawan. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Transformasi Pendidikan Di Era Society 5. 0 Christianus Aditya Kurniawan. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0.
- Gunawan, asnil. (2019). No Title. Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya, 1–129.
- Mario, G., Muhdy, H. A. A., & Ahmad, Abd. A. (2021). Media Pembelajaran Infografis Dengan Materi Unsur Dan Prinsip Seni Rupa. *Jurnal Imajinasi*, 5(1), 1–11.
- MIA, P. K. S. X. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai. 2(1), 37–44.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Putri, R., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140–151. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.542>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Ridho Bayu Yefterson, Yelda Syafrina, & Uun Lionar. (2023). The Monument of Heroic Events and Students' Historical Imagination in Padang. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1), 150–163. <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37089>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Setiawan, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, 185.
- Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 114–125.

<https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.540>

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukhoiri, M. S. S., Munthe, N. A. B., SK, L. A. W. R. J. S. J. T., Sinaga, E. A. L. J. A. B., & Herman, A. R. S. I. S. N. F. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran)*. In Yogyakarta: Aswaja Presisndo.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.