

Analisis Kebutuhan Media E-Karikatur Untuk Menunjang Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMKN 5 Kerinci

Yola Mentari^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*yolamentari77@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is based on the low interest of students in learning history caused by the use of monotonous and less innovative learning media. This study aims to develop visual learning media in the form of E-caricatures to support increasing interest in learning history of students in the history subject of class X at SMK Negeri 5 Kerinci. The data analysis technique used in this study is descriptive quantitative and qualitative (Mix Method). The technique of collecting data by conducting observations and interviews via google form to 20 students and 1 history subject teacher with direct interviews. The results obtained from observations and interviews are the lack of interest in learning history of students in studying history is caused by non-innovative learning media. Student interest is seen from the dominance of interest indicators such as emotional involvement (30%) and identity connections (40%), while aspects of interest that reflect active involvement and deep understanding such as cognitive involvement (15%), behavioral involvement (10%), and perceptions of historical relevance (5%). Most of the media needs survey, students actually showed interest in visual media, especially images (65%), 13 out of 20 students. Therefore, innovative image-based learning media is needed that is expected to potentially increase students' interest in learning history at SMK Negeri 5 Kerinci. Based on these findings, researchers developed e-caricature visual media to support increasing students' interest in learning history in class X history material at SMK Negeri 5 Kerinci.

Keywords: *Needs Analysis, Visual Media, E-caricature, Interest in Learning History*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat siswa dalam mempelajari sejarah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual berupa E-karikatur guna menunjang peningkatan minat belajar sejarah siswa dalam mata pelajaran sejarah kelas X di SMK Negeri 5 Kerinci. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif (*Mix Method*). Teknik mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara melalui *google form* kepada 20 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran sejarah dengan wawancara langsung. Hasil yang diperoleh dari observasi dan juga wawancara adalah kurangnya minat belajar sejarah siswa dalam mempelajari sejarah disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak inovatif. Minat siswa terlihat dari dominasi indikator minat seperti keterlibatan emosional (30%) dan koneksi identitas (40%), sementara aspek-aspek minat yang mencerminkan keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam seperti keterlibatan kognitif (15%) keterlibatan perilaku (10%) serta persepsi terhadap relevansi sejarah (5%). Sebagian besar di dalam survei kebutuhan media, siswa justru menunjukkan ketertarikan pada media visual terutama gambar (65%) 13 orang dari 20 orang siswa. Maka dari itu dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis gambar yang mampu diharapkan berpotensi meningkatkan minat belajar Sejarah siswa di SMK Negeri 5 Kerinci. Berdasarkan Temuan ini peneliti mengembangkan media visual E-karikatur untuk menunjang

peningkatan minat belajar sejarah siswa pada materi sejarah kelas x di smk negeri 5 kerinci.
Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Visual, E-karikatur, Minat Belajar Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kemajuan suatu bangsa (Kurniati et al., 2020). Seiring berkembangnya zaman, dunia pendidikan juga terus berkembang (Ansyari, 2022). Aspek dari tujuan kependidikan mampu didapatkan di dalam proses pembelajaran, idealnya dalam proses pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka, diperlukannya pembelajaran yang berinovasi (Wicaksana & Rachman, 2023). Menurut Masfufah (2022) pendidikan membutuhkan pembelajaran yang inovatif sebagai suatu konsep, hasil, cara dan sebagainya yang dianggap baru untuk mendorong terjadinya perbaikan. Pembelajaran diterapkan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang bermanfaat, menyenangkan dan berhubungan, Hal ini berlaku di seluruh mata pelajaran termasuk pembelajaran sejarah (Widiningsih, 2021).

Pembelajaran sejarah seringkali dianggap oleh siswa pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari, Padahal posisi pembelajaran sejarah memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter siswa sebagai generasi muda penerus bangsa (Afwan et al., 2020). Akibatnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah menurun dan hasil belajar tidak maksimal, sudah seharusnya pembelajaran sejarah dikemas dengan cara yang lebih menarik agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai (Putri, 2024). Di zaman globalisasi sekarang, penggunaan sumber ajar tradisional seperti buku cetak tidak lagi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era kemajuan teknologi (Fatmawati et al., 2021). Pada era seperti ini, memanfaatkan pembelajaran menggunakan media digital membuat kegiatan belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Muhtarom & Robin, 2022).

Media pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran (Fatmawati et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di sekolah (Yuherman & Yefterson, 2023). Media menjadi sarana yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai bentuk inovasi dalam proses mengajar. Wulandari (2023) Menyatakan Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi agar menimbulkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah juga memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa (Putri, 2024). Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru perlu memilih media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal khususnya dalam mata pelajaran sejarah (Siregar & Yefterson, 2022). Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran sejarah guru masih belum memanfaatkan media yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Paradigma sejarah itu membosankan berasal dari fakta bahwa media pengajaran yang kerap digunakan masih bersifat tradisional (Muhtarom & Robin, 2022). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Astuti et al., 2021).

Berdasarkan wawancara melalui google form dengan siswa, pengamatan langsung dan wawancara dengan guru sejarah di SMK Negeri 5 Kerinci. Pada mata pelajaran Sejarah khususnya pada kelas X DKV ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah kurang optimal. Media yang ditampilkan guru di kelas hanya berbentuk PPT *PowerPoint* yang berisi ringkasan materi. Cenderung memanfaatkan buku dalam penyampaian materi di kelas tanpa ada media penunjang lainnya, sehingga diamati oleh peneliti di kelas tersebut banyak dari siswa tidak aktif dalam berpartisipasi, diskusi, mudahnya terdistraksi serta kurangnya antusias siswa saat menerima materi pembelajaran. Keadaan seperti ini menunjukkan tingkat kesenangan siswa dalam mempelajari sejarah kurang, serta minat belajar sejarah mereka rendah.

Menurut KBBI, minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu. Kegembiraan atau keinginan minat belajar merupakan sebuah perasaan tertarik atau suka terhadap sesuatu atau kegiatan belajar (Bate'e et al., 2023). Minat belajar merujuk pada keinginan secara sadar serta keterlibatan dalam aktivitas yang disukai selama proses pembelajaran, yang berperan dalam menentukan hal apa yang ingin dipelajari dan sejauh mana kemampuan dalam memahami informasi (Bate'e et al., 2023). Berdasarkan hasil survei kebutuhan media belajar, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media berbasis visual, terutama gambar yang menarik dan memudahkan pemahaman sejarah. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas X DKV yang memiliki ketertarikan dalam bidang desain visual. Karikatur memiliki keunggulan dalam menyajikan materi sejarah melalui gambar yang menarik. Oleh karena itu, media karikatur menjadi solusi yang relevan untuk menjembatani kebutuhan visual siswa sekaligus diharapkan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi sejarah.

Menurut Mariadi (2023) karikatur merupakan media yang efektif dalam mempengaruhi dan menarik minat pembaca dengan menyampaikan pesan serta informasi melalui perpaduan gambar dan teks, baik secara digital maupun dalam bentuk cetak, meskipun karikatur umumnya bersifat humoris dan menyenangkan, ia juga memiliki fungsi lain yakni sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah nantinya peneliti menggunakan e-karikatur yang dibuat sebagai pembelajaran digital yang dianggap mampu menarik minat belajar sejarah siswa dan akan lebih tertantang memahami sebuah peristiwa sejarah dengan sesuatu yang berbeda. Kalimatnya yang ringkas namun padat di dalam gambar memudahkan siswa memahami isi dari peristiwa tersebut (Wuryanto, 2020:44). E-karikatur yang dirancang disesuaikan dengan materi kolonial Belanda, dalam materi tersebut sebagian besar e-karikatur dirancang dengan pendekatan edukatif cenderung mempromosikan perspektif korban yaitu rakyat Indonesia yang mengalami penindasan. Karikatur memiliki manfaat sebagai media yang efektif dalam konteks sosial dan pendidikan, selain memberikan hiburan, karikatur juga menawarkan perspektif yang lebih beragam bahkan, gambar-gambar karikatur ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Dewi et al., 2018).

Peneliti terdahulu Lisi Guspita Sari dkk (2021) mengenai Penggunaan Media Gambar Karikatur untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar siswa menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan karikatur dalam pembelajaran IPS, karikatur

membuat pembelajaran lebih menyenangkan ,visual, dan kontekstual. Perbedaanya terletak pada cara penggunaan produk yang akan dirancang peneliti yaitu menggunakan e-karikatur secara digital dan interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan karikatur cetak. Sementara itu, Eric Syahrul Akbar (2017) dengan judul Upaya Peningkatan Minat Belajar Sejarah melalui Penggunaan Media Karikatur dan Metode Diskusi untuk siswa kelas XI IPS 5 SMAN 1 Baureno Kabupaten Bojonegoro, Menemukan bahwa penggunaan media karikatur terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Media ini mampu membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yang mana penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media pembelajaran menggunakan metode Research and Development (R&D).

Urgensi yang diangkat dalam penelitian ini berfokus pada identifikasi permasalahan di lapangan, yaitu belum diterapkannya media pembelajaran yang inovatif bersifat interaktif oleh pendidik. Dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan media yang monoton seperti buku dan *PowerPoint* yang berisi ringkasan materi. Selain itu pemahaman siswa terhadap materi juga rendah karena kurangnya minat belajar sejarah mereka terhadap pembelajaran sejarah. Dari hasil survei media kebutuhan siswa, media pembelajaran gambar disukai oleh sebagian besar siswa saat mempelajari sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada analisis kebutuhan pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan siswa, yaitu media visual e-karikatur yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 5 Kerinci.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix Methods*). Metode ini memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai suatu peristiwa atau gejala (Ravi Dzulhijj et al., 2025). Penggunaan metode campuran (*Mix Methods*) dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh pemahaman yang utuh terhadap permasalahan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur minat belajar sejarah siswa melalui instrumen angket dan survei media kebutuhan, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk hasil observasi dan juga wawancara dengan guru. Sumber data kuantitatif diperoleh dari kelas X DKV yang berjumlah 20 orang siswa sebagai responden, 9 laki-laki dan 11 perempuan. Sumber data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan juga wawancara kepada 1 guru mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 5 Kerinci terkait penggunaan media pembelajaran siswa yang biasa digunakan, Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menghitung persentase dari hasil survei, serta pendekatan kualitatif yang disampaikan secara deskriptif naratif untuk menjelaskan temuan-temuan dari hasil wawancara dan observasi (pengamatan langsung).

PEMBAHASAN

Sebuah penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan yang muncul di lapangan, yaitu adanya perbedaan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan situasi nyata yang sedang berlangsung, untuk menjembatani ini diperlukan analisis kebutuhan guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Afifulloh & Cahyanto, 2021). Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi Penjajahan Bangsa Barat (Masa Kolonial Belanda) merupakan bagian penting yang harus dipahami siswa. Namun, penyampaian cenderung naratif dan kurang menarik menyebabkan minat belajar siswa rendah khususnya dalam aspek kognitif dan perilaku. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif agar penyampaian materi lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Selaras dengan pendapat Sorder (2016), yang menyatakan pemrosesan informasi lebih optimal ketika materi disajikan melalui perpaduan visual. Oleh karena itu, analisis kebutuhan pengembangan media E-karikatur menjadi solusi dalam pembelajaran sejarah di SMK N 5. Hasil penelitian yang didapatkan sebagai berikut.

Analisis Kurikulum

Dalam analisis kurikulum ini, materi yang digunakan dalam media pembelajaran visual E-karikatur haruslah selaras dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Materi yang digunakan berkaitan dengan topik penjajahan bangsa barat (masa kolonial) untuk Fase E pada jenjang kelas X SMK. Di dalam materi ini siswa mampu melihat dan memahami bagian penting dalam pembelajaran sejarah yang memuat nilai-nilai perjuangan, identitas nasional, dan kolonialisme. Siswa DKV memiliki kecenderungan tinggi terhadap media visual dan ekspresi kreatif, sehingga E-karikatur menjadi strategi yang diharapkan berpotensi untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Penelitian ini lebih fokus pada media visual e-karikatur dan tidak membahas isi sejarahnya secara kritis. Sejarah hanya digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai bahan kajian utama.

Dengan penerapan media pembelajaran ini dalam konteks kurikulum merdeka, diharapkan proses pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan secara optimal. Media visual E-karikatur disusun menggunakan materi Fase E kelas X SMK. Berikut disajikan tabel yang memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada materi Penjajahan Bangsa Barat (Masa Kolonial).

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Fase E

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pada akhir Fase E peserta didik mampu menguasai pemahaman terhadap konsep dasar ilmu sejarah, yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan Hindu-Buddha, kerajaan Islam, masa penjajahan bangsa barat, perlawanan rakyat di berbagai daerah terhadap penjajah, hingga masa pergerakan kebangsaan Indonesia. Selain itu, peserta didik juga mampu menerapkan cara berpikir sejarah	Peserta didik mampu memahami latar belakang kedatangan belanda ke Indonesia
	Peserta didik mampu memahami proses terbentuknya VOC dan munculnya monopoli perdagangan
	Peserta didik mampu mengidentifikasi sistem politik dan sistem ekonomi Belanda di Indonesia

dengan melalui tahapan-tahapan seperti mengamati fenomena sejarah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan serta menganalisis informasi, dan mengkomunikasikan hasilnya. Kemampuan ini diharapkan dapat diintegrasikan dengan kompetensi vokasional yang mereka pelajari, khususnya melalui kegiatan pengamatan terhadap fenomena sejarah yang berkaitan dengan bidang keahlian mereka	Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk- bentuk perlawanan di nusantara terhadap Belanda Peserta didik mampu merefleksikan dampak kolonialisme terhadap perkembangan Indonesia yang masih mereka temukan pada saat ini.
--	---

Sumber : https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

Analisis minat belajar sejarah siswa

Berdasarkan hasil pengamatan di dalam observasi yang telah dilakukan saat masa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Juli - Desember di SMK Negeri 5 Kerinci. Pada mata pelajaran Sejarah khususnya pada kelas X DKV, Peneliti mengamati di kelas tersebut banyak dari siswa tidak aktif dalam berpartisipasi, diskusi, mudahnya terdistraksi serta kurangnya antusias siswa saat menerima materi pembelajaran. Keadaan seperti ini menunjukkan tingkat kesenangan siswa dalam mempelajari sejarah kurang, serta minat belajar sejarah yang rendah. Untuk lebih mengetahui bagaimana kondisi siswa saat mempelajari Sejarah, Peneliti melakukan wawancara kepada 20 orang siswa di kelas X DKV menggunakan wawancara tertulis melalui *google form*.

Tabel 2. Data wawancara minat belajar sejarah pada siswa

No	Indikator Minat	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Keterlibatan Emosional (perasaan senang,penasaran,atau terharu)	6 siswa	30 %
2.	Koneksi Personal dan Identitas (hubungan dengan identitas diri budaya)	8 siswa	40%
3.	Nilai Persepsional (persepsi relevansi sejarah untuk kehidupan masyarakat)	1 siswa	5 %
4.	Keterlibatan Kognitif (Keinginan mendalami materi,menganalisis bukti)	3 siswa	15 %
5.	Keterlibatan Perilaku (aksi nyata seperti diskusi atau eksplorasi mandiri	2 siswa	10 %
Jumlah siswa kelas X DKV = 20 Orang			100 %

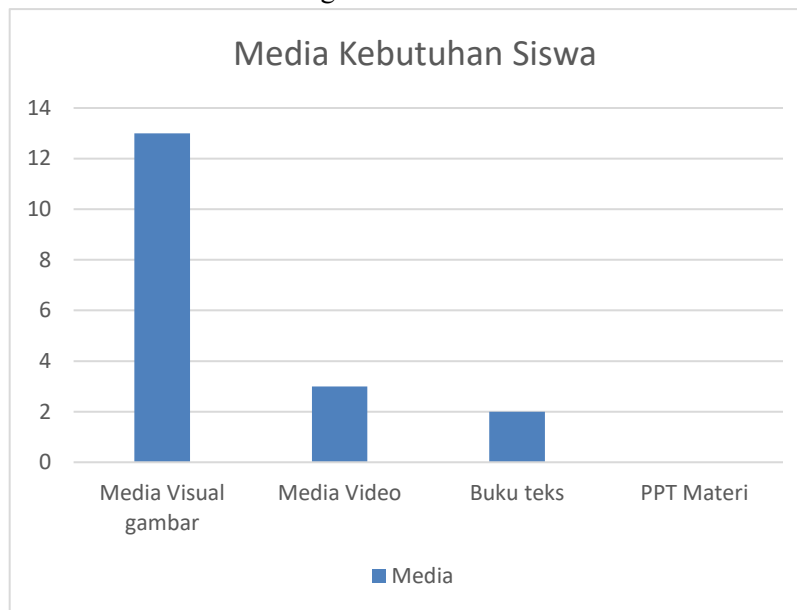
Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari 20 siswa kelas X DKV pada tabel di atas dapat dilihat bahwa minat siswa dalam mempelajari sejarah rendah. Hal ini terlihat dari dominasi indikator minat seperti keterlibatan emosional (30%) dan koneksi identitas (40%), koneksi identitas menjadi indikator minat yang paling dominan karena sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap sejarah ketika materi tersebut berkaitan dengan perjuangan melawan penjajah, perjuangan melawan penjajah atau simbol-simbol kebangsaan. Sementara aspek-aspek minat yang mencerminkan keterlibatan aktif dan pemahaman yang

mendalam seperti keterlibatan kognitif (15%) keterlibatan perilaku (10%) serta persepsi terhadap relevansi sejarah (5%). Rendahnya angka pada indikator menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan keinginan kuat untuk mendalami materi sejarah secara aktif maupun menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, perlu adanya analisis kebutuhan pengembangan media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual agar mampu berpotensi meningkatkan minat siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran sejarah.

Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 5 Kerinci ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah kurang optimal. Media yang ditampilkan di kelas hanya berbentuk PPT (Power Point) yang berisi ringkasan materi. Cenderung memanfaatkan buku dalam penyampaian materi di kelas tanpa ada media penunjang lainnya, maka dari itu peneliti menganalisis media belajar kebutuhan siswa menggunakan *google form*.

Gambar 1. Diagram Kebutuhan Media Siswa



Diamati dari hasil wawancara mengenai media yang diinginkan oleh siswa, mayoritas siswa sebanyak 13 orang atau 65% lebih tertarik pembelajaran berbasis gambar, 3 orang siswa dengan persentase 15% memilih media video dan 2 orang lagi yang memilih media buku dengan persentase 10%. Pada media PPT seperti yang mereka gunakan sebelumnya di pembelajaran sejarah tidak dipilih oleh siswa. Hal ini berkaitan dengan penjurusan siswa kelas X DKV yang memiliki minat belajar sejarah dalam bidang visual. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran sejarah kebanyakan siswa lebih menginginkan pembelajaran berbasis gambar agar mempermudah pemahaman mereka mempelajari materi sejarah. Mengacu pada permasalahan tersebut, Media yang akan dikembangkan penulis adalah berupa media visual E-Karikatur sebagai pembelajaran yang menarik yang diharapkan berpotensi meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran materi sejarah.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar sejarah siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, pembelajaran hanya menggunakan buku dan *PowerPoint*. Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas X DKV di SMK Negeri 5 Kerinci menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa tidak antusias dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Data menunjukkan aspek minat siswa dalam pembelajaran sejarah tidak lebih dari 50% setiap indikatornya. Hal ini menunjukkan minat belajar sejarah siswa rendah. dan data kebutuhan siswa menunjukkan (65%) siswa lebih menyukai media visual berbasis gambar, yang sesuai dengan jurusan siswa di bidang desain komunikasi visual. Oleh karena itu, media visual E-karikatur dikembangkan untuk menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran yang visual dan menarik, dan diharapkan berpotensi meningkatkan minat belajar sejarah. Analisis Pengembangan media diselaraskan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi Penjajahan Bangsa Barat (Masa Kolonial Belanda) untuk Fase E kelas X SMK. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah responden hanya 20 siswa, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, instrumen yang digunakan, seperti angket dan panduan wawancara, belum melalui uji validasi secara formal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih besar serta menggunakan instrumen yang telah tervalidasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Di Era Pandemi Covid-19. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2515>
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Ansyari, R. R. (2022). *Pentingnya Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Budaya Untuk Kemajuan Bangsa*. 1–5. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/c2fyn>
- Astuti, F., Idris, M., & Sholeh, K. (2021). Minat Siswa Terhadap Sejarah Dan Budaya Palembang Di Sma Negeri 15 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7(1), 77–82. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v7i1.6311>

- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Dewi, A., Dewi, L., Setiawati, L., Studi, P., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2018). *MATA PELAJARAN SEJARAH yang berjudul History Education Under the New Educational Reform in Spanis : New Wine in Old Bottle , menganalisis*. 2(1), 1–12.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Kurniati, P., Lenora Kelmaskouw, A., Deing, A., & Agus Haryanto, B. (2020). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 408–423.
- Mariadi. (2023). *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Media Gambar Karikatur Koran Jawa Pos*. 2(4).
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Muhtarom, H., & Robin, A. A. (2022). *Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah*. 8.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Ravi Dzulhijj, M., Albina, M., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2025). Model Penelitian Campuran (Mixed Method). *Bahasa Dan Matematika*, 3(4), 80–91. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna>

- 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>
- Sorder, S. (2016). The Cognitive Theory of Multimedia Learning: Enhancing Instructional Design. *Nothern Arisona University*, July.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2023). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di MI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5(1), 10–27.
- Widiningsih. (2021). Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada kondisi khusus. *Direktorat sma*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. 05(02), 3928–3936.
- Wuryanto, I. (2020). *Katakan dengan Karikatur*. CV jejak, anggota IKAPI.
- Yuherman, A., & Yefterson, R. B. (2023). Meme Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMAN 13 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 479–489. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.554>