

## **Analisis Kebutuhan Media Infografis Interaktif Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di SMA**

**Intan Putri Kartikasari<sup>1</sup>, Ofianto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [intanputri.270801@gmail.com](mailto:intanputri.270801@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi serta menganalisisnya untuk mengetahui kebutuhan media infografis interaktif untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas. Penelitian yang dilakukan bermula dari permasalahan terkait kurangnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan ketentuan Kurikulum Merdeka, belum adanya media pembelajaran yang bisa melatih peserta didik untuk berpikir kausalitas, dan rendahnya pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi konsep kausalitas dalam peristiwa sejarah. Wawancara dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai, sedangkan metode penelitiannya yaitu penelitian kualitatif. Data yang didapatkan dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengemukakan 3 analisis kebutuhan yang saling terkait. Pertama, analisis kebutuhan pada pendidik/guru. Guru membutuhkan media yang bisa digunakan berulang kali, praktis, dan fiksatif sehingga dapat menyampaikan materi pelajaran dengan jelas, mudah, tepat sasaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, analisis kebutuhan peserta didik. Saat PBM siswa lebih tertarik terhadap media yang interaktif, menarik dari visual dan fleksibel, dimana media tersebut bisa memberikan pemahaman tentang konsep, dan mendeskripsikan materi pelajaran. Ketiga, analisis kebutuhan media infografis interaktif itu sendiri dalam proses pembelajaran. Setelah dikumpulkan masing-masing analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, maka disimpulkan jika media infografis interaktif diperlukan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA sebagai media yang bisa membantu anak untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

**Kata Kunci:** *Analisis Kebutuhan, Infografis Interaktif, Pembelajaran Sejarah, Kausalitas*

### **Abstract**

This research aims to collect various information and analyze it to determine the need for interactive infographic media to help students identify causality thinking skills. The research carried out stems from problems related to the lack of innovation in technology-based learning media that is in line with the provisions of the Independent Curriculum, the absence of learning media that can train students to think about causality, and the low understanding of students in identifying the concept of causality in historical events. Interviews and observations are the data collection techniques used, while the research method is qualitative research. The data obtained was analyzed using qualitative descriptive data analysis techniques. This research proposes 3 interrelated needs analyzes. First, analyze the needs of educators/teachers. Teachers need media that can be used repeatedly, is practical, and is fixative so that they can convey lesson material clearly, easily, and on target to achieve learning goals. Second, analyze student needs. During PBM, students are more interested in media that is interactive, visually attractive and flexible, where the

media can provide an understanding of concepts and describe lesson material. Third, analyze the need for interactive infographic media itself in the learning process. After collecting each of the needs analyzes that have been carried out, it is concluded that interactive infographic media is needed as a history learning medium in high school as a medium that can help children identify causality thinking skills in historical events.

**Keywords:** *Needs Analysis, Interactive Infographics, History Learning, Causality*

## PENDAHULUAN

Sapriya (2009: 26) dalam (Zahro, 2017:2) mengatakan bahwa sejarah adalah ilmu yang menguraikan segala aktivitas manusia di masa lalu mengenai politik, hukum, militer, sosial, agama, kreatifitas manusia, ilmiah dan intelektual. Kegiatan masa lalu tersebut dilihat dari “manusia” sebagai objek sejarah, tetapi tidak dipungkiri juga dilihat dari segi diakronik dan sinkronik. Rohani & Kurniawati dalam (Prmasiha & dkk, 2023: 276) mengatakan bahwa pelajaran sejarah itu mengajak siswa untuk mengkaji dan paham adanya keterkaitan antara kehidupan yang dialami individu, masyarakat atau bangsanya. Hal ini supaya generasi berikutnya dapat memahami sejarah, mengambil pelajaran dari kisah pahlawan dan tragedi bangsa, mendorong perkembangan pola berpikir rasional-kritis-empiris, dan yang paling penting, mampu menghargai harkat dan martabat manusia.

Nilai-nilai tersebut dapat diraih tentunya melalui pembelajaran sejarah yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, spesifik, dan jelas dipercaya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Kurniawan & Kuswandi, 2021: 18). Metode mengajar dan media pengajaran merupakan dua komponen yang paling menonjol dalam metodologi pengajaran (Sudjana, 2011:1). Oleh karena itu, peran media pengajaran sebagai alat bantu mengajar dimasukkan ke dalam komponen metodologi yang bisa diatur oleh guru. Idealnya menurut UU No. 008/H/KR/2022 tentang Kurikulum Merdeka dikatakan bahwa sejarah juga bisa dikombinasikan dengan penggunaan ragam media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam membuat media pembelajaran sejalan dengan perkembangan globalisasi saat ini.

Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi tentu membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Firmadani, 2020:93). Untuk menunjang hal tersebut, guru juga dituntut untuk selalu berinovasi dengan penggunaan media pembelajaran saat mengajar yang diharapkan dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar. Apalagi pendidikan sebagai salah satu bagian kehidupan manusia tentu memiliki pengaruh bagi perkembangan IPTEK, namun dari perspektif pendidikan perlu memanfaatkan perkembangan IPTEK agar mampu mencapai tujuan pendidikan (Muhson, 2010:1). Sehingga bisa mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan adanya peningkatan mutu di dalam pendidikan (Benita, 2023: 420)

Dengan menggunakan media pembelajaran yang digabungkan dengan majunya perkembangan teknologi memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan tanpa batas waktu, sehingga peluang untuk siswa belajar lebih besar. Tidak ada lagi alasan untuk tidak belajar. (Azizah & Susanti, 2023: 459). Penggunaan media juga dapat meningkatkan taraf berpikir siswa. Proses berpikir manusia berkembang dari berpikir konkret ke berpikir abstrak, dari berpikir sederhana ke pola berpikir kompleks (Fajri Mulyani, 2022:2). Oleh karena itu, penggunaan media berkaitan erat dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat di perjelas, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Sejarah merupakan rumpun ilmu sosial (*social sciences*). Dalam UU No. 008/H/KR 2022 tentang Kurikulum Merdeka terdapat lingkup standar kecakapan dalam mata pelajaran sejarah. Salah satunya mengenai keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*). Keterampilan berpikir sejarah ini kemudian dimasukkan ke

elemen-elemen dalam pelajaran sejarah agar terapkan kepada peserta didik. Menurut Isjoni, dalam Wulan Nurjanah <sup>(2020:94)</sup> keterampilan berpikir sejarah adalah kesanggupan siswa untuk membedakan masa lalu, sekarang, dan masa depan. Berpikir sejarah (historis) juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan bisa mengambil nilai kehidupan yang terdahulu untuk kehidupan masa ini dan waktu yang akan datang. Keterampilan dasar (*basic skill*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skill*) merupakan komponen berpikir historis dalam pembelajaran sejarah menurut Ofianto <sup>(2021:43)</sup> yang dikelompokkan berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis**  
**Keterampilan Berpikir Historis**

<b>Keterampilan Dasar (<i>Basic Skill</i>)</b>	<b>Keterampilan Penelitian Sejarah (<i>High Skill</i>)</b>
1. Keterampilan Berpikir Kronologis	1. Keterampilan membangun arti penting sejarah
2. Keterampilan mengidentifikasi Kesenambungan dan perubahan	2. Keterampilan merekan data/informasi/sumber sejarah
3. Keterampilan menganalisis sebab akibat	3. Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah
	4. Keterampilan merancang penelitian sejarah
	5. Keterampilan melaporkan hasil penelitian

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 1152/H3/SK.02.01/2023 Tentang Revisi Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada PAUD, SD, SMP, dan SMA tahun 2023, maka tujuan mata pelajaran sejarah salah satunya, yaitu (Kemendikbudristek, 2023) : melatih kecakapan berpikir historis (*historical thinking*). Para guru yang mengampu mata pelajaran sejarah harus mampu mengembangkan *historical thinking* agar bisa diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupannya. Tabel diatas merupakan komponen kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam ilmu sejarah (*historical thinking*). Tujuan dari pemikiran historis ini adalah untuk memupuk kemampuan siswa berpikir historis yang memiliki enam kategori dasar, salah satunya menganalisis sebab-akibat atau berpikir kausalitas (Aupa, Elsa Maqthul & Yefterson, 2022). Sebab-akibat adalah konsep dasar berfikir sejarah yang merupakan hukum sebab-akibat (kausalitas). istilah “sebab” dalam sejarah menunjukkan pada tindakan atau peristiwa yang bisa mengakibatkan munculnya tindakan atau peristiwa lain. Hasil dari tindakan atau peristiwa tersebut dinamakan sebagai “akibat” (Zed, 2018:56-57). Dalam bukunya yang berjudul “Refleksi tentang Sejarah”, Ankersmith mengatakan bahwa “sebab” itu terbagi dua, yaitu 1) *minor cause* (sebab kecil) yang sebenarnya tidak penting tetapi terkadang menimbulkan akibat yang besar, 2) *totally cause* yang berarti semua sebab yang berhubungan dengan seluruh peristiwa, keadaan, dan perkembangan dan sebagainya yang mendahului sebab (Ankersmith, 1987).

Hubungan sebab akibat (kausalitas) adalah suatu runtutan kejadian yang mengawali dan kejadian yang mengikutinya selanjutnya (Ofianto & Ningsih, 2021: 46). Adanya peristiwa sejarah tentu disebabkan oleh suatu pemicu, yang kemudian peristiwa itu akan memunculkan dampak. Dampak yang dimunculkan, selanjutnya juga akan menjadi pemicu kemunculan peristiwa berikutnya dan akan berulang kembali seperti itu (Ofianto & Ningsih, 2021: 46). Berpikir sejarah menurut ofianto dalam (Maryana & Ofianto, 2023: 393) memaparkan bahwa ada dua bentuk untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir sejarah yaitu keterampilan dasar dan keterampilan penelitian sejarah. Kedua berntuk ketrampilan tersebut memiliki ragam kemampuan berpikir. Dari banyaknya macam keterampilan tersebut, salah satunya merupakan keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas). Berfikir kausalitas merupakan salah satu tujuan pembelajara sejarah yang tertulis didalam UU No. 008/H/KR/2022 tentang Kurikulum Merdeka, artinya Berpikir kausalitas atau pemahaman tentang

hubungan sebab-akibat adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan oleh siswa. Keterampilan ini tidak hanya penting dalam lingkup akademik, tetapi juga dalam keseharian. Memahami kausalitas memungkinkan siswa untuk memiliki pemikiran yang kritis, memiliki *problem solve* yang bagus, dan pengambil keputusan yang bijaksana. Namun pada kenyataannya, dalam proses belajar di kelas, guru belum mengimplementasikan keterampilan berpikir sejarah (*historical thinking skill*) kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga hanya berupa *powerpoint* (PPT) yang belum mampu untuk mengajak anak untuk berpikir historis khususnya untuk mengidentifikasi kausalitas dalam peristiwa sejarah.

Setelah observasi yang dilakukan saat pelatihan lapangan kependidikan (PLK) bulan Juli-Desember 2023 di SMKN 1 Pulau Punjung, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia fase E kelas X. Didapati fakta jika guru menjelaskan hanya dengan metode ceramah dan kurangnya peran siswa dalam proses belajar. Media yang dipakai berupa PPT (*Power Point*) yang kurang interaktif, minim gambar, dan terlalu banyak kalimat penjelas. Padahal karakteristik media yang baik itu salah satunya tidak terlalu banyak konsep dan tidak banyak menggunakan kata-kata, jadi hanya berupa poin-poinnya saja (Rohani, 1997: 35). Media yang demikian tentu kurang menarik dan belum membantu siswa untuk berpikir historis terutama dalam mengidentifikasi berpikir kausalitas. Berdasarkan pengamatan tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran belum maksimal. Media yang digunakan juga belum bervariasi dan kurang inovatif, seharusnya di zaman yang semakin global ini, guru mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi terbaru. Seperti yang dikatakan oleh Ofianto et al., (2022) masalah umum yang dimiliki guru muncul ketika mereka tidak mampu untuk membantu mengembangkan pemikiran dan keterampilan siswa mereka. Diperparah lagi dengan pemakaian media pembelajaran yang tidak sesuai. Solusi dari permasalahan ini adalah media pembelajaran sejarah harus dibuat dengan cara yang tepat agar tujuan pembelajaran sejarah tercapai dan mendorong siswa berpikir kritis. Penelitian ini akan menggunakan media infografis interaktif dengan bantuan Canva, yang merupakan inovasi dalam media pembelajaran. Inovasi ini berupa pembuatan media yang berbeda dari sebelumnya atau pembuatan media yang dapat membantu siswa mengidentifikasi berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

Infografis merupakan kata serapan bahasa Inggris, *information + graphics*, yang disingkat menjadi *infographics*. Kata ini mengarah pada jenis visualisasi data yang memungkinkan pembaca memahami informasi yang rumit dengan lebih mudah dan cepat. Studi mengatakan hampir 50% dari otak manusia cenderung “menangkap” informasi yang berupa gambar, grafik, dan grafis dengan lebih cepat dan lebih baik dibandingkan yang hanya berupa teks saja (Lee, 2014: 129). Keunggulan infografis yang menonjol yakni mampu untuk menjelaskan cerita yang tidak bisa dijelaskan lewat teks dan foto. Dengan menggabungkan keduanya (teks & foto) bisa menyelesaikan kelemahan komunikasi media. Dalam Ikhsani (2023) mengatakan fakta yang ada di masyarakat bahwa konten visual lebih menarik, mudah dipahami, dan menghibur. Jadi, dapat disimpulkan bahwa infografis lebih menarik perhatian dan lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang hanya terdiri dari teks saja.

Infografis menurut Ikhsani (2023: 20) terbagi menjadi dua bentuk, yakni infografis statis (*infographic*) dan infografis dinamis (*motiongraphic*). Infografis statis berupa gambar diam atau tidak bergerak, yang memuat tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Berbanding terbalik dengan *motiongraphic* yang berupa video mengandung komposisi visual bergerak (animasi) dari komponen infografis dan memiliki alur yang mudah dipahami. Pengembangan media infografis interaktif ini merupakan gabungan dari beberapa jenis media, yaitu media animasi, media audio, dan media video. Infografis interaktif ini tidak hanya memuat gambar, grafik, dan informasi saja, tetapi juga tersedia video didalamnya. Pemilihan media infografis

interaktif tentu juga mendukung perbedaan gaya belajar setiap siswa (*different learning*). Infografis interaktif bisa membantu guru dalam proses pembelajaran yang dirancang lewat bantuan teknologi dalam penyampaian pesan secara interaktif sehingga membantu peserta didik cenderung aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, agar dapat mengubah model pembelajaran yang semula berfokus pada guru (*Teacher Center Learning*) menjadi berorientasi kepada siswa (*Student Learning Center*), sehingga siswa bebas menggunakan fasilitas untuk mengeksplor ilmu pengetahuan dan terciptanya proses pembelajaran efektif dan efisien.

#### **METODE**

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan menghasilkan produk serta menguji apakah metode yang digunakan efektif (Hanafi, 2017). Selanjutnya penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D memiliki 4 prosedur pengembangan, yaitu tahap *devine* (pendevinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan terakhir tahap *disseminate* (penyebarluasan). Namun, penelitian ini hanya sampai tahap analisis. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran dan penjelasan tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data lapangan. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran sejarah di SMKN 1 Pulau Punjung, mulai dari mengamati guru dalam mengajar, keadaan peserta didik, termasuk mengamati media yang digunakan oleh guru. Sedangkan teknik wawancara dilakukan dengan melakukan aktivitas tanya jawab dengan guru sejarah di SMKN 1 Pulau Punjung dan beberapa peserta didik yang ikut belajar sejarah di kelas. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tersebut, kemudian dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan observasi dan wawancara, maka didapati hasil penelitian yang dibutuhkan. Tujuan dilakukan wawancara dan observasi ini untuk mendapatkan data terkait analisis kebutuhan media pembelajaran infografis interaktif untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dan juga sebagai media pembelajaran sejarah di SMKN 1 Pulau Punjung. Uraian hasil penelitian dapat dilihat dibawah ini:

##### **Analisis Kebutuhan Peserta Didik:**

Tahap awal peneliti melakukan wawancara untuk menganalisis gaya belajar siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik, ditemukan fakta bahwa minat siswa kurang dalam belajar sejarah. Penyampaian materi yang monoton, metode pengajaran yang kurang variatif dan cenderung mengandalkan ceramah atau hafalan menjadi alasan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mendalami sejarah. Oleh karena itu, selama jam mata pelajaran sejarah siswa cenderung tidak antusias dan kurang semangat. Hal tersebut diperparah lagi dengan peraturan diperbolehkan membawa gawai ke sekolah, siswa banyak yang bermain handphone, asik mengobrol, dan tidak memperhatikan guru menerangkan didepan kelas. Proses Belajar Mengajar (PBM) yang demikian tentunya tidak sesuai dengan kriteria pembelajaran yang berkualitas dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Tahap selanjutnya, peneliti menganalisis kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah dengan melakukan tes menggunakan soal dengan berpedoman kepada "Karakteristik Item Tes Keterampilan Berpikir Historis Mata Pelajaran Sejarah SMA" (Ofianto & Ningsih, 2021: 202-203). Soal yang diujikan yaitu *pertama*, menyebutkan ide para tokoh yang bisa menjadi penyebab suatu peristiwa sejarah. *Kedua*, menjelaskan tentang peran individu

salah satu tokoh sejarah. Ketiga, menyebutkan dampak yang dirasakan dari suatu peristiwa sejarah. Setelah dilakukan tes kepada peserta didik, hasil tes tersebut menunjukkan bahwa mereka masih kurang dalam mengidentifikasi kausalitas dalam peristiwa sejarah. Bahkan banyak dari mereka belum menjawab soal dengan benar. Diagram lingkaran dibawah ini menunjukkan hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik.



**Gambar 1. Diagram Hasil Tes Peserta Didik Pada Tahap Analisis Awal**

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan dari 29 peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 6 siswa (19%) yang menjawab benar pada soal nomor satu. Soal kedua yang menjawab benar berjumlah 14 siswa (42%). Selanjutnya soal ketiga terdapat 13 siswa (39%) yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan mengidentifikasi berfikir kausalitas masih rendah. Dari hasil analisis peserta didik diatas, tentunya diperlukan inovasi dan pembaharuan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah, mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis, serta sesuai dengan ketentuan media pada Kurikulum Merdeka. Inovasi ini dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan media pembelajaran dengan perkembangan IPTEK dalam pembuatan media oleh guru yang dapat membantu siswa mengidentifikasi konsep kausalitas dalam peristiwa sejarah.

#### **Analisis Guru:**

Sewaktu dilakukan wawancara dengan guru terkait dengan penggunaan media pembelajaran, guru menyatakan bahwa mereka hanya sesekali menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakanpun tidak interaktif, sehingga peran aktif antara siswa dalam pembelajaran masih kurang. Menurut wawancara yang dilakukan, guru mengakui dan mendukung bahwa media pembelajaran interaktif, khususnya infografis interaktif diperlukan untuk meningkatkan atusias siswa selama proses belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis guru, ditemukan bahwa media pembelajaran kurang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Guru hanya menggunakan *PowerPoint (Microsoft PowerPoint)* sesekali sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran harus diperbarui dengan teknologi modern. Tujuannya adalah untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, membuat siswa tertarik dan semangat dalam belajar mata pelajaran sejarah.

#### **Analisis Media Infografis Interaktif:**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran sejarah berlangsung, didapati fakta bahwa siswa cenderung tidak antusias dan tidak semangat saat belajar. Hal ini menjadi lebih buruk karena aturan yang memungkinkan siswa membawa ponsel mereka ke sekolah membuat banyak siswa hanya bermain ponsel, terlibat dalam percakapan sesama teman, dan mengabaikan penjelasan guru mereka di depan kelas. Proses belajar mengajar seperti itu tentu tidak sesuai dengan standar pembelajaran yang baik dan menghambat tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Saat pembelajaran berlangsung, para siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan keterlibatan siswa

yang rendah dalam proses belajar, pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar yang hanya membaca dan mengerjakan tugas tertulis tanpa variasi aktivitas seperti permainan edukatif atau proyek kreatif dan lain-lain. Peneliti mendapatkan informasi dari wawancara yang dilakukan bahwa pembelajaran sejarah akan lebih menarik dan asik apabila media yang dipakai bisa mengajak siswa untuk berinteraksi tidak hanya dengan guru dan teman-temannya saja, tetapi juga berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, siswa mengatakan bahwa mereka cenderung lebih suka dengan media yang menggunakan gambar dengan sedikit kata-kata daripada yang banyak menggunakan kalimat penjelas.

Sedangkan dari guru sendiri, terlihat bahwa didalam proses belajar peran siswa lebih kecil jika dibandingkan dengan peran guru dalam proses belajar. Guru juga lebih banyak menggunakan buku teks daripada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hasil analisis guru menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak digunakan secara efektif dalam pembelajaran sejarah. Karena guru hanya menggunakan *PowerPoint (Microsoft PowerPoint)* yang banyak kalimat pejelasan dan kurangnya visualisasi mendukung materi sebagai media pembelajaran. Padahal media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Tujuannya agar dalam proses pembelajaran guru lebih terbantu, praktis dan efektif dan dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar sejarah.

Saat melakukan pengembangan media belajar, guru seharusnya memperhatikan beberapa manfaat media. Menurut Sudjana & Riva'i dalam Kustandi & Darmawan (2020: 19), media memiliki manfaat dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Lebih mudah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Tujuan pembelajaran mudah dicapai dan dikuasai.
3. Lebih banyak varian metode mengajar yang dipakai
4. Siswa lebih banyak terlibat dalam proses belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan guru menerangkan, namun juga terlibat langsung dalam aktifitas belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Pengembangan media yang dilakukan tentunya memiliki fungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi belajar dan memenuhi kebutuhan siswa. Media harus efektif dan praktis dalam membantu PBM dikelas. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah, dibutuhkan media sebagai "jembatan" yang memungkinkan komunikasi timbal balik antara guru, siswa, dan media yang digunakan. Beberapa tujuan pembelajaran sejarah yang ada didalam kurikulum merdeka, antara lain: meningkatkan kesadaran sejarah, pemahaman individu, dimensi manusia, ruang dan waktu, membangun kemampuan berpikir diakronis, sebab-akibat, perubahan dan kesinambungan.

Diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah yang sudah diuraikan diatas untuk menyelesaikan permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memberikan jalan keluar berupa pengembangan media infografis interaktif. Pernyataan ini tentunya dibutuhkan dan sesuai dengan permasalahan yang dimiliki oleh siswa dalam proses belajar. Melalui media ini tentunya ada perubahan yang lebih baik mengenai minat belajar, meningkatkan antusiasme siswa, dan tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka. Media infografis interaktif yang akan dikembangkan akan menggabungkan media visual, audio, dan audio-visual. Infografis interaktif ini akan memiliki gambar, grafik, dan informasi serta video. Media infografis interaktif pasti mendukung perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap anak (*different learning*). Dengan menggunakan teknologi untuk menyampaikan pesan secara interaktif, guru dapat membantu siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan tentunya akan membantu mengubah model pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Dengan demikian, berdasarkan analisis kebutuhan media

infografis interaktif di SMKN 1 Pulau Punjung perlunya tindak lanjut dengan menggunakan media infografis interaktif untuk melihat efektivitas dan praktikalitas dari media yang telah dikembangkan melalui uji coba yang diberikan kepada guru dan siswa di SMKN 1 Pulau Punjung.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah merupakan media yang dibutuhkan bagi guru dan siswa untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah. Sebab keterampilan berpikir kausalitas merupakan salah satu keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*) yang termasuk kedalam lingkup standar kecakapan dalam mata pelajaran sejarah berdasarkan kurikulum merdeka. Selain itu, media pembelajaran interaktif mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengurangi dominasi guru dikelas sehingga media pembelajaran juga bisa sebagai platform untuk kolaborasi dan diskusi, baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Ini tentunya mendorong pembelajaran sosial dan berbasis proyek. Dengan menggunakan media infografis interaktif ini juga menambah ragam media pembelajaran berbasis teknologi terkini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ankersmith. (1987). *Refleksi Tentang Sejarah*. Gramedia.
- Aupa, Elsa Maqthul & Yefterson, R. B. (2022). E-Modul Sejarah Indonesia Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kausalitas Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 540–554. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i2.461>
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Benita, R. W. & O. (2023). Kelayakan Penggunaan Bahan Ajar Mini Book Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Siswa Berpikir Sebab-Akibat. *Kronologis*, 5(1), 419–430.
- Fajri Mulyani, F. (2022). *Pengembangan Media Virtual Reality Menggunakan Cloudpano dalam Membantu Siswa Mengidentifikasi Kesenambungan dan Perubahan pada Pembelajaran Sejarah Di SMA/MA*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0*, 2(1), 93–97.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129–150. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Ikhsani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Instagram Pada Kajian Materi Tumbuhnya Jiwa Nasionalisme. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 19–26. <https://doi.org/10.22437/jejak.v3i1.23860>
- Kemendikbudristek. (2023). *Surat Edaran No 1152/H3/SK.02.01/2023 Tentang Revisi Capaian Pembelajaran pada PAUD, SD, SMP, dan SMA*.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia PUblication.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed.). Kencana.
- Lee, C. (2014). *Yuk, Optimalkan Visualisasi Data dengan Chart dan Infografis* (1st ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Maryana, O. S., & Ofianto. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Pop-up Book Dalam Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Peristiwa Sejarah. *Jurnal*

- Kronologi*, 5(1), 392–403. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.637>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Nurjanah, W. (2020). Historical Thinking Skills And Critical Thinking Skills. *Historika*, 23(1), 92–104.
- Ofianto & Ningsih. (2021). *Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Duta Media Publishing.
- Ofianto, Aman, Sariyatun, Bunari, Ningsih, T. Z., & EmiarPratiwi, M. (2022). Media Timeline Development with the Focusky Application to Improve Chronological Thinking Skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(04), 114–133.
- Pramasiha, T. A., & dkk. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Visualization , Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 275–284.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. &, & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Zahro, M. dkk. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>