

**PENGEMBANGAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI KERAJAAN ISLAM**

UNTUK SMA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1

(S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



Disusun Oleh :

Afni Rahmania Putri

20046035

DEPARTEMEN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

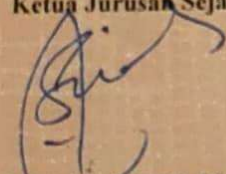
PENGEMBANGAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI KERAJAAN ISLAM UNTUK
SMA

Nama : Afni Rahmania Putri
BP/NIM : 2020/20046035
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Maret 2024

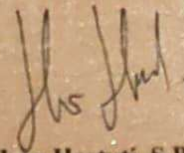
Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Aisiah, S.Pd, M.Pd
NIP.198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Senin, 26 Februari 2024

PENGEMBANGAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI KERAJAAN ISLAM UNTUK
SMA

Nama : Afni Rahmania Putri
BP/NIM : 2020/20046035
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Maret 2024

Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd

Anggota : 1. Dr. Aisiah, S.Pd, M.Pd

2. Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd

1.  .

2.  .

3.  .

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afni Rahmania Putri
BP/NIM : 2020/20046035
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

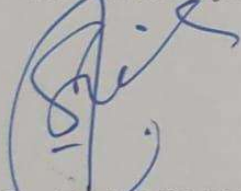
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul "**PENGEMBANGAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI KERAJAAN ISLAM UNTUK SMA**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah,

Padang, Maret 2024

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Aisiah, S.Pd. M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya Menyatakan



Afni Rahmania Putri
NIM. 20046035/2020

ABSTRAK

Afni Rahmania Putri 2020/20046035. “Pengembangan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA”. **Skripsi.** Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, 2024.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang yang belum menggunakan media yang relevan dan interaktif dalam pembelajaran sejarah secara optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Islam untuk SMA (2) Menganalisis kelayakan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Islam untuk SMA (3) Menganalisis kepraktisan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Islam untuk SMA.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa teknik observasi, wawancara, dan angket. Uji kelayakan infografis interaktif (validasi produk) dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Padang. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Proses pengembangan dimulai dengan tahap analisis dengan menganalisis permasalahan, sumber daya, peserta didik, sekolah, sarana dan prasarana, kurikulum, CP dan TP, kemudian tahap perancangan dimulai dengan pengumpulan sumber dan konten materi dilanjutkan dengan perancangan desain pada canva dan genially, kemudian tahap pengembangan dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, dan tahap implementasi dengan melakukan uji praktikalitas pada guru dan peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Padang, (2) kelayakan infografis interaktif secara garis besar berada pada kategori sangat layak dengan memperoleh skor ahli materi 3.75, sedangkan ahli media memperoleh skor 3.28, (3) praktikalitas infografis interaktif secara keseluruhan berada pada kategori sangat praktis dengan memperoleh skor praktikalitas guru 3.82, sedangkan praktikalitas peserta didik memperoleh skor 3.70. Dapat disimpulkan bahwa media infografis interaktif dengan materi Kerajaan Islam di Indonesia, layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran, Infografis Interaktif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi yang berjudul **“Pengembangan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan ke zaman penuh dengan ilmu pengetahuan yang kita rasakan saat ini.

Pada penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa pihak yang terlibat memberikan kontribusi besar dalam menyelesaikan skripsi ini menjadi karya ilmiah yang baik sesuai dengan kaidah keilmuan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku dosen penguji I dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku Ketua Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum dan Bapak Abdul Salam S.Ag., M.Hum yang telah bersedia menjadi validator ahli materi.
5. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
6. Seluruh Dosen dan Staf Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberi bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Rena Darmawanita, S.Pd.I selaku guru sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang serta siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Padang yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua ayah Suardi dan Ibu Lina Marni yang telah memberikan kasih sayang, semangat, do'a, motivasi moril dan finansial kepada penulis dalam menyelesaikan segala proses perkuliahan.
9. Kakak Tersayang Hilva Silvira, S.Pd yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
10. Seluruh Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

11. Teruntuk Abang Amed yang selalu menghibur dan memberikan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
12. Teruntuk Citra Pingkan Lestari, Ilhami Andayani, Meilasari Rahman Nova, dan Widya Sari yang selalu memberikan semangat dan canda tawa kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
13. Teruntuk DPH YDYP yang selalu menghibur serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
14. Mahasiswa/I Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus rekan-rekan angkatan 2020 yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan proses perkuliahan.
15. Rekan, sahabat dan semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, dan maaf tidak bisa dicantumkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang diberikan menjadi amal ibadah serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal'Alamin.

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Teori Behavioristik.....	9
2. Pembelajaran Sejarah	10
3. Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	11
4. Media Pembelajaran Sejarah.....	13
5. Infografis Interaktif.....	14
6. Canva.....	15
7. Genially	16
8. Kerajaan Islam	16

B. Studi Relevan	20
C. Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Metode Pengembangan	24
C. Prosedur Pengembangan.....	25
D. Uji Coba	30
1. Subjek Uji Coba	30
2. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3. Instrumen Penelitian.....	31
4. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Hasil Tahap Analyze (Analisis)	38
2. Hasil Tahap Design (Desain)	44
3. Hasil Tahap Developmen (Pengembangan).....	70
4. Hasil Tahap Implement (Implementasi).....	84
B. Pembahasan.....	89
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan	92
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Konsep pendekatan ADDIE.....	25
Gambar 2. Skor dan Kategori.....	36
Gambar 3. Pemilihan <i>Template</i> Menu Utama.....	55
Gambar 4. Pengeditan Menu Utama Infografis Interaktif	55
Gambar 5. Komponen Media.....	55
Gambar 6. Pengeditan <i>Template</i> Kerajaan Samudera Pasai	56
Gambar 7. Pemilihan <i>Template</i> Kerajaan Pagaruyung	56
Gambar 8. Pengeditan <i>Template</i> Kerajaan Pagaruyung	56
Gambar 9. Pemilihan <i>Template</i> Kerajaan Demak	57
Gambar 10. Pengeditan <i>Template</i> Kerajaan Demak.....	57
Gambar 11. Pemilihan <i>Template</i> Kerajaan Gowa-Tallo.....	57
Gambar 12. Pengeditan <i>Template</i> Kerajaan Gowa-Tallo	58
Gambar 13. Mengimport <i>Template</i> dari Canva ke Genially.....	58
Gambar 14. Memilih Elemen Interaktif.....	59
Gambar 15. Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 16. Capaian Pembelajaran.....	61
Gambar 17. Tujuan Pembelajaran.....	61
Gambar 18. Materi Pengantar	62
Gambar 19. Menambahkan elemen infografis kerajaan.	63
Gambar 20. Materi dan konten.....	64

Gambar 21. Langkah memasukkan gambar dan foto.....	65
Gambar 22. Langkah memasukkan video	66
Gambar 23. Audio setelah di <i>insert</i>	66
Gambar 24. Memasukkan link ke menu utama.....	67
Gambar 25. Link untuk mengakses infografis interaktif	68
Gambar 26. Diagram uji efektivitas	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	31
Table 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Praktikalitas Untuk Guru	33
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Praktikalitas Untuk Siswa.....	34
Tabel 5. Komponen Media.....	45
Tabel 6. Sumber Materi Kerajaan Islam di Nusantara	46
Tabel 7. Sumber Gambar dan Foto	47
Tabel 8. Sumber Video	54
Tabel 9. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	72
Tabel 10. Saran/Komentar Validator Materi.....	74
Tabel 11. Saran/Komentar Validator Media Terhadap Angket Penelitian	74
Tabel 12. Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	75
Tabel 13. Saran/komentar validator media	77
Tabel 14. Perbedaan Media Sebelum dan Setelah di Validasi.....	85
Tabel 15. Hasil Uji Praktikalitas Media Infografis Interaktif oleh Guru	85
Tabel 16. Hasil Uji Praktikalitas Media Infografis Interaktif oleh Peserta Didik.	86
Tabel 17. Soal uji efektivitas.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Uji Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 2. Lembar Uji Validasi Ahli Media	106
Lampiran 3. Lembar Uji Praktikalitas Guru	111
Lampiran 4. Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik	114
Lampiran 5. Analisa jawaban angket dari ahli materi.....	117
Lampiran 6. Analisa jawaban angket dari ahli media	118
Lampiran 7. Analisis Jawaban Angket Uji Praktikalitas dari Guru	119
Lampiran 8. Analisis Jawaban Angket Uji Praktikalitas Peserta didik.....	120
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	122
Lampiran 10. Modul.....	125
Lampiran 11. Foto Dokumentasi Penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya perubahan secara sadar dengan maksud adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka terciptanya suatu perubahan pada diri individu yang lebih baik (Setiawan, 2019: 20-21). Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dapat mengubah peserta didik dalam arti luas dan dapat mengembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar serta dapat merasakan manfaatnya secara langsung(Christianus Aditya Kurniawan, 2022). Maka dari itu, pendidik harus dapat mengarahkan kemampuannya untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Supriya (Dalam Zahro et al., 2017: 5) pembelajaran sejarah adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan yang menelaah mengenai asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dimasa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang nantinya bisa digunakan dalam melatih kecerdasan, mebentuk sikap, watak,serta kepribadian dari peserta didik. Penerapannya pembelajaran sejarah harus berpatokan kepada tujuan pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran pendidik harus memiliki kemampuan dalam pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu. Maka dari itu , pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bulan Juli 2023 di SMA Muhammadiyah 1 Padang, pada mata pelajaran Sejarah khususnya pada kelas X Fase E ditemukan bahwa selama pembelajaran berlangsung guru jarang menggunakan media, sekalipun menggunakan media hanya berupa media slide presentasi yang banyak berisikan teks dan kurang menggunakan gambar dan belum bersifat interaktif, saat pembelajaran berlangsung siswa lebih banyak melakukan aktivitas lainnya seperti mengobrol dan bermain *handphone* menandakan siswa memiliki minat yang renda pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa di SMA Muhammadiyah 1 Padang pada mata pelajaran sejarah Indonesia terkait dengan hasil obeservasi, diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan guru mengejar target materi pembelajaran sejarah selama satu semester maka dari itu guru hanya menggunakan media *slide powerpoint* yang berisikan banyak tulisan, selain itu guru juga masih belum banyak mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa seperti media interaktif. Hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki minat selama pembelajaran karena merasa materi sejarah banyak dan terasa membosankan ditambah media yang digunakan guru tidak menarik, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengobrol dan bermain *handphone*.

Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 1 Padang, agar aktivitas pembelajaran tidak hanya dominan pada pendidik saja namun peserta didik juga antusias, aktif serta interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Inovasi yang dilakukan juga harus efektif dan efisien, mengingat waktu pembelajaran yang tidak panjang. Inovasi yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan ini adalah dengan menggunakan media infografis interaktif.

Media pembelajaran adalah salah satu bagian dari alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran (Hasan et al., 2021: 10). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Gunawan, 2019).

Infografis adalah singkatan dari informasi dan grafis (Alrwele dalam (MIA, 2019: 38). Infografis berisi kumpulan informasi yang diubah dalam bentuk lebih sederhana dengan adanya penggabungan gambar yang menarik, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. Infografis menjadi salah satu media yang tepat sebagai media pembelajaran baru untuk pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien (Mario et al., 2021: 3). Dengan begitu media Infografis interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik pada proses pembelajaran yang dirancang dengan bantuan teknologi dalam penyampaian pesan secara interaktif sehingga membantu peserta didik lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran serta terciptanya proses pembelajaran efektif, efisien dan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media infografis interaktif yang dikembangkan peneliti dapat disesuaikan karakteristik peserta didik. Penggunaan infografis interaktif dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena media ini dapat memuat teks, foto, gambar, video, dan audio dengan disertakan

penjelasan dalam bentuk infografis yang berisi poin-poin penting yang diharapkan dapat menjadi sarana untuk guru dalam menyampaikan materi dengan efektif dan efisien. Materi yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah materi kerajaan islam yaitu kerajaan samudera pasai, kerajaan pagaruyung, kerajaan demak, dan kerajaan gowa-tallo. Materi ini dipilih karena kerajaan islam di Indonesia memuat materi yang banyak, dimana pada setiap kerajaan islam memiliki proses yang sangat panjang mulai dari awal menjadi kerajaan islam, perkembangan dan kejayaan serta kemunduran. Sehingga dengan menggunakan media infografis interaktif materi yang banyak tersebut dapat disajikan dengan efisien dan efektif baik dari segi isi dan waktu.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA”. Urgensi dari penelitian ini adalah karena pendidik masih cenderung menggunakan media pembelajaran yang tidak relevan dengan pembelajaran sejarah yang memuat banyak materi dan kurang interaktif dimana pendidik lebih dominan dalam pembelajaran. Selain itu rendahnya minat peserta didik membuat proses pembelajaran sejarah tidak dapat berjalan maksimal. Maka dari itu, diperlukan adanya penggunaan media yang relevan dan interaktif agar peserta didik memiliki minat dan aktif selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka identifikasi masalah penelitian ini, yaitu :

1. Belum digunakan media yang relevan dalam pembelajaran sejarah.
2. Pada pembelajaran sejarah belum menggunakan media yang bersifat interaktif.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

C. Batasan Masalah

Peneliti merasa batasan masalah diperlukan pada penelitian ini agar permasalahan yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula. Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Media pembelajaran sejarah yang diuji cobakan pada penelitian ini adalah infografis interaktif.
2. Materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah materi tentang Kerajaan Islam yang ada pada mata pelajaran sejarah
3. Indonesia untuk kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA?
2. Bagaimana kelayakan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA?

3. Bagaimana kepraktisan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Mengidentifikasi infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA.
2. Mengukur kelayakan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA .
3. Menguji kepraktisan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan pada pengembangan infografis Interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam pengembangan infografis Interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan islam untuk SMA.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran sejarah.

- b. Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru sejarah dalam mengembangkan infografis interaktif sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dapat berkontribusi langsung dan mendapatkan pengalaman dalam dunia pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

1. Media Infografis Interaktif dirancang sesuai dengan materi pembelajaran sejarah kelas X Fase E Kerajaan Islam dengan menggunakan kurikulum merdeka
2. Jenis media yang terdapat pada infografis interaktif berupa gambar, foto, video, dan audio yang berisikan materi pembelajaran sejarah.
3. Interaktif pada media ini terletak pada bagian-bagian yang dapat diklik oleh peserta didik kemudian dioperasikan oleh user dengan fitur-fitur yang disediakan sehingga sifatnya interaktif.
4. Infografis interaktif yang dikembangkan termasuk ke dalam media audio visual, media ini dapat dilihat dan dapat didengar.
5. Media infografis interaktif dirancang dengan menggunakan beberapa aplikasi diantaranya Canva dan Genially.
6. Infografis interaktif dapat dibuka dengan menggunakan gadget dan diakses secara online melalui link yang dibagikan oleh pendidik kepada peserta didik.
7. Infografis interaktif terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Petunjuk penggunaan
- b. Capaian pembelajaran
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Materi pengantar
- e. Peta kerajaan
- f. Letak geografis
- g. Awal menjadi kerajaan islam
- h. Perkembangan dan kejayaan
- i. Kemunduran kerajaan