

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INFOGRAFIS MENGGUNAKAN VISTACREATE
MATERI KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Mardiana

NIM: 06041281924024

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INFOGRAFIS MENGGUNAKAN *VISTACREATE*
MATERI KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Mardiana

NIM: 06041281924024

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INFOGRAFIS MENGGUNAKAN *VISTACREATE*
MATERI KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Putri Mardiana

NIM: 06041281924024

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INFOGRAFIS MENGGUNAKAN *VISTACREATE*
MATERI KOLEKSI KESULTANAN PALEMBANG
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Mardiana

NIM: 06041281924024

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Palembang, Mei 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Mardiana

NIM : 06041281924024

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis menggunakan *VistaCreate* Materi Koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 30 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Putri Mardiana

NIM. 06041281924024

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan semangat dan bangga mempersesembahkan skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis menggunakan *VistaCreate* Materi Koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang". Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tidak bisa sendirian, tanpa bantuan berbagai pihak yang memberikan dukungan serta inspirasi.

Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memimpin, membimbing, dan memberikan wawasan berharga dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaiddah, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, 30 Mei 2023

Penulis



Putri Mardiana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirabbil‘alamin Segala Puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta‘ala atas ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabat dan pengikutnya hingga yaumil akhir. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Ibu dan ayahku tersayang yaitu Ibu Hairiah dan Bapak A. Syaiyutih. Terima kasih atas doa, kerja keras yang tak kenal waktu, dukungan finansial, fasilitas, seluruh jiwa dan raga sehingga bisa menyekolahkan dan menamatkan anakmu ini dari SD hingga ke jenjang S1. Semoga perjalanan hidup anakmu ini lancar dan sukses seperti yang kalian berdua harapkan, aamiin.
- ❖ Adikku satu-satunya Dian Dwi Cahyani. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan sehingga kakakmu ini bisa mencapai tahap ini. Semoga sukses dan mencapai cita-cita yang diinginkan.
- ❖ Keluarga besarku, yai, nenek, makwo, bakwo, wak, ncik, bakcik, mamak, ibung, mamang, bibik, kakak sepupu, dan adek sepupuku yang selalu memberi semangat dan doa yang terbaik untuk kelancaran pendidikanku.
- ❖ Dosen pembimbingku, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah mendorong, memotivasi, membantu, dan mengarahkan saya selama pendidikan S1 Pendidikan Sejarah agar menjadi mahasiswa yang cekatan, kuat, dan di atas rata-rata. Terima kasih atas segala hal yang telah dicurahkan sehingga mahasiswamu bisa menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan dan mengajarkan tata kepenulisan saya menjadi sangat baik untuk bekal kedepannya.
- ❖ Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala wejangan, arahan serta motivasinya selama pendidikan hingga karya ini terselesaikan. Terima kasih Bapak selalu memudahkanku dalam urusan administrasi kami sehingga karya sederhana ini dapat dengan terselesaikan dengan baik.

- ❖ Dosenku sekaligus ketua jurusan Pendidikan IPS, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Terima kasih Ibu selalu mengajarkan kami kedisiplinan dan ketegasan ketika perkuliahan, semoga Ibu selalu dalam lindungan Allah Swt.
- ❖ Dosenku, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd. Terima kasih banyak Ibu sangat sabar dan ikhlas dalam membimbing kami dalam kegiatan perkuliahan. Terima kasih atas segala nasehat, saran dan motivasinya. Semoga lancar dan sukses menjalani studi S3 nya di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- ❖ Dosenku, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. Terima kasih karena Ibu memberikanku makna hidup akan kejujuran, kedisiplinan dan ketegasan yang harus selalu dipegang dalam menjalani kehidupan.
- ❖ Dosenku, Ibu Dra. Yunani, M.Pd. dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum yang pernah menjadi dosen pembimbing akademikku. Kepada Bapak Supriyanto Terima kasih memberikan wejangan kepada kami tentang kehidupan dan pembelajaran yang mengasyikkan. Terima kasih kepada Ibu Yunani yang telah memberikan pembelajaran yang asyik dan tidak pernah marah, meskipun hanya bertemu melalui zoom namun kenangan tersebut masih teringat hingga saat ini.
- ❖ Dosenku, Ibu Dr. Farida, M.Si. Terima kasih atas gagasan yang *out of the box* yang Ibu berikan kepada kami. Humanis yang Ibu berikan memberikan rasa nyaman kepada kami selama pendidikan.
- ❖ Dosenku, Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D. Terima kasih karena Bapak telah mengajarkanku cara berpikir sederhana dan cara mengeksekusi dengan baik.
- ❖ Dosenku, Bapak Drs. Alian, M.Hum., Terima kasih karena Bapak telah mengajarkanku yang terbaik ketika perkuliahan.
- ❖ Dosenku, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Terima kasih ibu atas kesabaran dalam membimbing kami, ibu dosen yang paling mengayomi mahasiswanya, tidak pernah marah dan lemah lembut.
- ❖ Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S. M.A. Terima kasih Bapak atas ilmu serta wawasan yang begitu banyak khususnya tentang sejarah lokal, sehingga kami memiliki rasa cinta terhadap sejarah lokal.

- ❖ Dosenku sekaligus kakak yang mengayomi adik-adiknya Kak Yudi, Kak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum, kak Helen Susanti, M.A, yang telah memberi ilmu yang bermanfaat. Terima kasih khususnya untuk kak Diki Tri Apriasnyah, M.Hum. yang merupakan satu alumni SMAN 21 Palembang. Terima kasih atas kemudahan, dukungan, dan dorongan yang telah diberikan. Masih teringat jelas kak Diki pernah nyari Putri ketika maba karena satu alumni SMA dan jarang sekali alumni SMA tersebut masuk ke sejarah. Terima kasih juga kepada Staf Administrasi Kak Agung, Mbak Icha dan Mbak Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik selama pendidikan.
- ❖ Kepada Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd., yang telah membantu membimbing proposal skripsi, Ibu Dea Lestari, S.Pd, Ibu Siti Swasti Eka D. M.Pd., Ibu Feralia Eka Putri, M.Pd., Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., dan Ibu Pravia Indwi Putri, S.Pd, Terima kasih telah membantu saya dalam menyusun penelitian ini dan tak lupa pula kelas XI IPS 1 Plus SMA Sriwijaya Negara Palembang yang telah semangat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.
- ❖ Guru-guruku mulai dari SDN 1 Talang Kelapa, SMPN 51 Palembang, dan SMAN 21 Palembang. Terima kasih atas segala didikan yang diberikan kepadaku, tanpa melalui semuanya aku tidak mungkin dapat berada di titik ini.
- ❖ Kepada Ria Resti Oktaviani, S.Pd, Kak Sinta, S.Pd., Kak Andromeda, S.Pd., Kak Imam Lazio Rianda, S.Pd. dan kak Marlin, S.Pd. Terima kasih atas dukungan dan arahan nya.
- ❖ Manusia dengan NIM. 09021182025011 Terima kasih telah menemani secara langsung dan tidak langsung, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, memberi dukungan, arahan, serta selalu sabar menghadapiku selama kurang lebih 5 tahun ini. Semoga perjalanan hidup kita lancar dan sukses kedepannya. Intinya selalu ingat akunya walau apapun yang terjadi.
- ❖ Sahabatku diperkuliahan, Marina, Hasanah, Yessi Lestari, dan Rieca Nona Mutia yang selalu bersama dan mewarnai cerita di bangku perkuliahanku. Terima kasih kepada marina atas bantuan, dorongan, dan selalu menyempatkan waktu untuk membantu segala urusanku dari awal hingga skripsi sehingga skripsiku bisa selesai. Terima kasih untuk Hasanah dan Yessi yang selalu

membantu, membersamai, dan *fast respon* ketika nanya-nanya dari dari maba hingga skripsi. Terima kasih kepada Rieca Nona Mutia sang *partner* mengulik kerja ikhlas tanpa batas, terima kasih atas kebersamaan, dorongan, dan bantuannya. Sukses untuk kalian semua dan semoga mencapai cita-cita yang diinginkan.

- ❖ Teman-teman mengulik tak kenal waktu dan lelah, M. Reynaldy, Tamara Anggun Sari, Fatra Yudha Grafika San, dan Septi Herlina. Semangat intinya kerjaan kita masih banyak.
- ❖ Teman-teman DPR dan TDR Squad, Anjeli Ramadhani Safitri, Iqbal Bakti Efendi, Muhammad Hidayatullah, Al Daffa Ramadhan, Jefri Ardandi, Ridha Al Barokah, Eva Suciani, Raficko Deni Marantika, Feggi Karmiaji, Rizki Rahmadika, Ramzy Taneta Putra, Ahmad Ari Rifai, dan Ali. Terima kasih atas dukungan, tingkah konyol, dan selalu ngajak login game apapun keadaannya.
- ❖ Kemendikbudristek Republik Indonesia dan Universitas Sriwijaya yang telah menerima saya menjalani pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan hingga selesai.
- ❖ Rekan-rekan seperjuangan di organisasi (Himapes dan BEM KM FKIP Unsri).
- ❖ Seluruh teman-teman Angkatan 2019 Pendidikan Sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	8
2.2 Pembelajaran Sejarah	9
2.3 Teori Belajar yang Digunakan dalam Penelitian	10
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik	11
2.3.2 Teori Belajar Behavioristik	12
2.4 Definisi Media Pembelajaran	12
2.5 Aplikasi <i>VistaCreate</i>	13
2.5.1 Definisi <i>VistaCreate</i>	13
2.5.2 Kelebihan <i>VistaCreate</i>	15
2.5.3 Kekurangan <i>VistaCreate</i>	16

2.6 Koleksi Masa Kesultanan Palembang	17
2.7 Penelitian Pengembangan.....	19
2.8 Macam-Macam Model Pengembangan	19
2.9 Penelitian Terdahulu	21
2.10 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Lokasi Penelitian dan subjek penelitian	24
3.3 Prosedur penelitian	25
3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	26
3.3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	29
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	29
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	30
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	31
3.4 Pengumpulan data.....	33
3.4.1 Wawancara	33
3.4.2 Kuisisioner	34
3.4.3 Uji Coba Produk	35
3.4.1.1 Validasi Ahli	35
3.4.1.2 Uji Coba Perorangan	35
3.4.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil	38
3.4.1.4 Uji Coba Lapangan	39
3.4.4 Tes Hasil Belajar	39
3.5 Teknik Analisis Data	34
3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli	40
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	42
4.1.1.1 Analisis Kesenjangan di Lapangan	42
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan	44

4.1.1.3 Analisis Karakteristik	48
4.1.1.4 Analisis Kurikulum	50
4.1.1.5 Analisis Materi	50
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	51
4.1.2.1 Mengumpulkan Data yang dibutuhkan	51
4.1.2.2 Mendesain Konsep Materi Pembelajaran	52
4.1.2.3 Membuat <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	53
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	54
4.1.3.1 Membuat Produk Media Pembelajaran Infografis	55
4.1.3.2 Validasi Ahli	58
4.1.3.2.1 Validasi Ahli Materi	58
4.1.3.2.2 Validasi Ahli Media	60
4.1.3.2.3 Validasi Ahli Bahasa	62
4.1.3.2.4 Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	65
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	67
4.1.4.1 Uji Coba Produk <i>One to One</i>	67
4.1.4.2 Uji Coba Produk <i>Small Group</i>	68
4.1.4.3 Uji Coba Produk <i>Field Test</i>	69
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	73
4.2 Pembahasan	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen yang digunakan dalam Penelitian	33
Tabel 3.2 Daftar Identitas Validasi Ahli	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran	37
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen untuk Tanggapan Peserta Didik	38
Tabel 3.7 Kategori Skor Validasi Ahli.....	40
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kevalidan.....	40
Tabel 3.9 Kriteria N-Gain	41
Tabel 4.1 Hasil Self Evaluation	57
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Materi	59
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.5 Komentar Validator Ahli Media	61
Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	64
Tabel 4.8 Validasi Desain Pembelajaran	66
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk <i>One to One</i>	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Produk <i>Small Group</i>	69
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	71
Tabel 4.12 Tabel Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	72
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest Peserta Didik	74
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Nilai Posttest Peserta Didik	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>VistaCreate</i>	14
Gambar 2.2 Tampilan Login <i>VistaCreate</i>	14
Gambar 2.3 Tampilan User <i>VistaCreate</i>	15
Gambar 2.4 Koleksi Senjata, Kitab, dan Sastra Peninggalan Masa Kesultanan Palembang	18
Gambar 2.5 Model Pengembangan ADDIE	21
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	25
Gambar 3.2 Alur Penelitian Model Pengembangan ADDIE	26
Gambar 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	45
Gambar 4.2 Alternatif Bentuk Evaluasi dalam Persepsi Peserta Didik	47
Gambar 4.3 Persentase Hasil Analisis Karakteristik	47
Gambar 4.4 Analisis Materi	51
Gambar 4.5 Desain Materi Pembelajaran	53
Gambar 4.6 Kumpulan Materi Pra Desain Infografis	55
Gambar 4.7 Proses Desain Infografis menggunakan <i>VistaCreate</i>	56
Gambar 4.8 Pelaksanaan Tahapan Pretest	70
Gambar 4.9 Pelaksanaan Proses Pembelajaran	71
Gambar 4.10 Pelaksanaan Tahapan Posttest	72

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 *Flowchart* Materi 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Usul Judul Skripsi.....	94
Lampiran 2. SK Pembimbing.....	95
Lampiran 3. SK Penelitian	97
Lampiran 4. SK Balasan Dinas Pendidikan	99
Lampiran 5. SK Balasan Museum Negeri Sumsel.....	100
Lampiran 6. SK Balasan SMA Sri Jaya Negara Palembang	101
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media	104
Lampiran 9. Lembar Validasi Desain Intruksional	106
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	108
Lampiran 11. Kartu Bimbingan	110
Lampiran 12. Hasil Persentase Analisis Kebutuhan Peserta Didik	113
Lampiran 13. Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP).....	119
Lampiran 14. Media Pembelajaran Infografis	134
Lampiran 15. Hasil Angket <i>One to One</i>	142
Lampiran 16. Hasil Angket <i>Small Group</i>	144
Lampiran 17. Hasil <i>Pretest</i>	148
Lampiran 18. Hasil <i>Posttest</i>	155
Lampiran 19. Dokumentasi.....	162

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis menggunakan *VistaCreate* Materi Kolksi Kesultanan Palembang di SMA Sri Jayas Negara Palembang". Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 1 Plus SMA Sri Jayas Negara Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran infografis didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan kepada ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,66, ahli media sebesar 5,00, ahli bahasa sebesar 4,80 dan ahli desain pembelajaran sebesar 4,26 dengan kategori sangat valid. Efektivitas dari media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* terlihat pada hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba produk *field test* pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 57,31% dan N-Gain sebesar 0,79 yang masuk pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis ini valid dan efektif diterapkan di kelas tersebut.

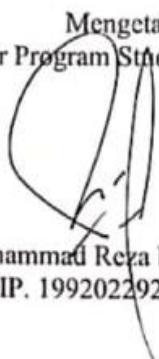
Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Infografis, Museum, Kesultanan Palembang, Validitas, efektifitas

Disetujui
Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Infographic Learning Media Using VistaCreate Palembang Sultanate Collection Material at SMA Sriwijaya Negara Palembang". This research was conducted in class XI IPS 1 Plus SMA Sriwijaya Negara Palembang. This research is a type of development research using the ADDIE model. This study aims to develop infographic learning media with validity and effectiveness that affect student learning outcomes. The validity of infographic learning media is based on the results of expert validation conducted on experts, namely material experts, linguists, and media experts. The results of material validation were 4.66, media experts were 5.00, linguists were 4.80, and learning design experts were 4.26 with very valid categories. The effectiveness of infographic learning media using VistaCreate can be seen in the learning outcomes of students as measured through the field test product trial stage in the pretest and posttest activities with a score of 57.31% and an N-Gain of 0.79 which is in the high category. So it can be concluded that this infographic learning media is valid and effectively applied in the class.

Keyword: Development of Learning Media, Infographics, Museums, Palembang Sultanate, Validity, Effectiveness

Approved by,

Advisor

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Certified By,
Coordinator of History Education Study Program


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di abad ke-21 semakin berkembang pesat diiringi dengan penerapan teknologi sebagai komponen pendukungnya (Sarmi *et al.*, 2019). Penerapan teknologi dalam lembaga pendidikan berdampak pada transformasi pendidikan berupa adanya inovasi pengajaran dan pembelajaran di era digital (Hashim, 2018). Teknologi yang diterapkan pada pendidikan memiliki peran penting untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Syarifuddin *et al.*, 2017). Pemanfaatan fasilitas teknologi ini bisa diterapkan melalui berbagai hal yang mendukung pembelajaran salah satunya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru dalam penyampaian pembelajaran agar lebih tepat guna, menarik dan mudah diterima oleh peserta didik (Puspitarini *et al.*, 2019). Senada dengan penjelasan sebelumnya, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat memudahkan guru dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran yang ingin disampaikan dan mempermudah proses pembelajaran (Sarmi *et al.*, 2019). Memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan dapat memberi rangsangan dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Akrim, 2018).

Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran audio, visual, audio visual, fotografi, grafik, dan lainnya (Nicolaou *et al.*, 2019). Pemilihan jenis media pembelajaran harus dilakukan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan sumber daya yang tersedia (Marpanaji *et al.*, 2018). Jika media pembelajaran yang dipilih menarik dan sesuai dengan sasaran, maka peserta didik akan memiliki daya tarik yang tinggi dalam belajar (Syarifuddin *et al.*, 2022).

Sejauh ini, guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket yang disediakan sekolah dan lembar kerja siswa yang dinilai sangat padat, monoton, dan membosankan (Suzianti *et al.*, 2019). Kegiatan belajar dan pembelajaran peserta didik seharusnya tidak terpaku pada buku teks melainkan

harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar tingkat pemahaman dan prestasi belajar peserta didik meningkat (Pereira *et al.*, 2021). Menjawab kebutuhan belajar peserta didik saat ini, peranan buku teks sebagai media pembelajaran dapat digantikan dengan infografis sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang singkat namun jelas.

Media pembelajaran infografis merupakan merupakan media visual yang dapat memudahkan pembaca dalam memahami dan menyederhanakan informasi yang disampaikan (Apriyanti *et al.*, 2020). Infografis menyatukan informasi dalam bentuk teks dan gambar menjadi ilustrasi yang dikemas secara menarik agar pembaca dapat melihat informasi yang dimuat secara mudah dan antusias (Akhmad *et al.*, 2018).

Adapun beberapa komponen yang harus diperhatikan pada infografis seperti materi berasal dari sumber yang logis, media yang lugas, dan menarik minat peserta didik (Ozdamli & Ozdal, 2018). Mendesain sebuah infografis harus memikirkan rancangan materi yang mudah dipahami pembaca, jadi tidak hanya menarik namun juga mudah dipahami (Scott *et al.*, 2017).

Menerapkan media pembelajaran infografis memiliki keunggulan ditengah penggunaan teknologi digital yang semakin meningkat di kalangan pelajar. Infografis sebagai media visual berbasis digital dapat menyampaikan pengetahuan secara praktis dan informasi yang padat (Rozalena *et al.*, 2020). Penggunaan teknologi digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran berbau teknologi.

Infografis sebagai media pembelajaran berbau teknologi dapat dipadukan dengan mata pelajaran sejarah. Umumnya pembelajaran sejarah yang diterapkan oleh guru kurang menarik minat karena media pembelajaran yang dikembangkan secara apa adanya (Kesuma *et al.*, 2020). Guru sebagai pendidik seharusnya dapat menggabungkan media pembelajaran dengan materi pembelajaran sejarah yang akan disampaikan secara menarik dan tanpa menghilangkan nilai sejarahnya (Syarifuddin *et al.*, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran sejarah harus dipadukan dengan teknologi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Guru membutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan selera kekinian dan efektif untuk mata pelajaran (Sulistyo *et al.*, 2020). Adapun salah satu media pembelajaran sejarah yang dapat diinovasikan dengan infografis yaitu koleksi museum.

Museum adalah sebuah tempat yang dikhususkan bagi seluruh masyarakat dengan fungsi sebagai tempat mengumpulkan, melestarikan, merawat, mengedukasi, objek penelitian, dan sebagai objek wisata masyarakat umum (Bello *et al.*, 2018). Museum juga memiliki arti sebagai suatu lembaga tetap yang memiliki tujuan untuk melayani masyarakat dan terbuka secara umum dengan tujuan untuk memelihara, sebagai tempat untuk menunjukkan benda-benda dari manusia dan lingkungannya, dan objek studi edukasi, dan hiburan (Buang, 2018). Beberapa jenis koleksi museum yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran infografis yakni koleksi Museum Negeri Sumatera Selatan.

Museum Negeri Sumatera Selatan menjadi sarana edukasi, objek penelitian, dan sumber belajar sejarah bagi ranah pendidikan. Melalui museum, peserta didik mendapatkan informasi dan pengetahuan, serta menstimulus peserta didik agar lebih aktif belajar (Evitasari *et al.*, 2021). Mengakses pembelajaran melalui internet dirasa lebih mudah dan cepat sehingga peran museum sebagai sumber belajar, dokumentasi, dan penelitian secara langsung kian melemah (Susanto, 2018). Padahal, museum sebagai salah satu bahan pembelajaran sejarah melalui lingkungan sangat berpengaruh dalam tingkah laku peserta didik dan dalam rangka mengenal lingkungannya sendiri (Mulyana *et al.*, 2022).

Menjadikan koleksi museum sebagai salah satu bahan pembelajaran digital sejalan dengan kebutuhan pelajar saat ini yang cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi. Museum sebagai pembelajaran sejarah yang dipadukan dengan teknologi bermanfaat untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik (Syarifuddin *et al.*, 2017). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar akan mendukung kelancaran komunikasi antara

guru dan peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan tepat guna (Sholihin *et al.*, 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, inovasi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dengan cara belajar peserta didik saat ini. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran infografis dengan materi koleksi museum Negeri Sumatera Selatan guna meningkatkan minat peserta didik mempelajari koleksi museum.

Berdasarkan data yang didapat melalui penyebaran kuesioner di Google Formulir kepada peserta didik kelas XI IPS 1 Plus sebagai observasi awal, didapatkan data bahwa sebanyak 71,3% peserta didik menjawab guru menggunakan PowerPoint dalam proses pembelajaran di kelas dan 28,7% peserta didik menjawab guru menggunakan buku dalam proses pembelajaran di kelas. Sebanyak 67,5% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran di kelas, sebanyak 100% peserta didik menjawab tertarik dengan jika pelajaran sejarah diajarkan dengan media informasi dengan perpaduan gambar atau ilustrasi, dan sebanyak 85,7% peserta didik mendukung adanya inovasi agar koleksi museum bisa menjadi media pembelajaran yang menarik,

Observasi juga dilakukan dengan mewawancara salah satu guru sejarah di SMA Sriwijaya Negara Palembang yang mengemukakan bahwa guru tidak mendapatkan izin mengajak peserta didik berkunjung ke museum disebabkan oleh sekolah yang tidak ingin mengambil risiko kemungkinan dapat terjadi di lapangan seperti kecelakaan, kurangnya pengawasan terhadap peserta didik, dan lainnya sehingga mengajak peserta didik melakukan kunjungan ke museum kemungkinan sangat kecil untuk dilaksanakan. Selain itu, penerapan media pembelajaran melalui infografis belum pernah dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil kuisioner dan wawancara dengan guru sejarah di SMA Sriwijaya Negara Palembang, hadirnya pengembangan media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang ini akan sangat memudahkan, memberi kesan menarik, dan merupakan suatu kebaruan bagi peserta didik karena bisa belajar koleksi museum yang dikemas secara jelas dan menarik.

Adapun alasan peneliti memilih materi Masa Kesultanan Palembang karena sejalan dengan koleksi museum yang terdapat di Museum Negeri Sumatera Selatan. Selain itu, tujuan pemilihan koleksi ini yaitu agar peserta didik dapat mengetahui dan lebih memahami bukti bahwa Kesultanan Palembang merupakan sebuah Kerajaan Islam yang besar di Nusantara dibuktikan dengan berbagai peninggalan-peninggalan yang masih bisa dilihat dan dikunjungi hingga sekarang.

Peserta didik diharapkan dapat menggali informasi terkait dengan Kesultanan Palembang, menumbuhkan rasa cinta terhadap sejarah dan pembelajaran sejarah lokal. Untuk itu peneliti akan merancang media pembelajaran infografis dengan materi koleksi Masa Kesultanan Palembang menggunakan *VistaCreate* agar peserta didik lebih memahami materi tersebut.

Untuk menguatkan penelitian ini, penelitian ini didasari dari penelitian terdahulu sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang. Penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran infografis ini yaitu berjudul "*Development of Infographics Learning Medium Using Adobe Illustrator on the Aesan Paksgkong Local Wisdom in Palembang During the Covid-19 Pandemic*". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat efektifitas pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini pada proses pembelajaran siswa selama pembelajaran daring yang disebabkan oleh pandemi Covid 19. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan perhitungan N-Gain sebesar 0,79% sehingga media ini dibuktikan efektif dan valid digunakan dalam pembelajaran online (Syarifuddin *et al.*, 2022).

Penelitian relevan selanjutnya yaitu berjudul "*Developing A Motion Infographic-Based Learning System for Effective Learning*". Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai media pembantu pembelajaran di kelas sumber. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan subjek penelitian yaitu kelas sumber daya di Sekolah Dasar New Taipei City. Hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya peningkatan prestasi akademik

dan pemahaman bentuk gambar kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol yang terverifikasi bahwa sistem infografis gerak dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas sumber (Tsai *et al.*, 2020).

Penelitian relevan terakhir yaitu berjudul “*Development of Teaching Methods Using Infographic Media and Comic Life Practice Towards Students Learning Interests*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses dari pengembangan metode pembelajaran dengan menggunakan media infografis dan komik life pada minat belajar kimia dan pengembangan dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan di sekolah. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R&D)* dengan beberapa tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, realisasi/konstruksi, tes, revisi, dan sosialisasi. Hasil penelitian tersebut yaitu kepraktisan mengajar metode memenuhi kriteria dengan memberikan kemudahan bagi pendidik/pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan efektifitasnya metode pembelajaran memenuhi kriteria dengan melihat respon positif siswa dengan persentase 70% menyatakan sangat kuat setuju dan 30% setuju (Mansyur *et al.*, 2022).

Adapun kebaruan yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu yaitu mengembangkan media pembelajaran infografis ini menggunakan aplikasi *VistaCreate* dengan mengangkat materi koleksi Kesultanan Palembang. Penerapan media pembelajaran infografis ini dilakukan di kelas XI SMA Sriwijaya Negara Palembang.

Media pembelajaran infografis dengan materi koleksi Kesultanan Palembang ini dapat menarik minat peserta didik belajar melalui koleksi museum meskipun tidak melakukan kunjungan ke museum secara langsung. Selain itu, materi yang diangkat juga relevan dengan materi pelajaran yang ada di sekolah yaitu materi masa Kesultanan Palembang di mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Menggunakan *VistaCreate* Materi Koleksi Kesultanan Palembang Di SMA Sriwijaya Negara Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang yang efektif?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran infografis menggunakan *VistaCreate* materi koleksi Kesultanan Palembang di SMA Sriwijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai dasar pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru, sebagai pembantu dan alternatif dalam mengajarkan sejarah di sekolah khususnya materi masa Kesultanan Palembang
3. Bagi peserta didik, sebagai bahan tambahan informasi yang menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Adom, D., Mensah, J. A., & Dake, D. A. (2020). Test, measurement, and evaluation: Understanding and use of the concepts in education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(1), 109–119. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i1.20457>
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Akhmad, R., Sugandi, D., Nandi, N., & Rahmawati, R. (2018). Infographic Design as Visualization of Geography Learning Media. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012011>
- Akhsan, H., Wiyono, K., Ariska, M., & Melvany, N. E. (2020). Development of HOTS (higher order thinking skills) test instruments for the concept of fluid and harmonic vibrations for high schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1480(1), 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1480/1/012071>
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Alit, D. M. (2016). View of Inquiry DiscoveryLearning dan Sejarah Lokal – Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. *Prodi Pendidikan Sejarah FPIPS IKIP PGRI Bali*, 8(1). <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/socialstudies/article/view/743>
- Amboro, K. (2020a). Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(2), 90–106. <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i2.203>
- Amboro, K. (2020b). Sejarah Publik dan Pendidikan Sejarah Bagi Masyarakat. *Jurnal Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 29–40. <http://jurnal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/2420/pdf>
- Apriyanti, N., Shaharom, M. S. N., Abdul Rahim, S. S., & Abdul Razak, R. (2020). Needs Analysis Of Infographic Media Using Technology for Learning Physics. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 48–62. <https://doi.org/10.17220/mojet.2020.01.004>
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- B, P. R. M., & Lestari, D. (2022). *Corel Video Studio Pro X10 on the Heritage of Palembang Darussalam Sultanate to Increase Students' Interest in Learning*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-63-3>

- Barrett, D., & Twycross, A. (2018). Data collection in qualitative research. *Evidence-Based Nursing*, 21(3), 63–64. <https://doi.org/10.1136/eb-2018-102939>
- Bello, Rotimi-williams; Mohamed, A. S. A. (2018). Impact of Technology on Traditional Museum Collection. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 7(11), 46–51.
- Buang, M. (2018). Pelestarian bahan pustaka di museum balaputera dewa Sumatera Selatan. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 12(1), 99. <https://doi.org/10.30829/iqra.v12i1.1856>
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.3012>
- Dhori, M. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *Journal of Islamic Education*, 1(1), 95–107. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/3916/2073>
- Erikko, D., Qurbaniah, M., & Kurniati, T. (2018). Komparasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Inkuiri Bebas Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Hukum Kekekalan Massa Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.938>
- Eriksson, E., Boistrup, L. B., & Thornberg, R. (2022). “You must learn something during a lesson”: how primary students construct meaning from teacher feedback. *Educational Studies*, 48(3), 323–340. <https://doi.org/10.1080/03055698.2020.1753177>
- Evitasari, O., Qodariah, L., Gunawan, R., Ilmu, P., Sosial, P., Uhamka, S. P., Merina, M., Fernandez, D., & Vol, J. A. (2021). Pemanfaatan Fungsi Museum Sebagai Sumber Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal ESTORIA*, 1(1), 43–56.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fatikh. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Harianto, Negara, A. B. P., & Safriadi, N. (2018). Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah. *Informatics UNTAN*, 1–6.
- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- Heeneman, S., & De Grave, W. (2019). Development and initial validation of a dual-purpose questionnaire capturing mentors' and mentees' perceptions and expectations of the mentoring process. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1574-2>
- Ismail, I., & AlBahri, F. P. (2019). Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian. *J-SAKTI*

- (*Jurnal Sains Komputer Dan Informatika*), 3(2), 337. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i2.152>
- Javaid, M., Haleem, A., Vaishya, R., Bahl, S., Suman, R., & Vaish, A. (2020). Industry 4.0 technologies and their applications in fighting COVID-19 pandemic. *Diabetes and Metabolic Syndrome: Clinical Research and Reviews*, 14(4), 419–422. <https://doi.org/10.1016/j.dsx.2020.04.032>
- Kabir, S. M. S. (2016). Preparing Questionnaire. *Basic Guidelines for Research, July*, 181–201. https://www.researchgate.net/publication/325846992_PREPARING_QUESTIONNAIRE
- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 755, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Kesuma, A. T., Harun, Putranta, H., Mailool, J., & Adi Kistoro, H. C. (2020). The effects of MANSA historical board game toward the students' creativity and learning outcomes on historical subjects. *European Journal of Educational Research*, 9(4), 1689–1700. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.4.1689>
- Khadidja, K. (2020). Constructivist Theories of Piaget and Vygotsky : Implications for Pedagogical Practices. *Psychological & Educational Studies*, 13(3), 359–372.
- Klaassen, K. (2015). Encyclopedia of Science Education. *Encyclopedia of Science Education, January*, 0–4. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2150-0>
- Krismawati, N. U., Warto, W., & Suryani, N. (2018). Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal di SMA. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 355. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v16i2.1331>
- Kuswono, K., Sumiyatun, S., & Setiawati, E. (2021). Pemanfaatan Kajian Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Di Indonesia. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 207–208. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1817>
- Lestari, N. M., & Susanti, L. R. R. (2023). Museum Pahlawan Nasional AK Gani Sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4239>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Mansyur, Rudi, A., & Iskandar, A. (2022). Development of Teaching Methods Using Infographic Media and Comic Life Practice Towards Students Learning Interests. *Ceddi Journal of Education*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56134/cje.v1i1.13>
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>

- Maselli, V., & Panadisi, G. (2022). Motion design and visual communication in the era of “diffuse design” paradigm: Analysis and evaluation of a didactic experiment. *Design Science*, 8, 1–17. <https://doi.org/10.1017/dsj.2022.15>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mulyana, E., Dahlena, A., & Rohman, S. N. (2022). Pengaruh Sumber Belajar IPS Melalui Literasi Sejarah Dan Budaya Yogyakarta Di Museum Ulen Sentalu. *Jurnal Civic & Social Studies*, 6(1), 11–19.
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah / Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Mustaji, N. A. dan. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Nawiyanto & Endrayadi. (2016). Kesultanan Palembang Darussalam – Sejarah Dan Warisan Budayanya. In *Tarutama Nusantara* (Issue December 2018).
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Niswah, C., Irawan, D., & Choiriyah, C. (2022). Kegiatan Intelektual Di Kesultanan Palembang Darussalam (1659-1823 M). *Tadrib*, 8(1), 107–125. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v8i1.11301>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurdiansyah, N. (2021). Pemanfaatan Sejarah Lokal Kerajaan Siak sebagai Sumber Belajar untuk Mengembangkan Kesadaran Sejarah Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 518–526. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1341>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ozdamli, F., & Ozdal, H. (2018). Developing an instructional design for the design of infographics and the evaluation of infographic usage in teaching based on teacher and student opinions. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1197–1219. <https://doi.org/10.29333/ejmste/81868>
- Pereira, J., Wijaya, T. T., Zhou, Y., & Purnama, A. (2021). Learning points, lines, and plane geometry with Hawgent dynamic mathematics software. *Journal of Physics: Conference Series*, 1882(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012057>
- Perni, N. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>

- Prihadi Dwi Hatmono. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 2(1), 60–74. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v2i1.279>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Qiu, Q., Wang, X., Otani, M., & Iwazaki, Y. (2022). *Color Recommendation for Vector Graphic Documents based on Multi-Palette Representation*. <http://arxiv.org/abs/2209.10820>
- Ragam, P., Flora, H., Keramik, P., Mata, D., Seni, P., Bidang, B., Rupa, S., Siswa, B., & Jeneponto, K. (2020). *Jurnal Imajinasi*. 4(2), 47–55.
- Ravico. (2016). Dualisme Kepemimpinan Kesultanan Palembang Darussalam (“Menguak” Perselisihan Sultan Mahmud Badaruddin II dan Sultan Ahmad Najamuddin II”). *Jurnal Criksetra*, 5(9), 69–77. 4803-10470-1-PB.pdf
- Rozalena, A., Sulaeman, M., Mulyati, S., & Gunawan, H. (2020). Business Communication Skill Model Based on Internet of Thing (IoT). *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(7), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/7/072010>
- Sahaat, Z., Nasri, N. M., & Abu Bakar, A. Y. (2020). *ADDIE Model In Teaching Module Design Process Using Modular Method: Applied Topics in Design And Technology Subjects*. 464(Psshers 2019). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.161>
- Sahoo, R. (2022). Interview as a Tool for Data Collection in Educational Research. *Tools for Data Collection*, May.
- Salas-Rueda, R. A., Salas-Rueda, É. P., & Salas-Rueda, R. D. (2020). Analysis and design of the web game on descriptive statistics through the addie model, data science and machine learning. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(3), 245–260. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.V8I3.759>
- Sarmi, R. S., Ratnawulan, & Gusnedi. (2019). Learning media analysis in the development of integrated science teacher book with theme the energy in the life using type integrated of 21st century learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012080>
- Scott, H., Fawkner, S., Oliver, C. W., & Murray, A. (2017). How to make an engaging infographic? *British Journal of Sports Medicine*, 51(16), 1183–1184. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2016-097023>
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER' Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>

- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume, 1*(2).
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sulistyo, W. D., Kurniawan, B., & Malang, U. N. (n.d.). *The Development of 'JEGER' Application Using Android Platform as History Learning Media and Model*. 110–122.
- Supardi, S., Widiastuti, A., & Saliman, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Audiovisual. *Jipsindo*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4521>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanto, W. E. (2018). Rancang Bangun Aplikasi E-Museum Batik Sebagai Media Pembelajaran. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(1), 39–44. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i1.6293>
- Suzianti, A., Mubarak, A., Edrisy, F., Sausan, A. R., Lalita, C. N., & Usman, X. (2019). Inclusive design of teaching aids for social science learning process for elementary and middle school students based on creative mini pc raspberry technology. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 692(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/692/1/012046>
- Syarifuddin, B., Zarro, M., & Lestari, D. (n.d.). *Development of Infographics Learning Medium Using Adobe Illustrator on the Aesan Pak Sangkong Local Wisdom in Palembang During the Covid-19 Pandemic*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-63-3>
- Syarifuddin, Syahrial, Z., & Suparman, A. (2017). Virtual Museum : A Learning Material of Indonesia National HistoryNo Title. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6). <https://doi.org/International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding>
- Tsai, S. T., Huang, H. Y., & Chang, T. W. (2020). Developing a motion infographic-based learning system for effective learning. *Education Sciences*, 10(9), 1–11. <https://doi.org/10.3390/educsci10090247>
- Vetrov, Y. P., & Bezrukov, A. A. (n.d.). *Uso de instrumentos e serviços digitais no sistema de educação complementar de crianças*. 3252–3262.
- Wahid, A., & W, I. S. C. W. (2022). *Indonesian Journal for Model Pengembangan Mallet Woodball Untuk Pemula*. 3(1), 166–175.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). the Development of Affective Learning Model To Improve Student'S Emotional Quotient. *Journal of Critical Reviews*, 7(19), 9292–9297.

<https://doi.org/10.31838/jcr.07.19.1034>

Wirth, K. R., & Perkins, D. (2013). *E a r n i n g t o . December.*

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>