YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.6035

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK KARTIKA 1-2 PADANG

Development of Infographic Media to Improve the Ability to Analyze Change and Continuity in History Learning at SMK Kartika 1-2 Padang

Febrialdo Jasanddes & Ofianto
Universitas Negeri Padang
febrialdojasanddes@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 17, 2025	May 13, 2025	May 26, 2025	May 31, 2025

Abstract

This study focuses on the development of instructional media in the form of infographics to enhance students' analytical skills in understanding change and continuity in historical events. The research is motivated by the limited use of technology-based media in history education and the low level of students' historical analysis skills. The aim of this study is to design, develop, and assess the feasibility, practicality, and effectiveness of infographic media for history learning at SMK Kartika 1-2 Padang. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 39 eleventh-grade students. Validation results from subject matter and media experts indicated that the developed infographics are highly feasible for use, with scores of 3.88 and 3.67, respectively. Practicality tests showed high scores from both students (3.68) and the teacher (3.44),

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

suggesting that the media are highly practical in implementation. Effectiveness tests also yielded positive results, with scores of 3.72 from students and 3.29 from the teacher. These findings demonstrate that the developed infographic media are effective in improving students' analytical abilities regarding change and continuity in historical events and can serve as an innovative alternative to support technology-integrated history learning.

Keywords: Historical Thinking; Canva; Historical Analysis Skills; Change and Continuity; Infographic Learning Media

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa infografis untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah. Latar belakang penelitian mencakup minimnya variasi media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dan rendahnya keterampilan analisis historis siswa. Tujuan penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media infografis dalam pembelajaran sejarah di SMK Kartika 1-2 Padang. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 39 siswa kelas XI. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa infografis yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan skor masing-masing 3,88 dan 3,67. Uji kepraktisan menunjukkan skor tinggi dari siswa (3,68) dan guru (3,44), yang mengindikasikan media ini sangat praktis dalam pelaksanaannya. Uji keefektifan juga menunjukkan hasil positif dengan skor 3,72 dari siswa dan 3,29 dari guru. Temuan ini membuktikan bahwa media infografis yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah, serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran sejarah berbasis teknologi.

Kata Kunci: Berpikir Historis; Canva; Keterampilan Analisis Sejarah; Perubahan dan Keberlanjutan; Media Pembelajaran Infografis.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai proses interaktif antara belajar dan mengajar yang menyelidiki peristiwa kehidupan manusia di masa lalu, selalu relevan dengan konteks dan dinamika masa kini (Maulidan & Yulifar, 2025). Senada dengan pandangan (Kuwoto & Saputra, 2024; Ofianto & Ningsih, 2021) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan kemampuan akademis, menumbuhkan kesadaran sejarah, dan memperkuat nasionalisme. Ketiga aspek ini saling terkait; misalnya, tingkat kemampuan akademis seorang siswa dapat mempengaruhi kesadaran sejarah dan rasa nasionalismenya, dan sebaliknya. Lebih lanjut, pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta menanamkan sikap mental dan nilai-nilai (Asmara, 2019). Dengan

demikian, pendidikan sejarah di sekolah berupaya melatih kecerdasan siswa yang tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menjabarkan dan menginterpretasikan konsep kecerdasan ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) kini membawa dampak besar pada seluruh sendi kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Sebagai tulang punggung pengembangan IPTEK itu sendiri, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dan memanfaatkan inovasi teknologi demi mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien (Iswahyudi et al., 2023). Inovasi ini telah mengubah cara kita mengajar, memengaruhi ragam alat bantu yang digunakan di sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Sejalan dengan perkembangan tersebut, pembelajaran di sekolah juga mulai menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi, yang pada gilirannya memicu pergeseran paradigma pendidikan secara menyeluruh (Rohman & Hendra, 2023). Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam proses belajar mengajar di kelas bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan esensial dan tuntutan yang tak terhindarkan di era global saat ini (Abdurahman et al., 2024).

Penilaian dalam pembelajaran sejarah mencakup tiga aspek utama: akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme (Aman, 2012) Lebih lanjut, (Ofianto, 2017) menjelaskan bahwa dalam aspek akademik, guru wajib menilai tiga komponen: kognitif, afektif, dan keterampilan (skills). Ironisnya, implementasi pembelajaran di kelas selama ini seringkali terlalu menekankan dan berpusat pada pencapaian aspek kognitif dan afektif saja, sementara aspek keterampilan kerap terabaikan. Proses pembelajaran yang berlaku cenderung hanya berfokus pada penghafalan fakta-fakta seperti nama tokoh, tempat, waktu, peristiwa, dan lainnya. Padahal, pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya sebatas menghafal fakta.

Dalam kenyataannya, guru seringkali lebih memfokuskan perhatian pada aspek kognitif dan afektif, namun kurang memperhatikan aspek keterampilan, khususnya kemampuan berpikir historis terkait perubahan dan keberlanjutan (Hasanah et al., 2023). Seharusnya, guru menilai aspek keterampilan berpikir historis perubahan dan keberlanjutan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan tersebut (Hasan, 2019). Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam aspek keterampilan perubahan dan keberlanjutan secara optimal.

Berpikir historis dapat diartikan sebagai langkah-langkah atau proses ilmiah dalam mempelajari sejarah. Ini merupakan kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Secara umum, kemampuan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu berpikir secara kritis dan kreatif dalam menginterpretasikan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian masa lampau (Ofianto & Ningsih, 2021). Tujuan akhirnya adalah untuk memahami realitas kehidupan saat ini dan mempersiapkan diri untuk menghadapi masa yang akan datang. Dengan kata lain, berpikir historis bukan hanya tentang mengingat masa lalu, tetapi juga tentang menggunakan pemahaman tersebut untuk menavigasi masa kini (Wineburg, 2006).

Menurut (Ofianto & Ningsih, 2021), keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah dibagi menjadi dua kategori utama: keterampilan dasar (basic skill) dan keterampilan penelitian sejarah (high skill). Keterampilan Dasar (Basic Skill) terdiri dari tiga bagian, yaitu: Keterampilan berpikir kronologis, kemampuan untuk memahami urutan waktu peristiwa sejarah. Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan, yakni kemampuan untuk mengenali pola-pola yang tetap ada dan elemen-elemen yang berubah sepanjang waktu. Keterampilan menganalisis sebab akibat, yaitu kemampuan untuk memahami hubungan antara peristiwa dan konsekuensinya.

Sementara itu, Keterampilan Penelitian Sejarah (High Skill) mencakup lima aspek. Keterampilan membangun arti penting sejarah, kemampuan untuk mengevaluasi signifikansi suatu peristiwa atau tokoh dalam konteks sejarah yang lebih luas. Keterampilan merekam data/informasi/sumber sejarah, kemampuan untuk mengumpulkan dan mencatat informasi relevan dari berbagai sumber. Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah, kemampuan untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi keandalan serta relevansi sumber-sumber primer dan sekunder. Keterampilan merancang penelitian sejarah, kemampuan untuk merumuskan pertanyaan penelitian, merencanakan metodologi, dan menentukan langkah-langkah dalam melakukan penelitian sejarah. Keterampilan melaporkan hasil penelitian, kemampuan untuk menyajikan temuan penelitian secara jelas, logis, dan persuasif (Purwasi & Fitriyana, 2020).

Observasi di SMK Kartika 1-2 Padang mengungkapkan bahwa guru mata pelajaran Sejarah kelas XI hanya menggunakan PowerPoint (PPT) yang didominasi teks sebagai alat bantu mengajar. Proses pembelajaran yang berlangsung adalah guru menjelaskan isi PPT, kemudian siswa diminta membaca, dan dilanjutkan dengan penjelasan tambahan melalui metode

ceramah. Pendekatan ini dinilai kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir historis siswa, khususnya dalam menganalisis perubahan dan kesinambungan dalam sejarah. Di sisi lain, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang menarik, namun guru jarang memanfaatkan variasi media tersebut. Berdasarkan pengamatan ini, terlihat jelas bahwa guru belum mengoptimalkan penggunaan berbagai media pembelajaran. Padahal, di era modern ini, guru diharapkan mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kesenjangan ini berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam pembelajaran sejarah.

Mengingat tantangan yang ada, inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi krusial. Diperlukan media yang tidak hanya menarik dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan kesinambungan peristiwa sejarah.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media infografis. Infografis dipilih karena kemampuannya menyajikan informasi kompleks secara visual dan ringkas. Dalam proses perancangan dan pengembangannya, peneliti akan memanfaatkan perangkat lunak Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah diakses dan user-friendly, guna menciptakan media infografis yang interaktif dan edukatif.

Penggunaan media infografis sejarah dinilai lebih praktis dan efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena infografis memadukan penjelasan teks dengan gambar animasi, yang secara signifikan dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari sejarah. Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, infografis dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang tidak hanya menarik tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah.

METODE

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D). Berdasarkan definisi menurut (Gall et al., 1996), penelitian R&D adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk yang dapat diaplikasikan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Singkatan ADDIE sendiri merujuk pada lima tahapan

utama: Analisis, Desain, Pengembangan (Produksi), Implementasi (Penyampaian), dan Evaluasi. Model ini dipilih karena dinilai lebih logis dan komprehensif dalam tahapan pengembangan produk. Mulyatiningsih (2015) juga menegaskan bahwa Model ADDIE ini sangat relevan untuk berbagai jenis pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan media (Safitri & Aziz, 2022).

Pada tahap awal penelitian, saya melakukan peninjauan langsung ke SMK Kartika 1-2 Padang. Peninjauan ini melibatkan dialog dengan guru mata pelajaran sejarah dan beberapa siswa kelas XI. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi sekolah, terutama terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran sejarah. Berdasarkan hasil peninjauan, dialog, analisis kebutuhan, serta tes awal yang telah dilaksanakan, saya menemukan bahwa kemampuan siswa dalam memahami kesinambungan dan perubahan sejarah masih kurang. Menanggapi temuan ini, saya kemudian melanjutkan ke tahap perancangan media infografis. Tahap perancangan ini meliputi penyiapan materi, pengumpulan sumber yang relevan, penyusunan prosedur pembuatan media infografis, dan penentuan alat evaluasi yang akan digunakan.

Setelah perancangan, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada fase ini, media infografis diuji kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan media tersebut memenuhi standar kualitas dan siap digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, dilanjutkan dengan tahap implementasi. Di sini, media infografis diterapkan dan diuji langsung kepada guru dan siswa. Uji implementasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan dalam lingkungan pembelajaran nyata. Secara lebih spesifik, validasi produk (kelayakan media infografis) dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Sementara itu, uji praktikalitas dan efektivitas dilaksanakan oleh guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas XI SMK Kartika 1-2 Padang. Penilaian ini berfokus pada seberapa praktis dan efektif media infografis dalam meningkatkan kemampuan siswa menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

HASIL

Penelitian ini berhasil menciptakan sebuah inovasi baru dalam media pembelajaran Sejarah, yaitu pengembangan media infografis untuk materi Sejarah kelas XI SMK. Proses penelitian

ini mengikuti tahapan-tahapan model ADDIE. Berikut adalah hasil-hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah

Pada tahap awal penelitian ini, kami fokus pada analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan observasi langsung dan sesi tanya jawab dengan guru serta siswa kelas XI di SMK Kartika 1-2 Padang. Tujuannya adalah untuk menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah. Dari analisis yang kami lakukan, ditemukan bahwa guru selama ini hanya mengandalkan presentasi PowerPoint (PPT) sebagai media utama penyampaian materi. PPT yang ada dinilai belum efektif dalam mendorong siswa untuk mengidentifikasi perubahan dan kesinambungan dalam peristiwa sejarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan berpikir historis siswa masih sangat rendah, khususnya dalam aspek analisis perubahan dan kesinambungan peristiwa sejarah.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik: Menyelaraskan Media dengan Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini, analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memastikan perancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan pengalaman selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK KARTIKA 1-2 Padang, dan didukung oleh hasil wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa pengajar jarang memanfaatkan media pembelajaran. Jika media digunakan pun, penggunaannya terbatas pada presentasi PowerPoint (PPT) yang konvensional. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran yang menarik, terutama yang berbasis teknologi. Mereka berharap media tersebut dapat membuat pembelajaran tidak monoton dan materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Hasil analisis ini menggarisbawahi perlunya inovasi media untuk memenuhi preferensi belajar siswa.

c. Analisis Kurikulum: Penentuan Materi Infografis Sejarah

Untuk memastikan relevansi dan kesesuaian media infografis yang akan dikembangkan, saya melakukan analisis kurikulum. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai materi yang akan diintegrasikan ke dalam media infografis, sekaligus memahami gambaran rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan analisis kurikulum tersebut, saya memutuskan untuk memfokuskan pengembangan media infografis pada materi sejarah kelas XI fase F, khususnya yang membahas tentang dampak kedatangan bangsa Eropa.

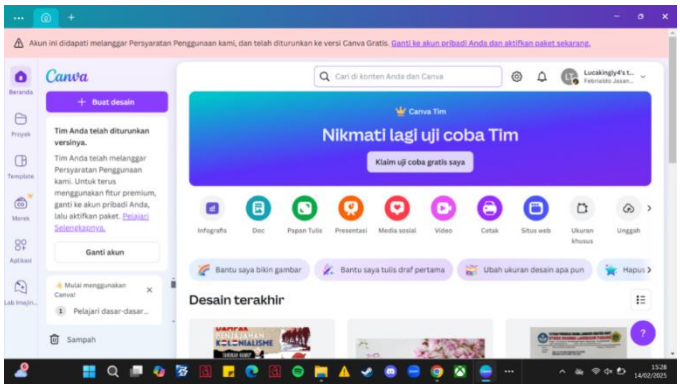
2. Tahap Perancangan: Merancang Media Infografis dengan Canva

Tahap perancangan adalah fase kunci di mana media infografis mulai dibentuk menggunakan aplikasi Canva. Produk yang dihasilkan dari tahap ini adalah media infografis yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa.

Berikut adalah langkah-langkah dalam perancangan media infografis ini:

a. Mengakses Situs Canva

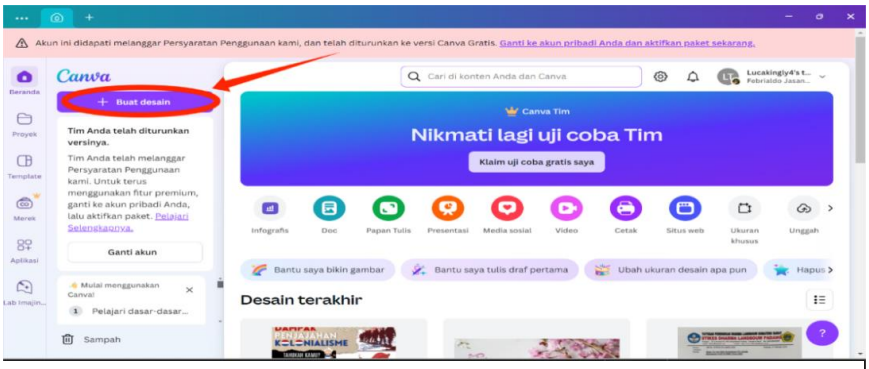
Langkah awal dalam perancangan infografis adalah mengakses situs Canva. Setelah itu, navigasikan ke menu utama Canva untuk memulai proses desain, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Menu Canva

b. Memulai membuat desain Infografis

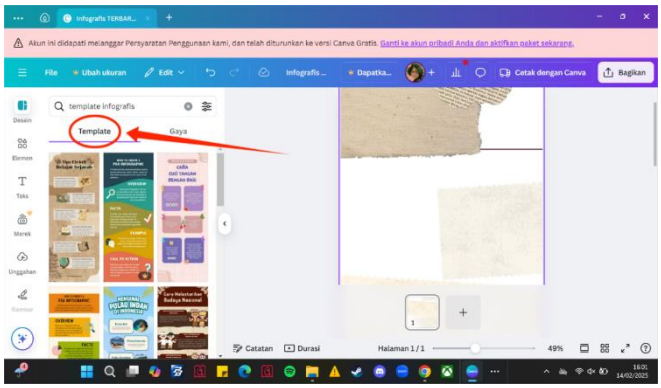
Selanjutnya Klik buat desain untuk memulai mendesain Infografis seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan pengambilan menu untuk merancang media

c. Pemilihan dan Pengeditan Template

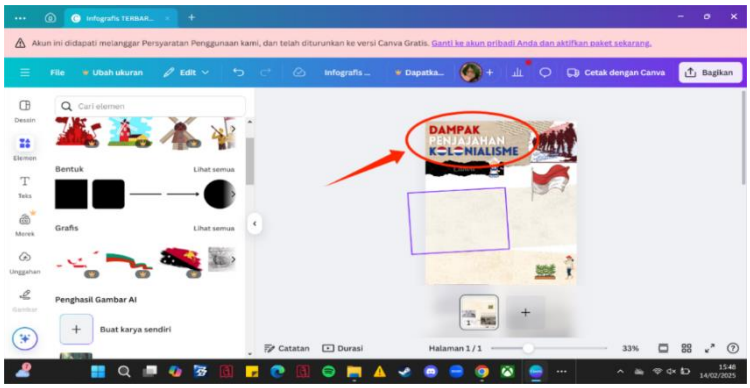
Langkah berikutnya adalah memilih dan mengedit template dasar untuk infografis Anda. Ini akan menjadi latar belakang atau kerangka visual tempat semua konten Anda akan ditempatkan, seperti yang terilustrasi pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemilihan dan Pengeditan Template

d. Penentuan Topik Infografis: Dampak Penjajahan Eropa

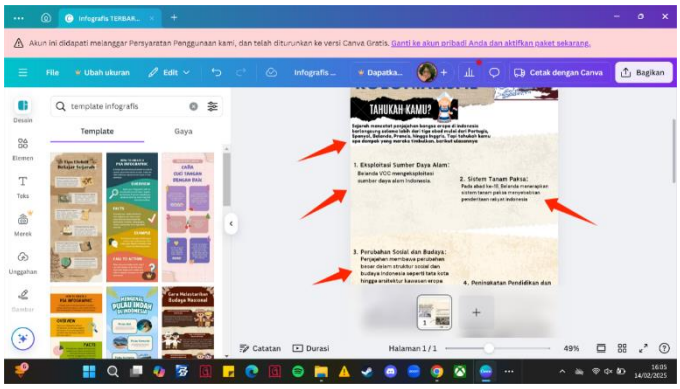
Setelah memilih dan mengedit template, langkah krusial berikutnya adalah menentukan judul topik infografis. Infografis ini akan berfokus pada materi dampak penjajahan Eropa, khususnya untuk pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pembuatan judul topik materi infografis

e. Integrasi Materi: Menambahkan Dampak Penjajahan Eropa ke Infografis

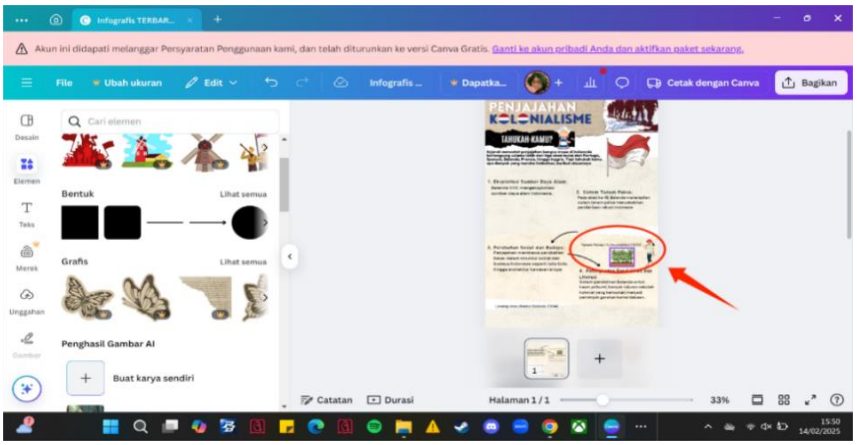
Setelah topik ditentukan, langkah selanjutnya adalah menambahkan materi yang telah dirancang sebelumnya ke dalam media infografis. Materi ini secara spesifik berfokus pada dampak penjajahan Eropa, memastikan infografis memuat informasi yang relevan dan komprehensif untuk pembelajaran sejarah. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Penambahan materi dampak penjajahan bangsa eropa kedalam media Infografis

f. Penyempurnaan Visual: Menambahkan Gambar dan Animasi

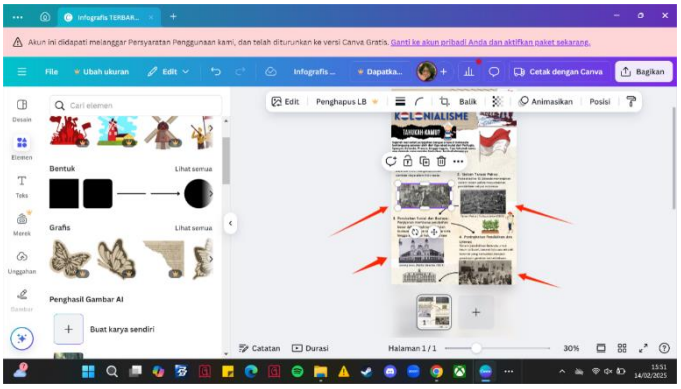
Langkah berikutnya adalah memperkaya infografis dengan penambahan elemen visual berupa gambar dan animasi. Tujuannya adalah menjadikan infografis lebih menarik dan secara efektif memikat perhatian siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6.Penambahan elemen gambar dan animasi

g. Integrasi Visual: Menambahkan Foto Terkait Materi

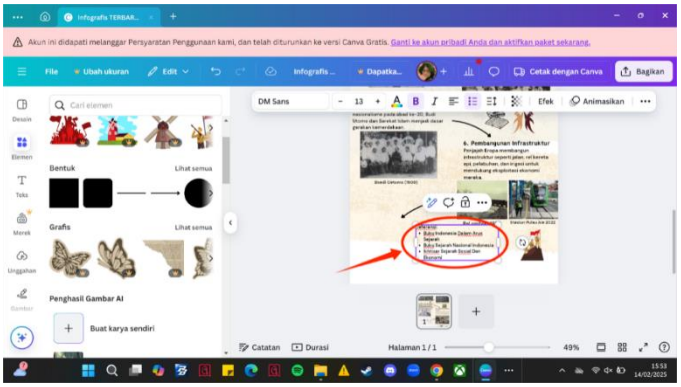
Setelah semua elemen dan materi disiapkan, langkah selanjutnya adalah menambahkan foto atau gambar yang relevan dengan materi "dampak penjajahan bangsa Eropa". Penambahan visual ini akan memperkaya infografis dan membantu siswa dalam memvisualisasikan serta memahami konteks sejarah secara lebih mendalam. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Penambahan foto dokumentasi sejarah

h. Integrasi Sumber Referensi: Menambahkan Referensi Buku Terkait Materi

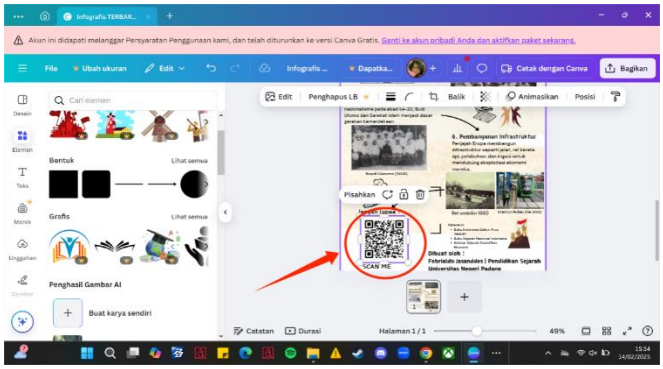
Langkah berikutnya adalah memastikan keakuratan dan kredibilitas informasi dengan menambahkan sumber referensi. Ini berarti mencantumkan buku-buku yang relevan dan digunakan sebagai acuan untuk materi "dampak penjajahan bangsa Eropa" dalam infografis, seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8.. Penambahan Sumber Referensi

i. Penyertaan QR Code: Akses Cepat Materi Penjajahan Eropa

Langkah berikutnya adalah penambahan QR code. QR code ini akan berisi materi-materi terkait dampak penjajahan bangsa Eropa, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan secara cepat dan mudah menggunakan perangkat mereka, seperti yang terilustrasi pada Gambar 9.



Gambar 9. Menambahkan QR CODE yang berisikan bacaan tambahan mengenai materi.

Tahap Pengembangan: Menghasilkan Media Infografis yang Tervalidasi

Pada tahapan pengembangan ini, tujuan utamanya adalah menghasilkan media Infografis yang siap digunakan dalam pembelajaran sejarah. Infografis ini dirancang khusus untuk membantu siswa menganalisis perubahan dan keberlanjutan dari peristiwa dampak penjajahan bangsa Eropa. Penting ditekankan bahwa media ini telah melalui proses validasi oleh validator, memastikan kelayakan dan kualitasnya sebelum digunakan, seperti yang terlihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Hasil Pengembangan Media Infografis

1. Validasi Ahli Materi

Data uji validasi materi pada media Infografis melibatkan dua orang ahli materi, yaitu Bapak Drs. Zul Asri, M. Hum dan Ibu Prof. Dr. Erniwati, SS., M. Hum dari Departemen Sejarah. Hasil analisis penilaian dari para validator ahli materi ini diukur menggunakan skala Likert. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh:

Table 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator Ahli	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	3,81	Sangat Layak
Validator 2	3,94	Sangat Layak
Rerata	3,88	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis dari Tabel 1, menunjukkan bahwa kelayakan materi yang disajikan tergolong "Sangat Layak," dengan nilai rata-rata skor 3,88. Hal ini membuktikan bahwa materi yang terdapat dalam infografis efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI, khususnya untuk materi "Dampak Kedatangan Bangsa Eropa". Penggunaan infografis ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis siswa mengenai perubahan dan keberlanjutan.

2. Validasi Ahli Media Terhadap Media Infografis

Uji validasi media Infografis melibatkan dua orang ahli media, yaitu Ibu Elfa Michelia Karima, S.Pd., M.Hum dan Ibu Rini Afriani, S.Pd., M.Hum, keduanya merupakan dosen dari Departemen Sejarah. Penilaian dari para validator ahli media diukur menggunakan skala Likert. Hasil penilaian tersebut disajikan pada tabel berikut:

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator Ahli	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	3,94	Sangat Layak
Validator 2	3,39	Sangat Layak
Rerata	3,67	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari Tabel 2, menunjukkan bahwa media yang disajikan termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dengan nilai rata-rata skor 3,67.

Hasil Uji Praktikalitas Media Infografis oleh Guru Sejarah

Uji praktikalitas media infografis telah dilaksanakan dengan melibatkan Ibu Mustika Wulandari, S.Pd., guru sejarah di SMK Kartika 1-2 Padang. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengumpulkan pendapat, saran, atau masukan dari guru mengenai media infografis melalui pengisian angket. Berikut adalah hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media infografis tersebut.

Table 3. Hasil Uji Praktikalitas Media Infografis oleh Guru Sejarah

Penilaian Kepraktisan	Rata-Rata	Kategori
Guru Sejarah	3,44	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji tingkat kepraktisan media infografis kepada guru sejarah SMK KARTIKA 1-2 Padang yang tersaji dalam Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata 3,44. Angka ini menempatkan media infografis dalam kategori "Sangat Praktis". Ini berarti bahwa media infografis dalam bentuk banner, yang dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran Sejarah untuk materi Dampak Penjajahan Bangsa Eropa, sangat praktis untuk digunakan.

1. Tahap Penerapan (Implementation) Media Infografis.

Pada tahapan ini, akan dilaksanakan implementasi dengan menguji tingkat kepraktisan media infografis kepada 39 siswa kelas XI SMK Kartika 1-2 Padang. Selanjutnya, siswa akan menggunakan media infografis ini dalam kegiatan pembelajaran sejarah mereka. Berikut adalah hasil dari uji penerapan yang dilakukan oleh siswa:

Table 4. Hasil Praktikalitas Siswa

Penilaian Kepraktisan	Rata-Rata	Kategori
Siswa	3,68	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji tingkat kepraktisan media infografis terhadap 39 siswa kelas XI SMK KARTIKA 1-2 Padang yang tersaji dalam Tabel 4, diperoleh nilai rata-rata 3,68. Angka ini menempatkan media infografis dalam kategori "Sangat Praktis." Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media infografis banner ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Evaluasi: Menguji Keefektifan Media Infografis

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi, yang berfokus pada uji keefektifan media infografis. Uji ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner keefektifan kepada 39 siswa kelas XI dan 1 guru sejarah di SMK KARTIKA 1-2 Padang.

a. Evaluasi Efektivitas Media Infografis oleh Guru

Uji efektivitas media infografis dilakukan dengan melibatkan Ibu Mustika Wulandari, S.Pd., guru Sejarah di SMK Kartika 1-2 Padang. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif media infografis dalam meningkatkan kemampuan siswa menganalisis perubahan dan keberlanjutan dari peristiwa dampak penjajahan bangsa Eropa.

Table 5. Hasil Efektifitas Guru

Penilaian Keefektifan	Rata-Rata	Kategori
Guru Sejarah	3,29	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel efektivitas guru yang telah disajikan, yaitu Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata 3,29, yang menempatkan media infografis dalam kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media infografis banner sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Efektifitas Media Infografis oleh Peserta Didik

Uji efektifitas dilakukan kepada 39 peserta didik Fase F di SMK Kartika 1-2 Padang. Uji efektifitas ini bertujuan agar peserta didik turut memberi penilaian terkait keefektifan Infografis sebagai media pembelajaran. Berikut adalah hasil penilaian peserta didik terhadap keefektifan media Infografis.

Table 6. Hasil Efektifitas Siswa

Penilaian Keefektifan	Rata-Rata	Kategori
Siswa	3,72	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil uji efektivitas terhadap 39 peserta didik yang tersaji dalam Tabel 6, diperoleh nilai rata-rata 3,72. Angka ini menempatkan media infografis dalam kategori "Sangat Efektif". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media infografis banner ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini secara komprehensif menguji kualitas media infografis sejarah melalui tiga aspek krusial: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat memuaskan di ketiga aspek tersebut.

Secara kepraktisan, infografis ini dinilai sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata skor 3,68 dan oleh guru dengan rata-rata skor 3,44. Skor ini menunjukkan kemudahan penggunaan dan integrasi media dalam proses pembelajaran, baik dari perspektif peserta didik maupun pendidik. Sementara itu, dari segi efektivitas, media infografis ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah, dengan rata-rata skor siswa mencapai 3,72 dan rata-rata skor guru 3,29. Temuan ini secara konsisten membuktikan bahwa media infografis sejarah yang dikembangkan ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah.

Media infografis ini telah memenuhi fungsinya sebagai alat bantu pendidikan yang optimal. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Rusman, 2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu memperjelas dan mempercepat penyampaian materi. Infografis secara khusus memfasilitasi guru dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara visual dan terstruktur. Dengan infografis, konsep sejarah yang kompleks, seperti dampak penjajahan bangsa Eropa, dapat disederhanakan, sehingga siswa lebih mudah memahami pola perubahan dan kesinambungan. Selain itu, keberadaan visualisasi gambar yang menarik dan relevan pada infografis ini juga berkontribusi dalam mengurangi potensi kesalahpahaman siswa terhadap materi. Hal ini mendukung argumen bahwa media berbasis visual seperti infografis mampu meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran visual.

Implikasi dari temuan ini sangat signifikan bagi praktik pembelajaran sejarah. Ketersediaan media infografis yang terbukti layak, praktis, dan efektif ini memberikan alternatif inovatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan infografis ini tidak hanya untuk menyajikan fakta, tetapi juga untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir historis siswa, khususnya dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan. Peningkatan kemampuan berpikir historis ini krusial dalam membentuk pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang masa lalu dan relevansinya dengan masa kini

dan mendatang. Media ini juga dapat menjadi pendorong bagi sekolah untuk mengintegrasikan lebih banyak media pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini berfokus pada satu materi spesifik ("Dampak Penjajahan Bangsa Eropa") di satu lokasi (SMK Kartika 1-2 Padang) dengan jumlah subjek siswa terbatas (39 siswa kelas XI). Oleh karena itu, generalisasi hasil mungkin perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Kedua, uji efektivitas utamanya didasarkan pada kuesioner dari guru dan siswa, yang meskipun penting, mungkin tidak sepenuhnya menangkap kedalaman perubahan kognitif atau keterampilan analisis siswa secara langsung. Penggunaan metode evaluasi tambahan seperti tes kemampuan berpikir historis sebelum dan sesudah intervensi mungkin dapat memberikan data yang lebih kuat. Ketiga, penelitian ini tidak secara spesifik membahas faktor-faktor eksternal yang mungkin memengaruhi efektivitas media, seperti gaya belajar siswa yang bervariasi atau dukungan infrastruktur teknologi di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis untuk materi "Dampak Penjajahan Bangsa Eropa" pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMK. Media ini dirancang melalui pendekatan model pengembangan ADDIE dan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain visual. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori "sangat layak", sedangkan hasil uji kepraktisan dan keefektifan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini "sangat praktis" dan "sangat efektif". Rata-rata skor kepraktisan dari siswa adalah 3,68 dan dari guru 3,44, sedangkan skor efektivitas dari siswa mencapai 3,72 dan dari guru 3,29. Data ini menegaskan bahwa media infografis yang dikembangkan sangat mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah.

Secara teoretis dan empiris, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan sejarah dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Pertama, media infografis yang dikembangkan memperkaya ragam media pembelajaran sejarah yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga analitis dan reflektif. Infografis memungkinkan penyederhanaan konsep kompleks melalui visualisasi yang terstruktur dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap pola perubahan historis. Kedua, temuan ini memperkuat urgensi integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran abad ke-21 sebagai

bentuk adaptasi terhadap tantangan global, di mana kemampuan berpikir kritis dan analitis menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik.

Penelitian ini secara substansial menjawab permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis peristiwa sejarah secara mendalam. Media infografis terbukti menjadi alat bantu yang relevan dan efektif dalam mendorong pembelajaran berbasis pemahaman, bukan sekadar hafalan. Dengan penyajian materi yang lebih visual, terstruktur, dan kontekstual, siswa mampu mengidentifikasi unsur perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah secara lebih sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap penguatan keterampilan berpikir historis dalam proses pembelajaran sejarah.

Sebagai implikasi praktis, pengembangan media infografis serupa sangat disarankan untuk materi sejarah lainnya maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman berbasis analisis dan visualisasi. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi platform desain selain Canva, membandingkan efektivitas media ini dengan pendekatan pembelajaran lainnya, serta menilai dampak jangka panjang terhadap retensi pengetahuan dan pengembangan keterampilan berpikir siswa. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses perancangan media pembelajaran juga patut dieksplorasi lebih lanjut sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model Pembelajaran Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aman, A. (2012). Pengembangan model evaluasi program pembelajaran sejarah di sma. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *16*(2), 437–456. https://scholarhub.uny.ac.id/jpep/vol16/iss2/3/

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, *2*(2), 105–120. https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940

Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.

Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, *2*(2), 61–72. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630

Hasanah, N., Darwisa, D., & Zuhriyah, I. A. (2023). Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, *14*(2), 635–648. https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1828

Iswahyudi, M. S., Irianto, I., Salong, A., Nurhasanah, N., Leuwol, F. S., Januaripin, M., &

Harefa, E. (2023). *Kebijakan dan inovasi pendidikan: Arah pendidikan di masa depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kuwoto, M. A., & Saputra, E. (2024). Memotret Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Upaya Membangkitkan Semangat Nasionalisme. *Jurnal Artefak*, *11*(1), 1–14. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i1.10271

Maulidan, A. C., & Yulifar, L. (2025). Filsafat Pendidikan Progresivisme dan Implikasinya pada Pembelajaran Sejarah. *Agastya : Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, *15*(1), 20–38. https://doi.org/https://doi.org/10.25273/ajsp.v15i1.19484

Ofianto. (2017). Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thingking) Pembelajaran Sejarah SMA. *Diakronika*, *17*(2), 168–204. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/27

Ofianto, M. P., & Ningsih, Z. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Duta Media Publishing.

Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *9*(4), 894–908. https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3172

Rohman, N., & Hendra, S. H. (2023). Peran pendidikan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21: Tinjauan literatur tentang kurikulum dan metode pengajaran. *ABDAU: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 133–149. https://jurnal.stpi-bim.ac.id/index.php/abdau/article/view/267

Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 51–59. https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Wineburg, S. (2006). *Berpikir historis: Memetakan masa depan, mengajarkan masa lalu*. Yayasan Obor Indonesia.