

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

Febrialdo Jasanddes¹, Ofianto²

febrialdojasanddes@gmail.com¹, ofianto@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran infografis sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah, minimnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, serta rendahnya keterampilan analisis siswa terhadap perubahan dan keberlanjutan sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran Infografis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. 2) Menguji kelayakan media pembelajaran Infografis dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam pembelajaran sejarah di SMK Kartika 1-2 Padang. 3) Mengetahui kepraktisan dan keefektifan media Infografis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam pembelajaran sejarah di SMK Kartika 1-2 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan di SMK Kartika 1-2 Padang. Subjek dalam penelitian ini yakni 39 orang siswa kelas XI di SMK KARTIKA 1-2 Padang. Adapun hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran Infografis berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan nilai validasi yaitu sebesar 3,88 dan 3,67. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh siswa dan guru menunjukkan bahwa media Infografis ini sudah sangat praktis dengan nilai skor kepraktisan 3,68 dan 3,44. Kemudian berdasarkan hasil uji keefektifan oleh siswa dan guru menunjukkan bahwa media Infografis ini juga termasuk kedalam media yang sangat efektif dengan nilai skor keefektifan 3,72 dan 3,29. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media Infografis ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Infografis, Keterampilan Berfikir Perubahan Dan Keberlanjutan, Canva.

ABSTRACT

This study investigates the development of infographic learning media to enhance students' ability to analyze historical change and continuity. The research is motivated by the limited variety of media used by teachers in history education, the scarcity of technology-based learning media innovations, and students' inadequate skills in analyzing historical change and continuity. The objectives of this research were threefold: (1) to determine the methodology for designing and developing infographic learning media to improve students' capacity to analyze change and continuity in historical events, (2) to assess the feasibility of infographic learning media in enhancing students' ability to analyze change and continuity in history learning at SMK Kartika 1-2 Padang, and (3) to evaluate the practicality and effectiveness of infographic media as a learning tool to improve students' skills in analyzing change and continuity in history education at SMK Kartika 1-2 Padang. This research employed a

Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, conducted at SMK Kartika 1-2 Padang. The subjects of this study were 39 eleventh-grade students at SMK Kartika 1-2 Padang. The findings indicated that the infographic learning media was deemed feasible, based on assessments from material and media experts, with validation scores of 3.88 and 3.67, respectively. Practicality tests by students and teachers revealed that the infographic media was highly practical, with practicality scores of 3.68 and 3.44. Effectiveness tests by students and teachers also showed that the infographic media was highly effective, with effectiveness scores of 3.72 and 3.29. Consequently, the researchers concluded that the infographic media is highly suitable for use in history education.

Keywords: *Learning Media, Infographic, Thinking Skills Of Change And Continuity, Canva.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah, dalam pengertian konsepnya, dapat dipahami sebagai suatu proses terpadu antara aktivitas belajar dan mengajar yang berfokus pada kajian peristiwa-peristiwa kehidupan manusia di masa lampau. Kajian sejarah ini selalu berkaitan erat dengan konteks dan dinamika masa kini (Widja, 1989). Sejalan dengan yang dijelaskan oleh (Ofianto & Ningsih, 2021, hal. 15) Pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademis, menumbuhkan kesadaran akan sejarah, serta memperkuat rasa cinta tanah air (nasionalisme). Ketiga tujuan ini saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Misalnya, tingkat kemampuan akademis seorang siswa dapat memengaruhi kesadaran sejarah dan rasa nasionalismenya, begitu pula sebaliknya. Lebih lanjut, tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta menanamkan sikap mental dan nilai-nilai yang relevan. Dari sini, dapat dipahami bahwa pendidikan sejarah di sekolah bertujuan untuk melatih kecerdasan siswa, dengan penekanan pada kecerdasan yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, kecerdasan yang dimaksud dalam konteks ini perlu dijabarkan dan diinterpretasikan oleh guru sebagai pendidik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan, sebagai elemen yang berperan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga dituntut untuk memanfaatkan kemajuan teknologi agar dapat mencapai tujuannya secara lebih efektif dan efisien. Inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi penggunaan berbagai alat bantu pengajaran di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Sejalan dengan itu, pembelajaran di sekolah kini mulai disesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi, yang mengarah pada perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair Ah. Sanaky, 2009). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas merupakan suatu kebutuhan yang esensial sekaligus menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari pada era global saat ini (Septiasari & Sumaryanti, 2022).

Menurut (Ofianto & Ningsih, 2021, hal. 30) Dalam pembelajaran sejarah terdapat 3 aspek penilaian yakni: (1) aspek akademik, (2) kesadaran sejarah, dan (3) nasionalisme. Didalam aspek akademik guru wajib menilai 3 aspek yakni aspek kognitif, afektif dan skills (Ofianto, 2017). Proses pembelajaran yang ada selama ini diimplementasikan dikelas kerap ditekankan dan dipusatkan pada pencapaian aspek kognitif dan afektif saja. Sementara aspek keterampilan sering kali diabaikan. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini cenderung pada penghafalan fakta-fakta seperti nama tokoh, tempat, waktu, peristiwa dan lain sebagainya. Padahal pembelajaran sejarah tidak hanya sebatas menghafal fakta-fakta saja. Namun pada kenyataannya sering kali guru lebih memfokuskan perhatian pada aspek kognitif dan afektif, sementara aspek keterampilan, khususnya kemampuan berpikir historis terkait perubahan dan keberlanjutan, kurang mendapat perhatian. Seharusnya, guru melakukan penilaian terhadap aspek keterampilan berpikir historis perubahan dan keberlanjutan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berpikir perubahan dan keberlanjutan tersebut. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan aspek keterampilan perubahan dan keberlanjutan.

Berpikir historis dapat diartikan sebagai langkah langkah atau proses ilmiah dalam mempelajari sejarah. Berpikir historis merupakan kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Secara umum, kompetensi ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu berpikir secara kritis dan kreatif dalam menginterpretasikan pengetahuan mengenai kejadian-kejadian masa lampau, dengan tujuan memahami realitas kehidupan saat

ini dan mempersiapkan diri untuk menghadapi masa yang akan datang (Ofianto & Ningsih, 2021, hal. 29).

Keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah menurut (Ofianto & Ningsih, 2021, hal. 43) dikelompokkan menjadi 2, yaitu keterampilan dasar (basic skill) dan keterampilan penelitian sejarah (high skill). Didalam keterampilan dasar terbagi menjadi 3 bagian yakni: 1) Keterampilan berpikir kronologis, 2) Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan, 3) Keterampilan menganalisis sebab akibat. Keterampilan penelitian sejarah terbagi menjadi 5 yakni: 1) Keterampilan membangun arti penting sejarah, 2) Keterampilan merekam data/informasi/sumber sejarah, 3) Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah, 4) Keterampilan merancang penelitian sejarah, 5) Keterampilan melaporkan hasil penelitian (Ofianto & Ningsih, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada guru dan siswa di SMK Kartika 1-2 Padang menunjukkan bahwa dalam pelajaran Sejarah di kelas XI, guru hanya menggunakan presentasi PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu mengajar. PPT ini terbatas pada teks penjelasan materi tanpa adanya visual. Proses belajar mengajar dilakukan dengan guru menjelaskan isi PPT, diikuti dengan meminta siswa membacanya dan kemudian memberikan penjelasan tambahan melalui metode ceramah. Akibatnya, metode ini kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir historis siswa, terutama dalam menganalisis perubahan dan kesinambungan dalam sejarah. Selain itu, siswa menunjukkan minat yang besar terhadap media pembelajaran yang menarik, sementara guru jarang menggunakannya. Berdasarkan observasi ini, dapat disimpulkan bahwa guru belum mengoptimalkan penggunaan berbagai media pembelajaran. Padahal, di era sekarang, guru diharapkan mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterampilan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu, guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik serta mengikuti ilmu pengetahuan teknologi serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan kesinambungan dalam peristiwa sejarah. Peneliti akan mengembangkan media yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang akan dikembangkan didalam penelitian ini yaitu berupa pengembangan media infografis dengan memanfaatkan perangkat lunak canva dalam proses perancangan dan pengembangan media infografis tersebut.

Penggunaan media infografis sejarah lebih praktis dan lebih efektif digunakan didalam proses pembelajaran karena didalamnya terdapat penjelasan dan juga gambar animasi untuk menarik perhatian siswa didalam pembelajaran sejarah. Media infografis adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi didalam menyampaikan informasi agar membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D). Menurut (Borg & Gall, 1989) penelitian R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk yang dapat digunakan dalam ranah pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Penyampaian, dan Evaluasi. Dalam tahapan pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dianggap lebih logis dan komprehensif. (Mulyatiningsih, 2015) menyatakan bahwa model ini dapat

digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan media.

Pada tahap awal, peneliti melakukan peninjauan ke sekolah melalui dialog dengan guru mata pelajaran sejarah dan beberapa siswa kelas XI SMK KARTIKA 1-2 Padang. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi sekolah, khususnya terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil peninjauan, dialog, analisis kebutuhan, dan tes awal yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa kemampuan siswa dalam memahami kesinambungan dan perubahan masih kurang. Selanjutnya, peneliti merancang pembuatan media infografis dengan menyiapkan materi, mengumpulkan sumber, menyusun prosedur pembuatan media infografis, serta menentukan alat evaluasi.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, di mana media infografis diuji kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media, agar media tersebut dapat digunakan didalam pembelajaran. Kemudian, dilakukan tahap implementasi dengan menguji penerapan media infografis kepada guru dan siswa, untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Validasi produk (kelayakan media infografis) dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Sementara itu, uji praktikalitas dan efektivitas dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas XI SMK KARTIKA 1-2 Padang, untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media infografis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu terobosan baru dalam media pembelajaran mata pelajaran Sejarah, yaitu pengembangan media infografis pada materi Sejarah kelas XI SMK. Proses penelitian mengikuti tahapan-tahapan model ADDIE. Hasil penelitian adalah sebagai berikut

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, yaitu dengan melakukan pengamatan dan tanya jawab dengan guru dan siswa kelas XI di SMK KARTIKA 1-2 Padang. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa guru hanya menggunakan media presentasi PowerPoint (PPT) sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. PPT tersebut belum cukup efektif untuk mendorong siswa dalam mengidentifikasi perubahan dan kesinambungan dalam peristiwa sejarah. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa tingkat kemampuan berpikir historis siswa masih sangat rendah, terutama dalam hal menganalisis perubahan dan kesinambungan dalam peristiwa sejarah.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap analisis karakteristik siswa dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan keperluan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK KARTIKA 1-2 Padang, yang didukung oleh hasil wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa pengajar jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Jika pun digunakan, media yang dipakai terbatas pada presentasi PowerPoint (PPT). Sebaliknya, siswa sangat menyukai penggunaan media pembelajaran yang menarik, terutama yang berbasis teknologi, agar pembelajaran tidak monoton dan materi pelajaran mudah dipahami."

c. Analisis Kurikulum

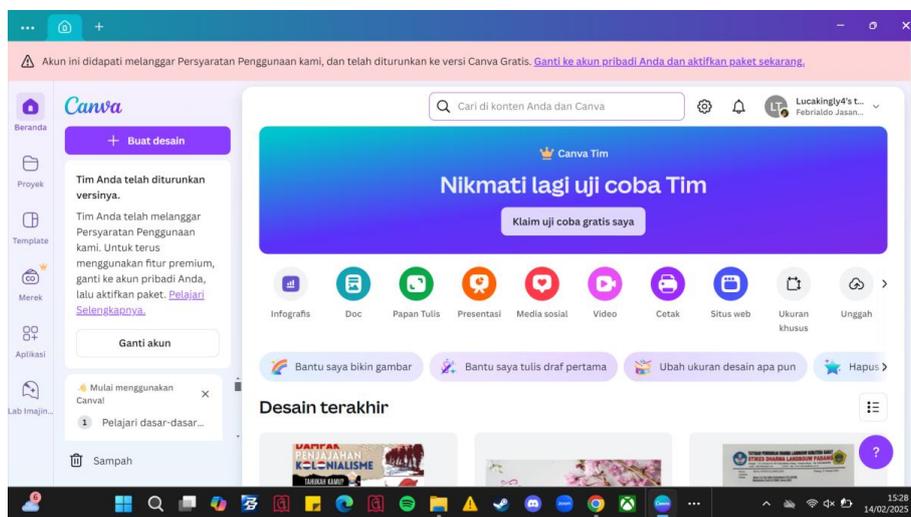
Analisis kurikulum dilakukan untuk memperoleh informasi tentang materi yang akan digunakan dalam media infografis, serta untuk memahami gambaran rancangan media pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan berdasarkan kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis kurikulum tersebut, peneliti memfokuskan pengembangan media infografis pada materi sejarah kelas XI fase F, yaitu dampak kedatangan bangsa eropa.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini merupakan tahap untuk merancang media Infografis menggunakan aplikasi *Canva*. Produk yang dihasilkan yakni media infografis yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan pada materi dampak penjajahan bangsa eropa. Berikut tahap perancangan media infografis:

1) Mengakses Situs Canva

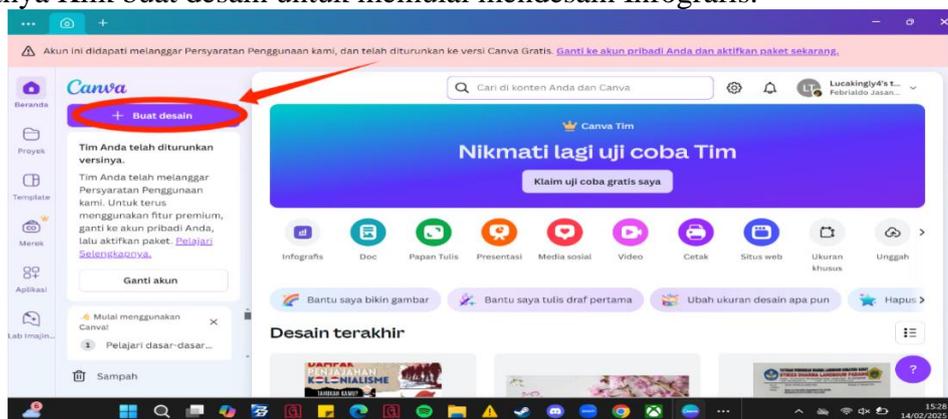
Untuk membuat desain Infografis, langkah pertama yaitu mengakses situs canva dan menuju menu utama canva.



Gambar 1. Menu Canva

2) Memulai membuat desain Infografis

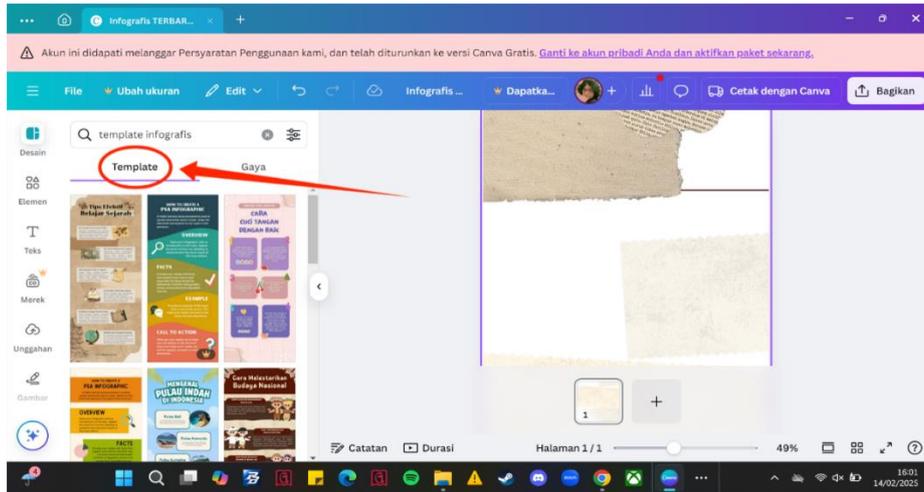
Selanjutnya Klik buat desain untuk memulai mendesain Infografis.



Gambar 2 Tampilan pengambilan menu untuk merancang media

3) Pemilihan dan pengeditan *templete*

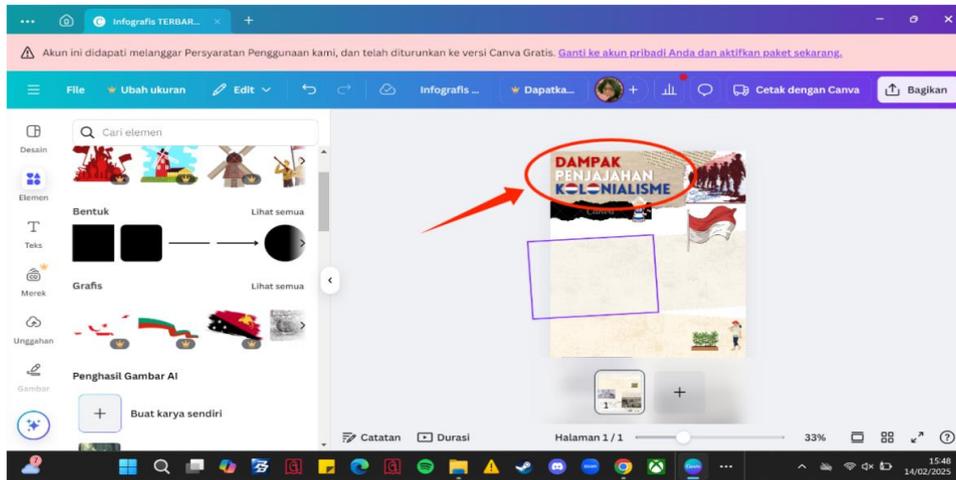
Selanjutnya menentukan background dasar atau *templete* dari *Infografis*



Gambar 3 Pemilihan dan pengeditan templete

4) Pembuatan Topik Infografis

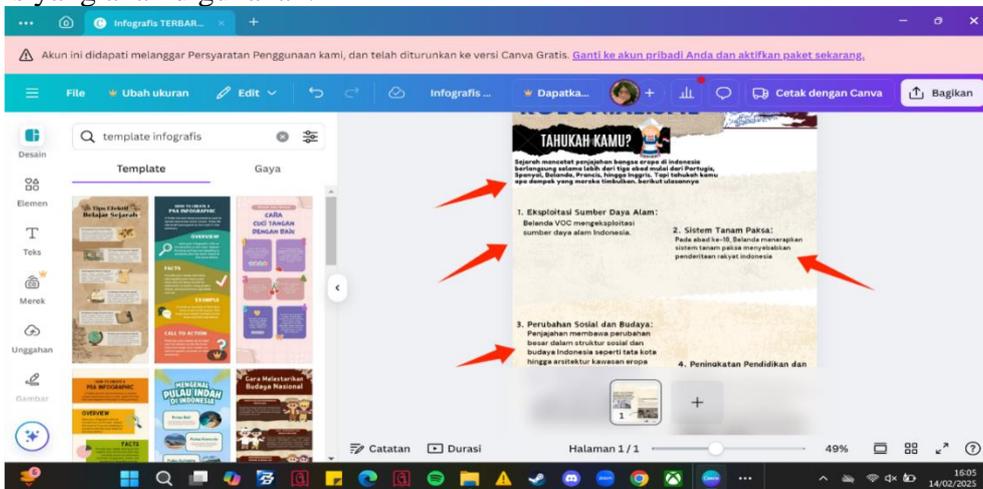
Selanjutnya pembuatan judul topik infografis mengenai materi dampak penjajahan eropa.



Gambar 4 Pembuatan judul topik materi infografis

5) Penambahan materi dampak penjajahan Eropa

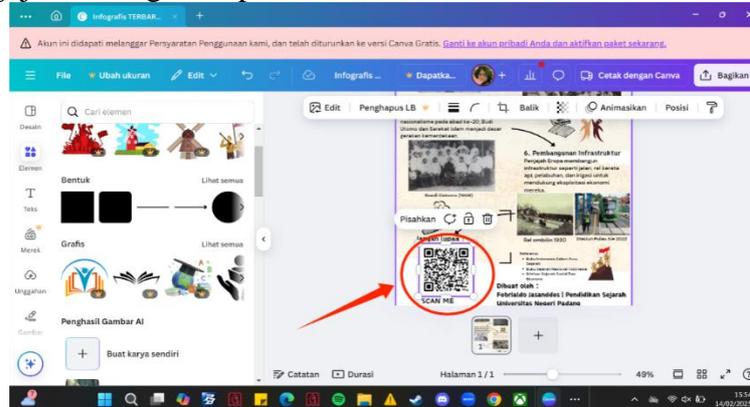
Selanjutnya yaitu menambahkan materi yang sudah dirancang kedalam media infografis yang akan digunakan.



Gambar 5 Penambahan materi dampak penjajahan bangsa eropa kedalam media Infografis

9) Penambahan QR Code

Langkah selanjutnya yakni penambahan QR code yang berisikan materi materi terkait dampak penjajahan bangsa eropa



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

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahapan development atau pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media Infografis yang dapat digunakan pada pembelajaran sejarah untuk membantu siswa menganalisis perubahan dan keberlanjutan dari peristiwa dampak penjajahan bangsa eropa yang mana sudah divalidasi oleh validator.



Gambar 10. Hasil Pengembangan Media Infografis

a) Validasi Ahli Materi

Data uji validasi materi pada media Infografis melibatkan dua orang ahli materi yaitu dosen Departemen Sejarah yakni Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum dan Ibu Prof. Dr. Erniwati, SS., M. Hum. Hasil analisis dari penilaian para validator ahli materi diukur dengan skala likert. Hasil penilaian bisa dilihat pada tabel berikut:

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 data yang sudah dilakukan terlihat bahwa rata-rata kelayakan materi yang telah disajikan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan rerata nilai skor 3,88. Hal ini membuktikan bahwa materi yang terdapat didalam Infografis dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah kelas XI pada materi “Dampak Kedatangan Bangsa Eopa” yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir historis siswa tentang perubahan dan keberlanjutan.

b) Validasi Ahli Media

Data uji validasi media Infografis melibatkan dua orang ahli media yaitu dosen Departemen Sejarah yakni Ibu Elfa Michelia Karima, S.Pd., M.Hum dan Ibu Rini Afriani, S.Pd., M.Hum. Hasil analisis dari penilaian para validator ahli media diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil penilaian bisa dilihat pada tabel berikut:

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 yang sudah dilakukan terlihat bahwa rata-rata kelayakan media yang telah disajikan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan rerata nilai skor 3,67.

c) Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas media Infografis dilakukan kepada guru sejarah SMK Kartika 1-2 Padang yaitu ibu Mustika Wulandari, S.Pd. Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui pendapat, saran atau masukan dari guru mengenai media Infografis dalam bentuk angket. Berikut adalah hasil penilaian guru terhadap kepraktisan media Infografis.

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. maka diperoleh hasil nilai rata-rata 3,44 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Ini artinya media Infografis banner sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah pada Materi Dampak Penjajahan Bangsa Eropa yang dikembangkan sangat praktis baik penggunaannya

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

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 dalam pembelajaran sejarah. Berikut adalah hasil dari uji penerapan oleh siswa:

Penilaian Kepraktisan	Rata-Rata	Kategori
Siswa	3.68	Sangat Praktis

Berdasarkan Hasil uji tingkat kepraktisan media infografis kepada 39 siswa kelas XI SMK KARTIKA 1-2 Padang. Maka diperoleh hasil nilai rata-rata 3,68 yang termasuk pada kategori “Sangat Praktis”. Dengan begitu penggunaan media *Infografis banner* dapat

dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui uji keefektifan dengan membagikan kuesioner keefektifan kepada 39 siswa dan 1 guru sejarah di SMK KARTIKA 1-2 Padang.

a. Hasil Efektifitas Media Infografis oleh Guru

Uji Efektifitas dilakukan kepada guru Sejarah SMK Kartika 1-2 Padang yaitu ibu Mustika Wulandari, S.Pd. Uji efektifitas ini dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media Infografis untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Menganalisis perubahan dan keberlanjutan dari peristiwa dampak penjajahan bangsa eropa.

Penilaian Keefektifan	Rata-Rata	Kategori
Guru Sejarah	3.29	Sangat efektif

Berdasarkan tabel efektifitas guru diatas diperoleh hasil nilai rata-rata 3,29 yang termasuk pada kategori “Sangat Efektif”. Dengan begitu penggunaan media Infografis banner dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran

b. 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.

Penilaian Keefektifan	Rata-Rata	Kategori
Siswa	3.72	Sangat efektif

Berdasarkan tabel hasil efektifitas kepada 39 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 3,72 yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Infografis banner efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan, kualitas produk diuji melalui validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media Infografis sejarah dinilai sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata skor 3,68 dan guru dengan rata-rata skor 3,44. media infografis dinilai sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dengan nilai rata rata skor siswa 3,72 dan nilai rata rata skor guru 3,29. Ini menunjukkan bahwa media tersebut layak, praktis serta efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Media infografis yang dikembangkan telah memenuhi fungsinya sebagai alat bantu pendidikan. Sesuai dengan pendapat (Rusman, 2017) media pembelajaran membantu memperjelas dan mempercepat penyampaian materi. Infografis memudahkan guru dalam menyampaikan informasi secara visual dan terstruktur. Dengan infografis, konsep sejarah yang kompleks dapat disederhanakan, sehingga siswa lebih mudah memahami perubahan dan kesinambungan, khususnya pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa. Media ini mengurangi potensi kesalahpahaman karena dilengkapi dengan visualisasi gambar yang menarik."

KESIMPULAN

Sesuai hasil pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) ini menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, yaitu Media Infografis sebagai alat bantu pembelajaran dengan materi dampak penjajahan bangsa eropa. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan pada peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah kesimpulan yang diperoleh: 1)Perancangan media infografis didasarkan pada analisis pemikiran perubahan dan keberlanjutan, serta

dirancang menggunakan aplikasi Canva. 2) Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media infografis termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Hasil uji kepraktisan dan keefektifan media infografis menunjukkan bahwa media infografis sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan oleh guru dalam membantu siswa untuk Menganalisis Perubahan dan Keberlanjutan pada pembelajaran sejarah terkhusus pada Dampak Penjajahan Bangsa Eropa.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Rineka Cipta
- Hujair Ah. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press I.
- Krum, R. (2013). *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. John Wiley & Sons, Inc
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Duta Media Publishing.
- Ofianto, O. (2017). Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking) Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Diakronika*, 17(2), 168–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/27>
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Penerbit Kencana.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Widja, I. G. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Satya Wacana.
- Yunus Alfian, S. (2018). *KESINAMBUNGAN DAN PERUBAHAN: PEMANFAATANNYA SEBAGAI KERANGKA PEMBELAJARAN SEJARAH*.