

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS MATERI DAMPAK POLITIK, BUDAYA, SOSIAL, EKONOMI, DAN PENDIDIKAN PADA MASA PENJAJAHAN BANGSA EROPA TERHADAP INDONESIA KELAS XI IPS I SMAN 17 SURABAYA

Mohammad Ananda Herlambang Maulana Al-Asy'ari

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: nherlambang748@gmail.com

Septina Alriningrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam pembelajaran, permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan guru rata-rata masih menggunakan *powerpoint* biasa dalam proses pembelajaran dan menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan karena sejarah hanya menghafal masa lalu yang cenderung membuat jenuh dan sistem pengajaran yang diciptakan oleh guru terlalu monoton. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan dan potensi pemecahan masalah, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa infografis pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah agar siswa termotivasi belajar mandiri kapan saja, di mana saja melalui *smartphone*. Peneliti mengemukakan pengembangan infografis karena infografis merupakan media yang mudah untuk mencerna informasi apapun. Maka dari itu, infografis bisa menjadi salah satu solusi permasalahan pembelajaran sejarah. Tujuan dari pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk Infografis pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah dan mengetahui hasil kelayakan serta hasil keefektifan dari Infografis terhadap hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan subjek penelitian kelas XI IPS I SMA Negeri 17 Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan teknik angket, dan tes sebagai alat pengumpulan data.

Hasil analisa data pengembangan produk Infografis pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah kelas XI IPS I didukung oleh validator yang ditunjuk untuk menguji kelayakan media. Ahli media = 100% "sangat baik", ahli materi = 100% "sangat baik", uji coba kelompok kecil = 88,88% "sangat baik", uji coba pemakaian = 91,11% "sangat baik". dengan adanya data diatas, menunjukkan bahwa infografis materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Diperkuat dengan hasil uji keefektifitasan media pembelajaran infografis yaitu data pre test – post test dengan menunjukkan rata-rata nilai N-Gain kelas XI IPS I memperoleh nilai 66,7403 atau bisa menjadi 66,7% dan dengan adanya perolehan nilai tersebut, maka dipastikan termasuk dalam kategori "cukup efektif" Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS I SMA Negeri 17 Surabaya.

Kata Kunci: Infografis, Dampak kolonialisme, Hasil belajar.

Abstract

In learning, the problem faced by students is that teacher and teacher minimum use of learning media still USES ordinary powerpoint in the learning process and assumes that history lessons are boring because history simply memorizes the history which is prone to saturated and teaching systems created by teachers are too monotonous. Therefore, based on analysis of needs and potential problem solving, it is necessary to develop a learning media on the impact of European colonization on Indonesian history subjects so that students may be motivated to learn for themselves at any time, anywhere through the smartphone. Researchers suggest infographic development because infographic is a medium that is easy to digest any information. Thus, infographic could be one of the solutions to the problem of history study. The goal of development is to produce infographic products on the subject of the impact of European colonization on Indonesian subjects of history and to know the infographic results of the students' study. The development model used was addie (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) with research subjects of the eleventh class of a surabaya public high school. Researchers use an angket technique, and tests act as data collection tools.

The results of analysis of the infographic data development on the materials of the European colonization of the Indonesian xix-class history subjects were supported by the validator designated by researchers to test media worth. Media experts are 100% "very good", materials are 100% "very good", small group testing = 888% "very good", usage test = 91.11% "very good". With the above data showing that infographic materials the impact of European colonization

on Indonesian subjects of history is worthy of use for learning activities. Enhanced by testing the effectiveness of the info-learning media effectiveness - the post-test by showing the χ^2 value at 66.7403 or increasing its value by 66.7403 or by acquiring it, it is certainly under the "quite effective" category of Europe toward Indonesia that history subjects are declared to be effective and can enhance the results of studies by the 117surabaya public high school students.

Keywords: *infographic, The effects of colonialism, results of learning.*



PENDAHULUAN

Di dunia ini, pendidikan adalah salah satu kekuatan penting bagi manusia untuk menjadi individu yang berintegritas dan berkualitas. Aspek Pendidikan dapat mengubah karakter dan tata krama individu maupun masyarakat dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran, pengembangan dan pelatihan.¹ Pemikiran pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa terdapat 4 strategi dalam pendidikan, Pertama: pendidikan adalah sistem budaya yang berfungsi untuk menjadikan siswa memiliki jiwa yang merdeka; Kedua: membangun karakter seorang siswa agar dapat memiliki jiwa berbangsa dan bernegara, namun tetap terbuka terhadap suatu perkembangan internasional; ketiga: membentuk kepribadian siswa menjadi pionir bangsa; dan keempat: mendidik serta mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki setiap siswa.² Hal tersebut membuktikan bahwa, pendidikan sangatlah penting untuk pertumbuhan kecerdasan bagi seorang anak untuk membentuk-kembangkan potensi yang terdapat pada diri mereka nantinya. Dengan kata lain, Pendidikan saat ini sudah menjadi aspek yang sangat diperhatikan dan dikembangkan dalam negara, termasuk Indonesia untuk memajukan sektor SDM di Indonesia.

Keberhasilan Pendidikan sangat memengaruhi bagaimana sistem pembelajaran bekerja sesuai yang dilakukan oleh siswa dan guru. Siswa dan guru adalah sebuah komponen penting dalam dunia pendidikan. Kedua komponen tersebut saling terhubung dengan satu sama lain dalam sebuah pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan sebuah Sistem tersebut dirancang untuk membantu proses pembelajaran siswa. Sistem tersebut berisi proses pembelajaran yang diprogram untuk mempengaruhi dan mendukung siswa saat mereka belajar.³ Dalam Proses pembelajaran sendiri, terdapat hal-hal penting yang harus diberikan guru kepada siswanya, yaitu transfer ilmu pengetahuan, pengalaman dan informasi yang dimiliki oleh guru untuk siswanya dalam proses pembelajaran. Sehingga guru mempunyai peranan penting dalam sistem pembelajaran dan dapat menjadikan siswa menjadi lebih berkualitas didalam diri mereka.

Pada dasarnya, dalam sistem pembelajaran dikelas, Guru merupakan sebuah stimulus bagi siswa dalam memberikan materi kepada siswa supaya mereka dapat menangkap materi yang telah diberikan oleh guru. Akibatnya, siswa dapat menerima dengan baik materi ajar yang telah diajarkan oleh guru dan diperlukan suatu media yang mendukung untuk terciptanya suatu pembelajaran di kelas.

Terdapat ada berbagai alat untuk menampilkan dan mengkomunikasikan isi bahan ajar, antara lain buku, film, komputer, televisi, foto/gambar, audio, dll. Dengan

penjelasan diatas, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah bagian perangkat dalam sumber belajar atau media yang berisi bahan ajar dan dapat merangsang siswa untuk belajar di lingkungannya.⁴ Pada abad ke 21 ini, perkembangan IPTEK sangatlah pesat karena adanya teknologi yang dapat membantu kebutuhan manusia dalam aktivitas sehari-hari mereka. Mulai dari aspek ekonomi, sosial, politik, budaya maupun pendidikan. Karena, pada abad ke-21 ini, sistem pembelajaran sudah menggunakan teknologi yang canggih dalam menunjang sistem pembelajaran dikelas. Media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan sudah berbasis software. Hal tersebut ditunjukkan dengan berkembangnya media pembelajaran secara fisik menjadi non-fisik, seperti buku menjadi file e-book yang dapat dibaca melalui smartphone masing-masing tanpa perlu membawa banyak buku aplikasi-aplikasi, media presentasi yang dulu hanya mempresentasikan hasil diskusi melalui catatan maupun mindmappin berkembang menjadi Power point presentation yang terdapat pada software di laptop dan masih banyak media pembelajaran yang dikembangkan dengan kemajuan zaman sekarang.

Pembelajaran sejarah adalah studi yang menggambarkan masa lalu manusia, yang melibatkan semua aspek aktivitas manusia, seperti politik, hukum, militer, masyarakat, agama, seni (musik, arsitektur, dll), pendidikan, intelektual, dll.⁵ Akan tetapi pada kenyataannya, siswa zaman sekarang banyak yang menganggap remeh pelajaran Sejarah. Mereka menganggap bahwa pelajaran sejarah membosankan karena sejarah hanya menghafal masa lalu yang cenderung membuat jenuh dan sistem pengajaran yang diciptakan oleh guru terlalu monoton. Bagaimana pengajar bisa menyajikan materi sehingga bisa menarik minat siswa dalam mempelajarinya. Mengingat bahwa bahan ajar sejarah menyangkut kehidupan insan dalam masa lalu, guru dituntut untuk bisa mengemas bahan ajar sejarah dapat digunakan dengan baik & menyenangkan.⁶

Di SMAN 17 Surabaya, dalam pembelajaran sejarah dikelas, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas XI IPS I SMAN 17 Surabaya masih menggunakan media *powerpoint*, buku ajar, dan google classroom. dengan menggunakan media tersebut untuk menunjang sistem pembelajaran dikelas. Hal tersebut telah diamati pada semester gasal dan pada saat itu siswa kelas XI IPS I masih berada pada kelas X IPS I.

Maka infografis adalah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran dikelas. Infografis sendiri menjadi media yang menyampaikan informasi dengan menggunakan redaksi kata yang ringkas disertai gambar penunjang infografis. Sehingga infografis sangat tepat digunakan dalam menyampaikan materi sejarah.

¹ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

² Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marhandono, D., & Tangkilisan, Y. B. Ki Hajar Dewantara Pemikiran dan Perjuangannya. (Jakarta: Musseum Kebangkitan Nasional, 2017), hlm 163.

³Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari. *Belajar dan Pembelajaran*. (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm 107.

⁴ Ibid, hlm 19

⁵ Mustika Zahro, Sumardi, Marjono. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Histrica* Vol 1 No 2252-4673, 2017, hlm 2.

⁶ Alfian, M. Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol III No 2, 2011, hlm 5.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian pengembangan tentang pengembangan Infografis dengan layak dan bisa dioperasikan untuk proses kegiatan pembelajaran dikelas Melalui media pembelajaran infografis ini, peneliti berharap agar sistem pembelajaran sejarah tidak membosankan dan menarik bagi siswa.

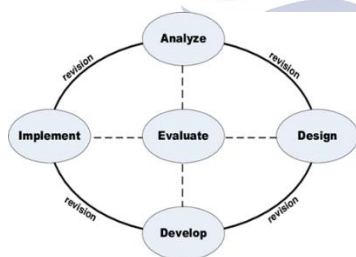
Penelitian ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis? (2) Bagaimana keefektifan Media pembelajaran Infografis untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

Dari rumusan masalah diatas, penelitian yang diharapkan yaitu media pembelajaran infografis layak digunakan dan Efektif meningkatkan hasil belajar dalam proses kegiatan pembelajaran siswa XI IPS 1 SMA Negeri 17 Surabaya. Yang berarti, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa infografis yang bisa dioperasikan dalam sebuah kegiatan pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, pengembang menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry yang dalam model tersebut mempunyai 5 tahapan, yaitu 1) Analisis, 2) Design (desain produk), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), 5) Evaluation (evaluasi)⁷.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE⁸

Dengan tahapan-tahapan diatas, peneliti menjabarkan 5 tahapan diatas dengan rancangan penelitian yang akan dilaksanakan

1. Pada tahapan **Analisis** ini, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu mencari permasalahan pembelajaran sejarah, observasi media yang digunakan, mencari sumber materi infografis, mencari referensi infografis.
2. Setelah melakukan tahapan analisis, selanjutnya peneliti melakukan tahapan **Design** yaitu, pemilihan materi, menentukan ukuran layar, gambar infografis, jenis dan ukuran font, mendesain infografis, menentukan format akhir dan mempersiapkan instrumen penilaian dan menyusun *pre-test* dan *post-test*.

3. Tahap **Development** merupakan tahapan finalisasi dari desain yang telah kita rancang. Tahapan pengembangan ini ada beberapa poin yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu mengembangkan konten, melakukan uji kelayakan, dan melakukan revisi infografis.
4. Setelah infografis yang telah dibuat dan telah divalidasi oleh para ahli, maka tahapan selanjutnya yaitu tahapan **Implementasi**. Tahapan implementasi yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, implementasi guru berupa pengarahan tentang infografis yang telah dikembangkan dan implementasi siswa yaitu memberikan tugas membuat infografis dan melakukan uji pre-test dan post-test.
5. Terakhir adalah tahap **Evaluasi**, yang mana tahap ini adalah tahap review dari hasil uji kelayakan sampai pelaksanaan.

Pada 5 tahapan model ADDIE yang dilakukan untuk pengembangan infografis ini mempunyai kelebihan yaitu tahapan-tahapan yang sederhana dan terstruktur, sehingga infografis mudah untuk dikembangkan. Dalam mendapatkan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan kuesioner dan tes berupa post-test dan pre-test. Teknik analisis data dalam pengembangan ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam pengembangan ini yaitu berupa masukan, kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh dari hasil instrumen uji kelayakan dan Menganalisis kemudian mendeskripsikan secara deskriptif dan memodifikasi produk yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yaitu hasil penilaian uji kelayakan dan uji coba dari instrumen dengan menggunakan skala Guttman, yang mana jika pilihan "ya" memperoleh nilai 1 sedangkan "tidak" memperoleh nilai 0. Sedangkan untuk mengukur keefektifan infografis yaitu dengan menghitung hasil pre-test dan post-test siswa menggunakan teknik uji normalitas dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan Infografis

Pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, berikut hasil dari pengembangan infografis dari hasil analisis sampai evaluasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 September – 3 November 2021 semester Gasal.

- 1) Tahap pertama yaitu **Analyze**, Dalam tahapan analisis ini, peneliti melakukan tahap analisis pada tanggal 1 September – 17 September 2021. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi ke SMAN 17 Surabaya dan mewawancara guru sejarah disana seputar pembelajaran dikelas XI-IPS I dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh oleh peneliti adalah bahwa siswa kelas XI IPS I saat masih menjadi

⁷ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta.cv, 2020) hlm 394

⁸ Rahmat Arofah. Pengembangan Bahan ajar berbasis ADDIE Model. (Jurnal pendidikan islam. Vol. 3, No. 1, 2019) hlm. 42

kelas X IPS 1, kelas X IPS I adalah kelas yang siswa dengan keaktifan dan nilai dari hasil pembelajaran sejarah yang cukup rendah. Menurut guru sejarah kelas XI IPS yaitu pak fauzi, mengatakan bahwasanya mata pelajaran sejarah kelas XI KD 3.3 ini adalah materi yang jarang diminati oleh siswa karena minimnya isi dari materi tersebut. Beliau juga berkata bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan powerpoint dan buku LKS. Peneliti juga mencari sumber untuk bahan materi yang akan dimuat didalam infografis, yaitu berasal dari *historia.id*, *tirto.id*, *neohistoria*, *Buku Sejarah Nasional 4*, dan *jurnal-jurnal* yang membahas tentang dampak penjajahan di Indonesia. Peneliti juga mencari referensi desain infografis yang nantinya akan dibuat. Peneliti mencari sumber referensi di *historia.id*, *tirto.id*, dan *indonesiabaik*.

- 2) Tahap kedua adalah **Design**. Dalam tahapan design ini dilaksanakan pada 18 September – 30 September 2021. Dalam tahap ini, terdapat beberapa sub yaitu pemilihan materi, memilih materi yang sesuai dengan judul infografis dan dampaknya, peneliti menggunakan *software adobe photoshop cc* untuk mendesain infografis, ukuran infografis yang ditentukan berukuran 1242 x 2208 pixel yang mana ukuran tersebut sesuai dengan ponsel yang dimiliki orang-orang pada umumnya, memilih gambar pendukung infografis yang sesuai dengan tema, font yang digunakan adalah *Monsterrat*, *bakso sapi*, *open sans*, dll dan ukuran font Judul: 10-11, Sub: 7-9, Isi materi: 5-6, menyusun materi yang telah dipilih, mendesain infografis dan Format akhir yang dipilih oleh peneliti dalam mendesain adalah jpg dan png. Peneliti juga membuat lembar validasi untuk uji kelayakan media dan membuat soal pre-test dan post-test sebanyak 10 soal tentang materi dampak kolonialisme.

Sedangkan siswa mendesain infografis dengan aplikasi yang mereka bisa gunakan. Seperti *canva* yang banyak digunakan oleh anak-anak zaman sekarang untuk mendesain sesuatu. Format ukuran yang ditentukan juga sama, akan tetapi beda pada jenis font yang digunakan dan siswa bebas menggunakan font yang ingin mereka gunakan.

- 3) Tahap ketiga yaitu **Development**, dalam tahapan ini, dilaksanakan pada tanggal 1-7 Oktober 2021, pada tahap development terdapat beberapa sub tahap, yaitu konsep infografis yang akan dikembangkan, melakukan uji kelayakan terhadap ahli materi dengan hasil nilai 100%, ahli media 100%. Melakukan revisi, melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 9 anak didalam satu kelompok tersebut. dan menentukan presentase dan kriteria yang telah ditentukan, yaitu:

Skor (1)	Kriteria (2)
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Kurang sekali

Tabel 1. Kriteria Penilaian

berikut adalah hasil dari uji coba kelompok kecil

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban}}{\text{Jumlah soal} \times \text{skor nilai} \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{88}{10 \times 1 \times 9} \times 100\%$$

$$P = 88,88\%$$

Berdasarkan perhitungan dari hasil reviewer uji coba kelompok kecil pada 9 siswa, maka didapat presentase sebesar 88,88%. Menurut tabel kriteria presentase hasil dari uji coba diatas termasuk dalam kategori “**sangat baik**”.

- 4) Tahap Keempat yaitu **Implementation**. pada tahap ini dilaksanakan pada tgl 11-25 Oktober 2021. Terdapat 2 tahapan implementasi yaitu implementasi untuk guru dan implementasi dari siswa. Implementasi untuk guru yaitu menyiapkan guru mata pelajaran mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti memberikan pengarahan kepada guru terkait media pembelajaran yang dikembangkan beserta pengimplementasiannya, sedangkan implementasi untuk siswa yaitu Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa untuk mempersiapkan kebutuhan pembelajaran sejarah untuk implementasi media pembelajaran. Dengan konsep pertemuan I memberikan mereka pre-test dan penugasan pembuatan infografis secara berkelompok sebanyak 6 kelompok, sampai ke pertemuan ke-3 siswa diberi penugasan infografis dan diberikan post-test oleh peneliti dan setiap pertemuan, setiap kelompok menilai infografis kelompok lain yang telah ditentukan. Berikut hasil dari penugasan infografis yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI-IPS I.

Hasil penugasan infografis			
Kel	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	75	80	90
2	70	80	95
3	80	75	90
4	75	80	85
5	80	85	90
6	75	80	90
Nilai rata-rata			
	75,83	80	90

Tabel 2. Hasil penugasan Infografis kelas XI-IPS 1

Berikut hasil dari validasi infografis siswa XI-IPS I sebanyak 36 siswa. Dalam uji coba kelayakan ini, Aspek materi dalam infografis mendapatkan nilai sebesar

91,6%, lalu user friendly mendapat nilai sebesar 100% dan Unsur visual mendapat nilai 89,3%

Aspek kelayakan siswa		Jumlah butir soal	Presentase
Aspek Materi Pembelajaran	Mudah dipahami	3	91,6%
	Komunikatif		
	Dikemas dengan ringkas		
User friendly	Mudah digunakan	1	100%
Unsur visual	Dikemas dengan baik	6	89,3%
	Ilustrasi menarik		
	Ilustrasi sesuai		
	Membantu pemahaman materi		
	Visual terstruktur		
	Visual menarik		
Jumlah skor penilaian: 328			

Tabel 3. Hasil uji kelayakan siswa

Hasil hitungan data kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban}}{\text{Jumlah soal} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{328}{10 \times 1 \times 36} \times 100\%$$

$$P = 91,11\%$$

Berdasarkan perhitungan dari hasil kelayakan ahli materi yang terdapat pada lampiran maka didapat presentase sebesar 91,11%, menurut kriteria presentase, termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dan yang terakhir yaitu hasil dari pre-test dan post-test kelas XI-IPS I dengan menampilkan nilai rata-rata sebagai berikut:

Nilai rata-rata	
Pre-test	Post-test
51,94	85,27

Tabel 4. Hasil rata-rata pre-test dan post test siswa kelas XI-IPS I

Hasil dari nilai uji pre-test yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 1 memperoleh nilai rata-rata 51,94, yang berarti nilai pre-test siswa kelas XI-IPS 1 masih dibawah KKM mata pelajaran sejarah yaitu <80. Sedangkan hasil post-test siswa mengalami kemajuan dan dengan mendapatkan nilai rata-rata 85,27 dan berada diatas KKM yaitu > 80. Ini

menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media infografis.

- Tahap terakhir yaitu tahap Evaluasi. tahap evaluasi ini merupakan hasil review dari tahap uji kelayakan sampai tahap implementasi. Pada tahap uji kelayakan, hasil Review dari Ahli media yaitu Font infografis lebih dibesarkan sedikit, karena ukuran font masih kurang cocok untuk dibaca. lalu pengembang melakukan revisi yaitu font dalam infografis diubah dan diperbesar menjadi ukuran 5-6 agar isi materi dalam infografis bisa terbaca. Lalu yang terakhir yaitu hasil review dari ahli materi, menurut beliau, penambahan sub-bab di pendahuluan infografis dampak pendidikan. Lalu pengembang telah menambahkan sub-bab di pendahuluan infografis pendidikan. Pada tahap implementasi, dalam hasil validasi kelayakan infografis, Aspek materi dalam infografis mendapatkan nilai sebesar 91,6%, lalu user friendly mendapat nilai sebesar 100% dan Unsur visual mendapat nilai 89,3% dan mendapatkan hasil data kelayakan sebesar 91,11% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. pada penugasan kelompok pembuatan infografis, terdapat peningkatan dalam setiap pertemuannya dan hasil post-test yang lebih baik daripada hasil pre-test.

Hasil respon siswa terhadap infografis yaitu siswa puas dengan adanya media infografis sejarah karena dinilai efektif dalam menunjang pembelajaran sejarah.

Hasil Uji Kelayakan Infografis

Pada uji kelayakan ini bertujuan untuk menentukan apakah infografis yang telah dibuat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1. Uji kelayakan Ahli Media

Infografis yang dikembangkan dinilai kelayakannya oleh ahli media. Disini, pengembang memilih ahli media yang berprofesi sebagai dosen pendidikan sejarah bernama Bapak Riyadi S.pd, M.A dan memiliki strata pendidikan magister/S2. Ahli media dalam uji pengembangan ini bertugas untuk mereview media yang telah kita buat. Review yang diberikan oleh ahli media bertujuan untuk memberi masukan terhadap infografis yang telah dibuat dan dikembangkan. Hasil yang diperoleh yaitu pada aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan memperoleh presentase sebesar 100%

Aspek kelayakan ahli media		Jumlah soal	Presentase
Aspek Tampilan	Kualitas infografis	4	100%
	Bentuk dan ukuran		
	ilustrasi		
	Warna font		
	Tata letak	4	100%

Aspek Penyajian	kemudahan	2	100%
	Kemenarikan ilustrasi		
	Merangsang imajinasi		
Aspek Kebahasaan	PUEBI	2	100%
	Bahasa yang mudah		
Jumlah Skor penilaian: 10			

Tabel 5. Uji kelayakan ahli Media

Hasil hitungan data kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban}}{\text{Jumlah soal} \times \text{skor tertinggi} \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10 \times 1 \times 1} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan dari hasil kelayakan ahli media yang terdapat pada lampiran maka didapat presentase sebesar 100%, menurut tabel kriteria presentase, termasuk dalam katagori “sangat baik”. Maka Infografis ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah.

2. Uji kelayakan Ahli Materi

Untuk ahli materi sendiri, peneliti memilih ahli materi yang berasal dari guru sejarah kelas XI-IPS yang mengajar sejarah wajib kelas 11 IPS yang bernama bapak Akhmad Fauzi, S.Pd. Ahli materi mereview materi yang terdapat dalam infografis. Hasil yang diperoleh yaitu pada aspek pembelajaran dan aspek materi dengan memperoleh presentase sebesar 100%

Aspek kelayakan ahli materi		Jumlah soal	Prese ntase
Aspek Pembelajaran	kesesuaian dengan KI	6	100%
	penyampaian pesan		
	merangsang imajinasi		
	Kebenaran materi		
	Dapat dipahami		
	Relevansi antar gambar		
Aspek Materi	Kelengkapan materi	4	100%
	Kejelasan Tampilan		
Jumlah Skor penilaian: 10			

Tabel 6. Uji kelayakan ahli materi

Hasil hitungan data kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban}}{\text{Jumlah soal} \times \text{skor tertinggi} \times n} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{10 \times 1 \times 1} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan dari hasil kelayakan ahli materi yang terdapat pada lampiran maka didapat presentase sebesar 100%, menurut tabel kriteria presentase, termasuk dalam katagori “sangat baik”. Maka Infografis ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah.

Hasil analisis data keefektifan media

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan hasil pengolahan data yang berasal dari pre-test dan post-test yang telah dikerjakan oleh siswa.

1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	0,131	33	0,159

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Pada tabel hasil output uji normalitas diatas, dalam uji tersebut, perhitungan hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 25 dan dihasilkan nilai signifikasi sebesar 0,159 bermakna nilai signifikasinya 0,159 > 0,05. Dapat disimpulkan yaitu data diatas data yang berdistribusikan normal.

2. Uji N-Gain test

Pada uji n-gain ini, bertujuan untuk mengetahui skor pengolahan data pre-test dan post-test beserta mengetahui efektifitas infografis dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI-IPS I. Adapun kategori klasifikasi nilai n-gain yaitu:

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Gambar 2. Kategori nilai N-Gain⁹

Dalam penghitungan data hasil pre-test dan post-test siswa kelas XI-IPS I dengan jumlah sebanyak 36 siswa dengan menggunakan Uji N-Gain, menunjukkan rata-rata nilai N-Gain kelas XI-IPS I memperoleh nilai 66,7403 atau bisa menjadi 66,7% dan dengan adanya perolehan nilai tersebut, maka dipastikan termasuk dalam kategori “cukup efektif”, dengan nilai skor N-Gain minimal 33,3% dan maksimal 100%.

⁹ Sahid Rahajo. Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS. <http://www.spssindonesia.com/> (diakses pada 1 Maret 2022, pukul 18.45)

Descriptives				Statistic	Std. Error
Kelompok					
N-Gain_Persen	XI IPS 1	Mean		66,7403	2,96797
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60,7150	
			Upper Bound	72,7656	
		5% Trimmed Mean		66,7485	
		Median		66,6667	
		Variance		317,118	
		Std. Deviation		17,80780	
		Minimum		33,33	
		Maximum		100,00	
		Range		66,67	
		Interquartile Range		28,75	
		Skewness		-0,070	0,393
		Kurtosis		-0,327	0,768

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan infografis **cukup efektif** untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS I materi materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah.

PENUTUP

Kesimpulan

Infografis yang dikembangkan telah di uji kelayakan pertama oleh ahli materi dengan hasil kelayakan 100% yang mana presentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. uji kelayakan kedua oleh ahli media dengan hasil kelayakan 100% yang mana presentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. lalu yang terakhir uji coba pemakaian kelompok kecil yang berisi 9 siswa XI-IPS I SMAN 17 Surabaya dengan hasil presentase 88,88% dengan kategori “sangat baik” dan uji coba pemakaian kelompok besar yang berisi 36 siswa kelas XI-IPS I SMAN 17 Surabaya dengan hasil presentase 91,11% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil analisa data diatas, bisa disimpulkan bahwa infografis materi dampak penjajahan bangsa eropa terhadap indonesia ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah wajib kelas XI-IPS 1 SMAN 17 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media pembelajaran infografis terbukti efektif pada mata pelajaran sejarah materi dampak dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia kelas XI IPS 1 SMA Negeri 17 Surabaya. Hal ini dibuktikan bahwa nilai signifikasi yang diperoleh dalam Uji N-Gain memperoleh hasil 66,7% dan termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa Infografis efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMA Negeri 17 Surabaya.

Saran

Dalam media pembelajaran infografis materi dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap Indonesia, isi dari konten yang telah dibuat dan dimuat dalam infografis sudah sesuai dengan realita kejadian yang telah terjadi. Untuk media pembelajaran infografis ini

disarankan untuk lebih dikembangkan dan diperluas isi konten yang telah dimuat dalam infografis, agar nantinya siswa bisa memperluas pemahaman sejarah yang telah dipelajari oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk saran pengembangan selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran infografis dengan materi dan topik tambahan sehingga dapat memecahkan masalah pembelajaran lain dan diharapkan dapat menemukan inovasi dan terobosan yang baru sehingga mampu menciptakan media pembelajaran kreatif dan dapat membantu siswa selama kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Informasi, K. K. dan. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*
 Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.
 Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
 Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
 Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Reaserch and Development), Untuk Bidang: Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.

B. Jurnal Ilmiah

Alfian, M. (2011). *Pendidikan sejarah dan permasalahan yang dihadapi*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. III(2).
 Eka Puspita Sari, Chairul Anwar, I. (2018). *Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 01(20), 71–78.
 Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 37.
 Mustika Zahro, Sumardi, Marjono. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Histrica Vol 1 No 2252-4673, 2017,
 Ngussa, B. M. (2014). *Application of ADDIE Model in instruction in teaching-learning transaction among teachers of Mara Conference Adventist secondary school, Tanzania*. Journal of Education and Practice, 5(25), 99–105.
 Santosa, Y. B. P. (2017). *Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok*. Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah, 3(1), 30.
 Tobing, M. (2017). *Pengembangan Media Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 19 Surabaya*. Inovasi Pendidikan Fisika, 6(3), 196–202.

C. Artikel

- Amanda, K. N., & Katie, G. (2016). *Designing for Engagement: Using the ADDIE Model to Integrate High-Impact Practices into an Online Information Literacy Course*. *Communications in Information Literacy*, 10(2), 264–282
- Yuliati. (2013). *Dampak Kebijakan Kolonial di Jawa*. *Sejarah Dan Budaya*, 96–103.

