

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS APLIKASI CANVA
MATERI PEMAKAMAN KAWAH TEKUREP UNTUK PEBELAJARAN
SEJARAH DI SMA PGRI 2 PLAEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Ramzy Taneta Putra

NIM : 06041381924030

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS APLIKASI
CANVA MATERI PEMAKAMAN KAWAH TEKUREP UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA PGRI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ramzy Taneta Putra

NIM : 06041381924030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,

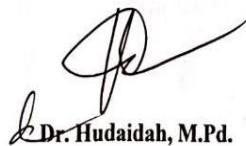


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS APLIKASI
CANVA MATERI PEMAKAMAN KAWAH TEKUREP UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA PGRI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ramzy Taneta Putra

NIM : 06041381924030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS APLIKASI
CANVA MATERI PEMAKAMAN KAWAH TEKUREP UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA PGRI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Ramzy Taneta Putra

NIM: 06041381924030


Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juli 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Muhammad Reza Pahlevi.**
2. Anggota : **Dr. Syarifuddin, M.Pd**



Palembang, Juli 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

SURAT PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS BERBASIS APLIKASI
CANVA MATERI PEMAKAMAN KAWAH TEKUREP UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA PGRI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ramzy Taneta Putra

NIM : 06041381924030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui


Pembimbing,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Ramzy Taneta Putra
NIM :06041381924030
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Infografis Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Pemakaman Kawah Tekurep Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Juli 2024
Yang membuat pernyataan,


NIM.06041381924030

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Infografis Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Pemakaman Kawah Tekurep Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Dr. Syarifuddin M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Yudi Pratama, M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juli 2024

Penulis



Ramzy Taneta Putra
NIM. 06041381924030

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Bismillahirrahmanirrahim*. Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:
- ❖ Kedua orang tua tercinta, Ayah Sutan Syahril dan (Alm) Mama Margaretha yang telah memberikan kasih sayang sedari dalam kandungan hingga sekarang, dukungan dan doa yang tak pernah ada akhirnya. Anak laki-laki kalian telah menyelesaikan pendidikan dengan baik, semua ini berkat kalian karena tanpa kalian penulis bukanlah siapa-siapa. Penulis meminta maaf atas segala kelakuan yang tidak mencontohkan sikap baik, adek selalu sayang kalian. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT dan bahagia selalu. *Aamiin*.
- ❖ Kakak dan abang tersayang, Rana Taneta Putri dan Rehan Taneta Putra. Terima kasih banyak karena telah menjadi kakak yang baik buat adek. Maaf sudah sering merepotkan kalian, semoga kita bertiga selalu menjadi saudara yang tak lekang kasih sayang dan senantiasa selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin*.
- ❖ Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang merupakan orang tua kedua di perkuliahan. Terima kasih banyak penulis ucapkan untuk semua bantuan Bapak selama ini baik arahan, saran, dan kemudahan selama proses penyelesaian skripsi. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin*.
- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Drs. Alian M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr.
- ❖ Hudaidah, M.Pd., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Dr. Syarifuddin M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Yudi Pratama, M.Pd.
- ❖ Staff Administrasi, Ibu Icha Tiara Suci dan Ibu Rikha yang telah membantu dalam administrasi selama proses penyelesaian skripsi.
- ❖ Teman-teman satu pembimbing akademik dan pembimbing skripsi. Terima kasih penulis ucapkan untuk bantuan dan dukungan dari mulai perkuliahan sampai dengan selesai perkuliahan.
- ❖ Teman-teman seperjuangan pendidikan sejarah angkatan 2019 kelas Indralaya dan kelas Palembang yang tak dapat penulis ucapkan satu-persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama 4 tahun ini, senang mengenal kalian semua dan semoga kalian sukses selalu.

- ❖ Almamater kebanggaan. Terima kasih sudah menerima penulis yang hanya orang biasa ini, terima kasih juga untuk segudang kenangan yang tak terlupakan dan akan selalu dikenang.
- ❖ Kepada seseorang yang berinisial SA Terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang menemani, meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi kepada saya, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal lelah kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada dan menjadi bagian dalam perjuangan saya.
- ❖ Untuk diri sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan berjuang sampai sejauh ini yang tentu dengan segala cobaan yang datang. Semoga banyak hal baik yang datang.

MOTTO

**“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”
(Qs. Ar-Ruum:60)**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
PERSEMBAHAAN DAN MOTTO.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Belajar	7
2.2 Hakikat Pembelajaran	8
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	9
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	12
2.5 Gaya Belajar.....	14
2.6 Hasil Belajar.....	15
2.7 Hakikat Media Pembelajaran	16
2.8 Situs Pemakaman Kawah Tekurep.....	18
2.9 Pengertian Infografis.....	19
2.10 Aplikasi Canva.....	22
2.11 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Subjek Penelitian.....	27
3.2 Lokasi Penelitian.....	27
3.3 Metode Penelitian.....	28
3.4 Prosedur Penelitian	28
3.4.1 Perencanaan (Planning)	29
3.4.2 Tahapan Desain	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Wawancara	33
3.5.2 Walktrough.....	33
3.5.3 Observasi.....	34
3.5.4 Studi Pustaka.....	34
3.5.5 Tes Hasil Belajar	34

3.6 Teknik Hasil Belajar	35
3.7 Teknik Analisis Data	35
3.7.1 Analisis Data Wawancara	35
3.7.2 Analisis Tes Hasil Belajar	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Deskripsi Hasil Dan Desain Media Pembelajaran	38
4.1.2 Hasil Perencanaan.....	38
4.1.3 Tahapan Perancangan (Desain).....	44
4.1.4 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	44
4.1.5 Rancangan Tampilan.....	45
4.1.6 Tahapan Pengembangan (Development)	46
4.2 Ahli Materi.....	48
4.3 Ahli Media	50
4.4 Ahli Bahasa	51
4.5 Revisi	53
4.6 Uji Beta	54
4.6.1 Uji Beta Kelompok Keci	55
4.6.2 Uji Beta Kelompok Besar.....	56
4.6.3 Uji Coba Lapangan.....	57
4.6.4 Dampak Efektivitas Produk Infografis Berbasis Aplikasi Canva	69
4.7 Pembahasan.....	70
4.8 Kelebihan Dan Kekurangan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs Pemakaman Kawah Tekurep.....	19
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Alessi dan Trollip	29
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	40
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah	41
Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Masalah	41
Gambar 4.4 Diagram Analisis Kebutuhan	42
Gambar 4.5 Diagram Analisis Kebutuhan	43
Gambar 4.6 Media Infografis	47
Gambar 4.7 Penyampaian Materi Di Kelas X.8	59
Gambar 4.8 Pelaksanaan pre test dan Post test.....	61
Gambar 4.9 Presentase Pretest dan Postest	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Validator Produk	47
Tabel 4.3 Hasil Perbaikan Ahli Materi.....	49
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Ahli Media	50
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Ahli Bahasa	52
Tabel 4.7 Uji Beta Kelompok Kecil	55
Tabel 4.8 Uji Beta Kelompok Besar	56
Tabel 4.9 Hasil Pre Test.....	58
Tabel 4.10 Hasil Post Test	60
Tabel 4.11 Perbandingan Skor PreTest dan PosTest	62
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Nilai PreTest	66
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Nilai PosTest.....	67
Tabel 4.14 Hasil Nilai Siswa	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2.** Surat Kesediaan Membimbing Skripsi
- Lampiran 3.** Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 4.** Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMA PGRI 2 Palembang
- Lampiran 5.** Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6.** Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan
- Lampiran 7.** Lembar Validasi Materi
- Lampiran 8.** Lembar Validasi Media
- Lampiran 9.** Lembar Validasi Bahasa
- Lampiran 10.** Hasil Nilai Pretest dan Posttest
- Lampiran 11.** Modul Ajar
- Lampiran 12.** Hasil Pretest
- Lampiran 13.** Hasil Posttest
- Lampiran 14.** Angket Uji Beta Kelompok Kecil
- Lampiran 15.** Lampiran Uji Beta Kelompok Besar
- Lampiran 16.** Media Infografis
- Lampiran 17.** Dokumentasi

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Infografis Berbasis Aplikasi Canva Materi Pemakaman Kawah Tekurep untuk Pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-8 SMA PGRI 2 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Alessi & Trrollip adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan Infografis dengan menggunakan aplikasi Canva yang valid dan memiliki dampak eektivitas pada pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang. Kevalidan produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,62 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,0 dengan kategori valid, dan kevalidan bahasa memiliki nilai sebesar 4,0 dengan kategori valid. Pengembangan Infografis berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang bisa dilihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Infografis pada tahap uji coba lapangan mendapat kan hasil belajar sebesar 50,991% dengan N-gain sebesar 0,82 terkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan valid dan evektif saat di terapkan di kelas X-8 SMA PGRI 2 Palembang.

Kata kunci: Pengembangan, Infografis, Canva, Makam Kawah Tekurep

Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Infographic Media Based on the Canva Application. Tekurep Crater Burial Material for History Learning at SMA PGRI 2 Palembang". This research was carried out in class X-8 of SMA PGRI 2 Palembang. This research is a type of development research using the Alessi & Trollip method. The aim of this research is to develop infographics using the Canva application which is valid and has an effective impact on history learning at SMA PGRI 2 Palembang. The validity of the product being developed was validated by three experts in the field, namely material experts, media experts and language experts. Material validity has a value of 4.62 in the very valid category, media validity has a value of 4.0 in the valid category, and language validity has a value of 4.0 in the valid category. The development of Infographics based on the Canva application in history learning at SMA PGRI 2 Palembang can be seen in the increase in student learning outcomes before and after using Infographics at the field trial stage, getting learning outcomes of 50.991% with an N-gain of 0.82 in the high category. So it can be concluded that the product developed is valid and effective when applied in class X-8 SMA PGRI 2 Palembang.

Keywords: Development, Infographics, Canva, Tekurep Crater Tomb

Advisor

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Acknowledged

Coordinator of History Education Study Program

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan menawarkan banyak kesempatan untuk setiap orang mengembangkan potensinya berdasarkan pengetahuan dan karakter. Pendidikan merupakan solusi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan diperlukan untuk membawa perubahan positif pada seluruh lapisan masyarakat. Rahman et al (2022) menegaskan bahwa pendidikan diartikan sebagai upaya untuk dapat mengembangkan kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya sekitar. Berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, cita-cita pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia (Wahyudin, 2008: 29). Maka dari itu, melalui Pendidikan, setiap orang dapat mengembangkan kualitas hidup serta memperbaiki kepribadian.

Hal ini juga didukung oleh Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia "Pendidikan adalah upaya sadar dan disengaja" Atas dasar itu, penyelenggaraan pendidikan nasional harus didasarkan pada proses pembelajaran dengan lingkungan Pendidikan pada hakikatnya ditujukan untuk mengembangkan spiritualitas dan membentuk kepribadian yang lebih fokus (Shawket, 2016). Pendidikan juga diibaratkan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun lembaga untuk membantu seseorang secara mendasar sehingga menghasilkan warga negara yang berkualitas (Hasan, 2012)

Proses pembelajaran yang berlangsung dapat berupa kegiatan berbasis pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadi secara tidak langsung kita dapat mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku individu berdasarkan lingkungannya perubahan yang dialami bersifat psikologis, perilaku, dan fisik, berkembang ke arah yang lebih matang dan terfokus (hanafy, 2014)

Sebaliknya dalam dunia pendidikan, belajar dan mengajar bersifat berkesinambungan, artinya pembelajaran dipandang sebagai suatu proses dua arah yang didalamnya terdapat interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar sebagai gabungan komponen-komponen lingkungan belajar. tentang program pelatihan (Pane & Dasopang,2017).

Pendidikan menjadi salah satu unsur penting dalam membangun peradaban suatu negara dan menjadi kunci untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka dari itu melalui pendidikan yang berkualitas, bangsa dan negara akan menjadi lebih baik lagi di masa depan (Sulistiani et al, 2021)

Maka dari itu, Pendidikan membutuhkan suatu model pembelajaran yang tidak hanya dapat menjadikan siswa lebih pintar secara teori, namun juga praktik langsung. Oleh karena itu di dalam Pendidikan perlu diterapkannya strategi pembelajaran yang memperluas pemikiran anak dan mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Peran pendidik dalam pembelajaran tidak dapat digantikan oleh media apapun, karena manusia merupakan unsur terpenting dalam terciptanya interaksi, sedangkan keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keterampilan pendidik, penyajian dan penjelasannya, serta bagaimana pendidik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik yang berpengalaman memahami bagaimana pendidik mengelola informasi agar lebih mudah diterima oleh siswa pendidik di sini merujuk pada desain pembelajaran untuk menyesuaikan alur guru di kelas desain pembelajaran diartikan oleh Herbert Simon sebagai proses pemecahan masalah yang menggunakan sejumlah informasi yang tersedia (Sanjaya, 2017: 65)

Pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan yang bersifat terarah dilaksanakan oleh fasilitator yaitu pendidik untuk mendidik membimbing, serta mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setiap individu harus mencapai hasil proses pembelajaran keterampilan dan karakter yang

ditanamkan kepada peserta didik (Kumpas-lenk et al., 2018). Namun demikian, Subarjah (2016) menjelaskan bahwa individu dapat mengembangkan pengalaman yang diperoleh setelah belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal berdasarkan kemampuannya.

Maka dari itu, peran pendidik dalam keberhasilan pembelajaran sangat penting karena pendidik merupakan agen utama dalam merancang kegiatan pembelajaran dan peserta didik. Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang dalam hal ini, objek observasi penelitian dilakukan di SMA PGRI 2 Palembang. Studi pendahuluan untuk memperoleh data awal yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva data pertama yang diperoleh menunjukkan bahwa SMA PGRI 2 Palembang mempunyai standar yang mendukung penelitian yaitu SMA PGRI 2 Palembang menerapkan Pedoman Pembelajaran Kurikulum merdeka dan peneliti mengamati siswa Kelas X SMA PGRI 2 Palembang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah cenderung membosankan sehingga menurunkan motivasi belajar siswa Ironisnya, pendidik hanya mengajarkan materi dalam format ceramah, dan siswa diberi tugas untuk sekedar mendengarkan. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dalam belajar sehingga menurunkan nilai hasil belajarnya ketika peneliti menggunakan media infografis untuk menyebarkan materi, siswa rata-rata memiliki akses terhadap informasi baik secara visual maupun audio.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode penyajian gambar, foto, film pendek, dan audio cenderung lebih disukai dalam pembelajaran sejarah karena sangat menarik dan membuat siswa bersemangat dalam membahas pelajaran pendidik dan siswa sangat antusias ketika peneliti mewawancarai mereka tentang materi sejarah lokal apa yang perlu mereka sediakan. Para pendidik beranggapan bahwa pembelajarannya adalah

membahas tentang sejarah lokal, sehingga semuanya sepakat jika materi dari Makam Kawah Tekurep siswa tertarik mempelajari materi sejarah khususnya sejarah lokal.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran sejarah dapat lebih efektif dan siswa dapat lebih memahami materi makam kawah tekurep yang didukung media Infografis. Selain itu, media Infografis dapat membantu siswa memecahkan permasalahan yang dihadapi saat belajar di kelas. Hal ini dikarenakan media infografis memungkinkan adanya kombinasi gambar dan teks serta efek khusus yang diberikan dan kombinasi tersebut memungkinkan terciptanya media pembelajaran interaktif bagi siswa (Enterprise, 2019: 1)

Pengguna dapat mendesain medianya sesuai kesukaannya dengan menu-menu yang tersedia untuk proses editing media sebagai suatu unsur penting dalam melaksanakan proses pembelajaran diartikan untuk sarana yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuannya pembelajaran (Mahmuda, 2018). Seiring berjalannya waktu, berbagai jenis media pembelajaran bermunculan, termasuk media visual (Layaliya et al, 2021)

Aplikasi ini dapat menghasilkan gambar yang berbeda-beda tergantung fitur apa yang diterapkan (Aep, 2014 : 5). Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam fitur terutama berupa font, teks dan gambar yang memungkinkan pengguna untuk merubah gambar agar lebih terlihat atau disesuaikan dengan pembelajaran sejarah.

Penggunaan media Infografis berbasis aplikasi Canva telah terbukti berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Adapun penelitian dilakukan oleh Rima Syukhria, Didah Nurhamidah (2021) yang melakukan penelitian mengenai “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan

kualitas pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran termasuk dikategorikan sangat valid. Lalu dalam penelitian ini dilakukan survey terhadap mahasiswa dengan melihat daya tarik tampilan media dengan mendapatkan nilai rata-rata. Dapat disimpulkan program media pembelajaran yang diterapkan pada kelas X IPS yang dikembangkan layak dijadikan media.

Berdasarkan keberhasilan dari penelitian terdahulu, hal ini mendorong peneliti untuk memanfaatkan media berbasis aplikasi inshot dalam mengatasi permasalahan dalam kesulitan belajar. Sehingga dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan penjelasan dan fenomena diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Infografis Berbasis Aplikasi Canva Materi Pemakaman Kawah Tekurep untuk Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 2 Palembang”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media infografis berbasis aplikasi canva materi pemakaman kawah tekurep untuk pembelajran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang yang Valid ?
2. Bagaimana efektifitas dari pengembangan media infografis berbasis aplikasi canva materi pemakaman kawah tekurep untuk pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media infografis berbasis aplikasi canva materi pemakaman kawah tekurep untuk pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Palembang yang valid
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media infografis berbasis Canva materi pemakaman Kawah Tekurep di SMA PGRI 2 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik: dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang materi sejarah lokal atau sejarah dari makam kawah tekurep serta dapat mengembangkan minal belajar siswa.
2. Bagi guru : mampu memotivasi guru dan meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pendidikan, sehingga menggugah minat belajar siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif.
3. Bagi sekolah: sebagai masukan dan rujukan bagi sekolah yang bersangkutan dalam mengambil kebijakan mengenai penerapan media pada proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti: dari penelitian ini diharapkan bisa menambah pengalaman dan wawasan dikemudian hari dan menjadi bekal bagi peneliti untuk mempersiapkan sebagai calon pengajar yang baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Aghni, R. I. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1), 1–11.
- Ahmadi, H. A., & Supriyono, W. (1991). *Psikologi belajar*.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/ks.v1i2.3631>
- Armiyati, L., & Habib, F. M. (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Mahasiswa Calon Guru di Tasikmalaya. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 09(02), 164–176.
- 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/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Asmi, A. R., Dhita Surbakti, A. N., & C., H. (2018). E-Module Development Based Flip Book Maker for Character Building in Pancasila Coursework Sriwijaya University. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1. <https://doi.org/10.17509/jpis.v27i1.9395>
- Azhariadi, Desmaniar, I., & Geni, Z. L. (2019). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Daerah Terpencil. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 121, 78–88. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Goyal, K. (2019). *Panduan Pengguna calibre*. 69904901(27).
- Hariyono, H. (2017). Sejarah Lokal: Mengenal yang Dekat, Memperluas Wawasan. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 11(2), 160–166. <https://doi.org/10.17977/um020v11i22017p160>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hermawan, H. D., Probawasito, T., Saputri, A., Rahayu, D. P., & Taufani, N. K. P. (2021). Studi kelayakan dan perancangan Artbook Indonesian History: media pembelajaran sejarah menggunakan augmented reality. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2359–2371. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1213>
- Ismail Darimi. (2017). TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM EFEKTIF. *Brain Cell Biology*, 36(1–4), 1–2. <https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4>
- Isti'adah, F. N. (2018). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
- Jerney, J. (2014). *Calibre for ebook management*. February, 75–78.

- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Mujiyati, N., Warto, W., & Sutimin, L. A. (2019). Developing a problem-based local history module to improve the critical thinking ability of senior high school students. *Research and Evaluation in Education*, 5(1), 30–40. <https://doi.org/10.21831/reid.v5i1.13334>
- Noviandi, H., S, N., & F, F. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 977–984. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.491>.
- Nurhadi. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik,. In *Program Magister Pasca Sarjana (Pps) Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sutan Syarif Kasim Riau Pekanbaru* (Issue April).
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pempelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup.

Jurnal Informatika, 2(2), 1–12.

Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Penelitian, J., & Internasional, K. (2015). *Model ADDIE Nada Aldoobie Fase desain*. 68–72.

Prasetya, A. (2021). Electronic Module Development with Project Based Learning in Web Programming Courses. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 2(3), 69–72. <https://doi.org/10.29040/ijcis.v2i3.38>

Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DINamika Sosial*, 1, 213–214.

Priatna, T. (2017). *Prosedur Penelitian Pendidikan*.

Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–243. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

Saepuloh, D. (2016). Perpustakaan Elektronik (E-Library) Menggunakan Calibre

- Electronic Library (E-Library) Uses Calibre. *Jurnal Pari*, 2(2), 92–96.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/592/483>.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84.
<https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.288>
- Sholeh, K., Suriadi, A., & Mariadi, M. (2021). Nilai-Nilai Sejarah Sebaran Situs Peninggalan Masa Islam Di Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 7(2), 134.
<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v7i2.12083>
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Research Gate*, July, 1–13.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Siregar, R. (2016). Karya Ilmiah Interaktif Menggunakan Format File Epub. *Al-Kuttab*, 3, 65–80. [http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/20/1/5/Rahmadani Siregar 2.pdf](http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/20/1/5/Rahmadani%20Siregar%202.pdf)
- Sopacua, J., Fadli, M. R., & Rochmat, S. (2020). The history learning module integrated character values. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(3), 463–472.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16139>
- Suarez, L. Y. T. (2015). *MANAGING E-BOOKS IN NIGERIAN ACADEMIC LIBRARIES USING CALIBRE SOFTWARE: A CASE OF FEDERAL UNIVERSITY OF TECHNOLOGY MINNA LIBRARY*. 14(1), 1–27.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Surya, M., & Darmawan, D. (2018). *Berbasis Microsoft Excel Dalam*

Meningkatkan. 3(September). <https://doi.org/10.31980/tp.v3i2.403.g401>

- Surya, R. A., Fikriya, R., Pengembangan, P., Kependidikan, T., Kewarganegaraan, P., & Sosial, P. (2021). *HISTORY EDUCATION TO ENCOURAGE NATIONALISM* Email : surya_riza@unej.ac.id of how globalization affect our lives . *Globalization is*. 5(1), 1–13.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Waraulia, A. M. (2020). Bahan Ajar Teori dan Prosedur Penyusunan. *UNIPMA Press*, 1–59.
- Widyartono, D. (2013). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Melalui Alih Media Buku Pelajaran Kurikulum 2013. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1). <https://doi.org/10.18551/erudio.2-1.5>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Wulantari, & Sukardi. (2018). Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.
- Yaumil Qoriaha, Sumarnob, N. U. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1), 98–115.
- Yunus, M. M., Thambirajah, V., Said, N. E. M., & Singh, C. K. S. (2021). Designing a module as a strategic solution to enhance creativity in the teaching of writing. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 10(2), 94–104. <https://doi.org/10.18488/JOURNAL.23.2021.102.94.104>