

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS  
CANVA UNTUK MEMBANTU SISWA MENGIDENTIFIKASI  
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN  
SEJARAH DI SMK**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata  
1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



**Disusun Oleh:**

**Intan Putri Kartikasari**

**20046131**

**DEPARTEMEN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS  
CANVA UNTUK MEMBANTU SISWA MENGIDENTIFIKASI  
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN  
SEJARAH DI SMK**

Nama : Intan Putri Kartikasari  
BP/NIM : 2020/20046131  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2024

**Disetujui oleh:**

**Kepala Departemen Sejarah,**



**Dr. Aisah, M. Pd**  
NIP. 198106152005012002

**Pembimbing,**



**Dr. Ofianto, M. Pd**  
NIP. 198210202006041002



## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi Departemen  
Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang pada hari Jumat, 16  
Agustus 2024

### PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MEMBANTU SISWA MENGIDENTIFIKASI KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK

Nama : Intan Putri Kartikasari  
BP/NIM : 2020/20046131  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2024

Disetujui oleh:

**Tim  
Penguji**

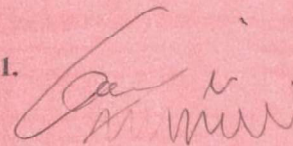
**Ketua : Dr. Ofianto, M. Pd**

**Anggota : 1. Hera Hastuti, M. Pd**

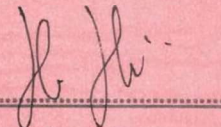
**2. Elfa Michellia Karima, M. Pd**

**Tanda Tangan**

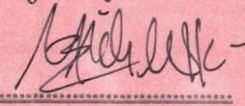
1.



2.



3.



## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Intan Putri Kartikasari  
BP/NIM : 2020/20046131  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MEMBANTU SISWA MENGIDENTIFIKASI KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis ataupun hukum yang sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP ataupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 24 Agustus 2024

Disetujui oleh:

Kepala Departemen Sejarah,



Dr. Aisiah, M. Pd  
NIP. 198106152005012002

Saya yang Menyatakan,



Intan Putri Kartikasari  
NIM. 20046131

## ABSTRAK

**Intan Putri Kartikasari (20046131). Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah Di SMK. Skripsi. Departemen Sejarah . Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang 2024.**

Penelitian yang dilakukan bermula dari permasalahan di SMK N 1 Pulau Punjung terkait kurangnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan ketentuan Kurikulum Merdeka, belum adanya media pembelajaran yang bisa melatih peserta didik untuk berpikir kausalitas, dan rendahnya pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi konsep kausalitas dalam peristiwa sejarah yang termasuk salah satu bagian dari keterampilan *historical thinking* yang harus dimiliki siswa. Dari permasalahan diatas, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dan dapat melatih siswa untuk berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah, salah satunya dengan menggunakan media infografis interaktif.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Instrumen penelitian disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validitas ahli materi, lembar validitas ahli media, dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media infografis interaktif dilakukan kepada siswa kelas Fase F Kelas XI AKL 1 di SMK N 1 Pulau Punjung. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran skala, yaitu Skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media infografis interaktif di rancang dengan menggunakan Canva dan aplikasi Medium (2) kelayakan media infografis interaktif secara garis besar berada pada kategori sangat layak dan mampu membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berfikir kausalitas pada pembelajaran sejarah (3) Praktikalitas media infografis interaktif secara keseluruhan pada kategori sangat praktis dan (4) Efektivitas media infografis interaktif berada pada ketegori efektif.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, infografis interaktif, keterampilan berpikir kausalitas, historical thinking.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah Di SMK”** yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Sejarah pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sholawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaatnya senantiasa kita dapatkan di akhirat kelak. Aamiin Yaa Rabbal’Alamin.

Penulis menyadari banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibuk Rini Afriani, M.Pd selaku dosen penguji I dan validator ahli media I serta Ibuk Elfa Michellia Karima, M.Pd selaku dosen penguji II dan juga validator ahli media II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Hera Hastuti, M.Pd selaku dosen penguji I saat Sidang Akhir Skripsi yang sudah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibuk Dr. Aisiah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Ibuk Dr Erniwati, M.Hum dan juga Bapak Dr. Zul Asri, M.Hum yang telah bersedia menjadi validator bidang ahli materi.
6. Bapak Firza, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis sejak awal perkuliahan.
7. Dosen dan Staf di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang untuk segala jasanya selama perkuliahan.

8. Bapak Maritis, S.Pd selaku guru sejarah SMK N 1 Pulau Punjung dan pamong PLK yang telah bersedia memberikan waktu luangnya untuk uji praktikalitas media pembelajaran.
9. Kedua orang tua penulis Bapak Alm. Nur Mujimin dan Ibu Rahayu Ningsih yang telah berjasa dalam kehidupan saya dan sebagai motivasi penulis dalam menyelesaikan bangku perkuliahan.
10. Eka Nursetia Ningsih selaku kakak kandung saya yang sudah memberikan sandaran dan nasihat untuk adiknya.
11. Sahabat penulis: Anes, Witia, dan Wiwi yang telah menemani saya sejak pertama duduk di bangku perkuliahan dan di kosan, teman untuk berbagi keluh kesah dan suka cita di perantauan.
12. Kakak-kakakku: kak een, kak rini, kak yosil dan bang aghel yang selalu menemani ketika saya PLK di sekolah. Sebagai kakak yang ada dikala saya berada di keadaan paling terpuruk, sebagai obat dikala sepi dan sedih yang sudah saya anggap sebagai keluarga sendiri.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Aamin Yaa Rabbal'Alamin. Terima kasih.

Padang, Juli 2024

Intan Putri Kartikasari



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Teori Pembelajaran Kognitif.....	12
2. Pembelajaran Sejarah .....	13
3. Keterampilan Mengidentifikasi Konsep Kausalitas dalam Sejarah .....	19
4. Media Pembelajaran .....	22
5. Media Infografis.....	26
6. Canva .....	28
7. Medium.....	30
B. Studi Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model Pengembangan .....	36



C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
E. Teknis Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Penelitian .....	51
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	51
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	55
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	66
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	76
B. Pembahasan .....	76
1. Analisis Validitas.....	76
2. Analisis Praktikalitas dan Efektivitas.....	77
3. Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas dalam Peristiwa Sejarah.....	78
4. Keterbatasan Pengembangan .....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Tes Peserta Didik Kelas XI AKL 1 .....	6
Gambar 2. Homepage Canva Di Desktop .....	30
Gambar 3. Homepage Medium Di Desktop .....	31
Gambar 4. Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 5. Bagan Prosedur Penelitian .....	37
Gambar 6. Skor dan Kategori .....	50
Gambar 7. Pemilihan Template Media.....	59
Gambar 8. Pengeditan Template .....	60
Gambar 9. Petunjuk Penggunaan .....	61
Gambar 10. Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran .....	62
Gambar 11. Pertanyaan Pemantik.....	63
Gambar 12. Infografis Interaktif.....	64
Gambar 13. Menyerahnya Jepang Terhadap Sekutu.....	64
Gambar 14. Peristiwa Rengasdengklok .....	65
Gambar 15. Kemerdekaan Indonesia .....	65
Gambar 16. Video Perang Asia Pasifik .....	65
Gambar 17. Video peristiwa Rengasdengklok.....	66
Gambar 18. Video Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis .....	3
Tabel 2. Soal Pretest Terkait Keterampilan5 Berpikir Kausalitas Dalam Peristiwa Sejarah.....	4
Tabel 3. Indikator Keterampilan Mengidentifikasi Sebab Akibat (Kausalitas) .....	21
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi .....	43
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media.....	44
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Guru .....	45
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Peserta Didik.....	47
Tabel 8. Skor dan Kategori.....	49
Tabel 9. Hasil Tes Analisis Kemampuan Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa.....	53
Tabel 10. Sumber Gambar dan Video .....	57
Tabel 11. Penilaian Validator Ahli Materi.....	67
Tabel 12. Saran dan revisi dari ahli materi.....	69
Tabel 13. Penilaian Validator Ahli Media.....	69
Tabel 14. Saran dan revisi dari ahli Media.....	71
Tabel 15. Hasil Analisis Angket Praktikalitas Respon Guru.....	72
Tabel 16. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Infografis Interaktif.....	75

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan metodologi pengajaran terdapat dua aspek yang paling menonjol, yakni metode mengajar dan juga media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana, 2011:1). Jadi, dapat dikatakan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada di dalam komponen metodologi, sebagai salah satu komponen yang diatur oleh guru.

Idealnya berdasarkan UU No. 008/H/KR/2022 tentang Kurikulum Merdeka dikatakan bahwa sejarah juga bisa dikombinasikan dengan penggunaan ragam media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam membuat media pembelajaran sejalan dengan perkembangan globalisasi saat ini.

Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi tentu memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi (Firmadani, 2020:93). Untuk menunjang hal tersebut, guru juga dituntut untuk selalu berinovasi dengan penggunaan media pembelajaran saat mengajar yang diharapkan dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Pendidikan sebagai salah satu bagian kehidupan manusia tentu memiliki pengaruh bagi perkembangan IPTEK, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan



teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010:1), sehingga bisa mempermudah guru dalam proses

pembelajaran dan adanya peningkatan mutu di dalam pendidikan (Benita, 2023: 420)

Dengan menggunakan media pembelajaran tidak ada alasan lagi bagi seseorang untuk tidak belajar, karena semakin majunya perkembangan teknologi memudahkan peserta didik untuk belajar dimana dan kapan saja (Azizah & Susanti, 2023: 459). Penggunaan media juga dapat meningkatkan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke pola berpikir kompleks (Fajri Mulyani, 2022:2). Oleh karena itu, penggunaan media berkaitan erat dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat di perjelas, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Sejarah merupakan salah satu rumpun ilmu sosial (*social sciences*). Dalam UU No. 008/H/KR 2022 tentang Kurikulum Merdeka terdapat lingkup standar kecakapan dalam mata pelajaran sejarah. Salah satunya mengenai keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*). Keterampilan berpikir sejarah ini kemudian dimasukkan ke elemen-elemen dalam pelajaran sejarah agar teraplikasikan kepada peserta didik.

Menurut Isjoni, dalam Wulan Nurjanah (2020:94) keterampilan berpikir sejarah yaitu kemampuan agar murid bisa membedakan waktu lampau, masa kini, dan masa yang akan datang. Berpikir sejarah (historis) juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mampu mengambil

nilai kehidupan masa lalu untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang.

Keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah menurut Ofianto (2021:43) diklasifikasikan menjadi dua, yaitu keterampilan dasar (*basic skill*) dan keterampilan penelitian sejarah (*high skill*).

**Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis**

<b>Keterampilan Berpikir Historis</b>	
<b>Keterampilan Dasar (<i>Basic Skill</i>)</b>	<b>Keterampilan Penelitian Sejarah (<i>High Skill</i>)</b>
1. Keterampilan berpikir kronologis	1. Keterampilan membangun arti penting sejarah
2. Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan	2. Keterampilan merekam data/informasi/sumber sejarah
3. Keterampilan menganalisis sebagai akibat	3. Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah
	4. Keterampilan merancang penelitian sejarah
	5. Keterampilan melaporkan hasil penelitian

Tabel diatas merupakan komponen kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran sejarah, atau biasa dikenal dengan sebutan *historical thinking*. Kemampuan tersebut bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir historis yang dibagi kedalam enam jenis keterampilan dasar berfikir, salah satunya yaitu keterampilan menganalisis sebab dan akibat atau yang lebih dikenal dengan keterampilan berfikir kausalitas (Aupa, Elsa Maqthul & Yefterson, 2022).

Namun pada kenyataannya, guru belum maksimal dalam mengimplementasikan media yang mengkolaborasikannya dengan

teknologi seperti tuntutan pada kurikulum merdeka, bahkan beberapa guru belum mahir dalam menggunakan teknologi, apalagi untuk membuat media berbasis teknologi yang dapat membantu siswa berpikir kausalitas. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru belum sanggup dalam membuat media yang berbasis teknologi untuk membantu siswa berpikir kausalitas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sejak bulan Juli sampai Desember 2023 di SMK N 1 Pulau Punjung, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia fase F kelas XI. Media yang dipakai oleh guru hanya berupa PPT (*Power Point*) yang kurang interaktif, minim gambar, dan terlalu banyak kalimat penjelas. Padahal karakteristik media visual yang baik itu salah satunya tidak terlalu banyak konsep dan tidak banyak menggunakan kata-kata, jadi hanya berupa poin-poinnya saja (Rohani, 1997: 35). Media yang demikian tentu kurang menarik dan belum membantu siswa untuk berpikir historis terutama dalam mengidentifikasi berpikir kausalitas. Berdasarkan pengamatan tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran belum maksimal. Media yang digunakan juga belum bervariasi dan kurang inovatif.

Untuk lebih mengetahui tentang keterampilan peserta didik dalam mengidentifikasi berfikir kausalitas dalam peristiwa sejarah, maka dilakukan tes oleh peneliti kepada siswa kelas XI AKL 1 di SMK N 1 Pulau Punjung. Tes ini dilakukan dengan memberikan 3 soal yang menekankan aspek keterampilan berpikir kausalitas. Soal yang diberikan berpedoman kepada “Karakteristik Item Tes Keterampilan Berpikir

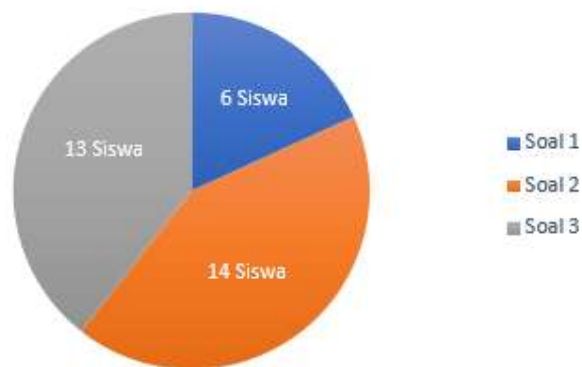


Historis Mata Pelajaran Sejarah SMA” (Ofianto & Ningsih, 2021: 202-203). Soal yang diujikan yaitu *pertama*, menyebutkan ide para tokoh yang bisa menjadi penyebab suatu peristiwa sejarah. *Kedua*, menjelaskan tentang peran individu salah satu tokoh sejarah. *Ketiga*, menyebutkan dampak yang dirasakan dari suatu peristiwa sejarah. Soal tersebut dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2. Soal Pretest Terkait Keterampilan Berpikir Kausalitas dalam Peristiwa Sejarah**

No.	Soal	No. Butir Soal
1.	Peristiwa sejarah terjadi karena beberapa penyebab, salah satunya pengaruh ide-ide tokoh sejarah. Apa saja ide para tokoh yang dapat menjadi penyebab suatu peristiwa sejarah? Tulislah lebih dari satu jawaban!	1
2.	Ir. Soekarno merupakan salah satu tokoh sejarawan yang terkenal dan perannya yang krusial untuk negara Indonesia. Apa saja peran tokoh dalam kemerdekaan Indonesia? Tulislah lebih dari satu jawaban!	2
3.	“Peristiwa berpengaruh terhadap kehidupan suatu masyarakat” merupakan salah satu ciri suatu peristiwa dikatakan sebagai peristiwa sejarah. Apa akibat yang ananda rasakan dari suatu peristiwa sejarah? Tulislah lebih dari satu jawaban!	3

Setelah dilakukan tes kepada peserta didik, hasil tes tersebut menunjukkan bahwa mereka masih kurang dalam mengidentifikasi kausalitas dalam peristiwa sejarah. Bahkan banyak dari mereka belum menjawab soal dengan benar. Diagram lingkaran dibawah ini menunjukkan hasil tes yang telah dilakukan oleh peserta didik.



**Gambar 1. Hasil Tes Peserta Didik Kelas XI AKL 1**

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa dari 29 peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 6 siswa (19%) yang menjawab benar pada soal pertama. Soal kedua yang menjawab benar berjumlah 14 siswa (42%). Selanjutnya soal ketiga terdapat 13 siswa (39%) yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan mengidentifikasi berfikir kausalitas masih rendah.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah di atas, diperlukan inovasi media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah, mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis, serta sesuai dengan ketentuan media pada Kurikulum Merdeka. Inovasi ini dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan media pembelajaran dengan perkembangan IPTEK dalam pembuatan media oleh guru yang dapat membantu siswa menemukan konsep kausalitas dalam peristiwa sejarah. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media infografis berbasis Canva.

Canva merupakan salah satu *software* desain grafis yang berbasis teknologi dan dapat digunakan lewat laptop, komputer, dan juga gawai. Dengan menggunakan Aplikasi Canva efektivitas dan juga kreativitas dalam bekerja meningkat karena Canva menyediakan *template* dan juga contoh desain untuk memperkaya kreativitas pemakai (*user*). Aplikasi Canva ini juga bisa membuat design infografis sederhana untuk media pembelajaran.

Infografis (*infographic*) merupakan perpaduan antara *information* + *graphics*. Kata ini mengacu pada cara visualisasi data yang memungkinkan pembaca memahami informasi yang rumit dengan lebih mudah dan cepat (Edy Pang et al., 2018: 9). Infografis menampilkan data, ide, informasi atau pengetahuan melalui gambaran bagan, grafis, jadwal dan lainnya secara visual. Hal ini dilakukan untuk menarik dan juga menggugah keinginan pembaca agar lebih dalam memahami sajian informasi (Kamza et al., 2021: 100). Infografis juga mengandung unsur hiburan dalam sajian datanya sehingga menarik dan mudah dipahami. Hal inilah yang juga menjadi salah satu alasan peneliti memilih infografis sebagai media pembelajaran.

Ruang lingkup materi yang akan dibahas dalam media infografis, yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dari lingkup materi tersebut akan diambil beberapa peristiwa sejarah, yaitu Peristiwa sebelum Indonesia merdeka hingga kemerdekaan. Melalui materi ini maka akan dikembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas.

Media infografis ini mengemas materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi sebagai materi untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas pada peristiwa sejarah. Melalui materi ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik agar sadar akan peran tokoh nasional dalam memperjuangkan Indonesia merdeka sehingga membuat mereka paham dan bisa memunculkan kesadaran sejarah yang berujung kepada rasa cinta tanah air.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBASIS CANVA UNTUK MEMBANTU SISWA BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka identifikasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
2. Belum ada media tertentu yang bisa melatih peserta didik untuk berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.
3. Masih rendahnya pemahaman siswa untuk mengidentifikasi konsep kausalitas dalam peristiwa sejarah.

### **C. Batasan Masalah**



Permasalahan peneliti ini hanya memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran infografis pada materi “Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah dan menambah varian media berbasis teknologi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah?
3. Bagaimana praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara merancang media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.
3. Mengetahui praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran infografis untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam peristiwa sejarah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu untuk memberikan sumbangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dan juga menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran sejarah.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran
- b. Bagi guru, Sebagai bahan masukan bagi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran
- c. Bagi peneliti, dapat berkontribusi langsung dan mendapatkan pengalaman dalam dunia pendidikan.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran infografis dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka
2. Media infografis memuat materi mengenai “Peristiwa Sebelum Indonesia Merdeka hingga Indonesia Merdeka” yang ada di dalam lingkup materi “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” Fase F Kelas XI.
3. Media yang dipilih berupa infografis interaktif yang berbentuk visual statis yang berisi gambar ilustrasi, gambar tokoh sejarah, teks, dan konsep-konsep dalam peristiwa sejarah yang berkaitan dengan materi.
4. Media yang dikembangkan memuat materi yang dapat di klik sesuai point dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui QR Code dengan di klik atau di *scan*.
5. Materi didalam media disajikan secara singkat dan berdasarkan indikator keterampilan menganalisis sebab akibat.
6. Media dibuat untuk membantu siswa mengidentifikasi kausalitas dari peristiwa sejarah.
7. Media dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva dan Medium.
8. Media ini dapat diakses menggunakan laptop dan *handphone* secara *online*.

