

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELJARAN INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBASIS SNAPPA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 4 PAGARALAM**

Yunisa Martalia¹, Muhammad Reza Pahlevi²

^{1,2} Universitas Sriwijaya

martaliayunisa@gmail.com, mrpahlevi@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive infographic learning media based on the Snappa application for the Introduction to Historical Science material for tenth-grade students at SMA Negeri 4 Pagar Alam. The issue addressed is the students' need for more engaging and effective learning media to understand history material. The research method uses the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the analysis stage, curriculum, material, and student needs analyses were conducted through interviews and Google Forms. The design stage produced an interactive infographic design with an ordered material structure supported by a storyboard. The development stage involved creating the learning media and product validation by material, language, and media experts, with validation results indicating that the media is highly feasible to use (average score 4.42). Implementation was conducted through individual trials, small group trials, and field tests, producing very positive responses with an effectiveness score of 4.65. The effectiveness evaluation using pre-tests and post-tests showed a significant increase in student learning outcomes with an N-gain value of 0.77, categorized as high. This interactive infographic media has proven valid and effective in improving history learning outcomes and student interest. The study recommends using this media as a learning tool in classrooms to enhance understanding of history material.

Keywords: *Interactive Infographic, ADDIE, Learning Effectiveness, Snappa*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis aplikasi Snappa pada materi Pengantar Ilmu Sejarah untuk siswa kelas X SMA Negeri 4 Pagar Alam. Masalah yang diangkat adalah kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam memahami materi sejarah. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kurikulum, materi, dan analisis kebutuhan peserta didik melalui wawancara dan google form. Tahap desain menghasilkan rancangan infografis interaktif dengan struktur materi yang terurut dan didukung storyboard. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran dan validasi produk oleh ahli materi, bahasa, dan media, dengan hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan (nilai rata-rata 4,42). Implementasi dilakukan melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang menghasilkan

tanggapan sangat positif dengan skor efektivitas mencapai 4,65. Evaluasi efektivitas menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dengan nilai N-gain 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Media Infografis Interaktif ini terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah serta minat belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media tersebut sebagai sarana pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman materi sejarah.

Kata Kunci: Infografis Interaktif, ADDIE, Efektivitas Pembelajaran, Snappa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang direncanakan dan dilakukan dengan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri, mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan masyarakat. Dalam membahas pendidikan, penting untuk memahami dua istilah yang sering digunakan, yaitu pedagogi dan pedagogik. Pedagogi merujuk pada konsep pendidikan, sedangkan pedagogik berarti ilmu mengenai pendidikan. Istilah pedagogis yang awalnya berarti pelayan, kemudian berubah makna menjadi profesi yang mulia. Dengan demikian, pedagogi merujuk pada seseorang yang bertugas

membimbing anak dalam perkembangan menuju kemandirian dan tanggung jawab. Proses pendidikan mencakup berbagai aspek, termasuk perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, kognisi, emosi, kemauan, sosial, hingga perkembangan spiritual. (Rahman dkk., 2022)

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai "usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka dan masyarakat." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari

kata 'didik' yang diberi imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', yang berarti suatu metode atau tindakan dalam membimbing. Pengajaran dapat dipahami sebagai proses perubahan etika dan perilaku individu maupun sosial untuk mencapai kemandirian, serta mematangkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan. (Isnaini, 2015)

Pembelajaran, yang sering disamakan dengan istilah "mengajar," berasal dari kata dasar "ajar," yang berarti petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dapat diketahui dan diikuti. Dengan tambahan awalan "pe" dan akhiran "an," istilah ini menjadi "pembelajaran," yang merujuk pada proses atau cara mengajarkan agar siswa mau belajar. Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Ini merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembuatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan keyakinan dalam diri peserta didik. Singkatnya, pembelajaran adalah upaya untuk

membantu siswa belajar dengan efektif. (Sartika, 2022)

Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran beralih dari metode konvensional ke media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media TIK berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran di dalam dan luar kelas serta membantu peserta didik menyelesaikan tugas. Perangkat TIK meliputi handphone, komputer/laptop, proyektor LCD, dan koneksi internet. Salah satu media pembelajaran TIK yang kerap digunakan oleh pendidik adalah desain grafis, dengan aplikasi berbasis web seperti Snappa sebagai contoh. (Hamdanah & Hasanudin, 2019)

Snappa adalah aplikasi desain grafis berbasis website yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain dengan mudah dan cepat secara gratis. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat untuk mendesain grafis, termasuk untuk media sosial, iklan, blog, infografis, dan lainnya. Snappa ditujukan bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis, karena menawarkan fitur-fitur unik seperti dimensi gambar yang sudah ditentukan, ribuan template menarik,

dan akses ke lebih dari lima juta foto stok beresolusi tinggi secara gratis. Selain itu, Snappa juga dilengkapi dengan fitur untuk menghapus latar belakang dengan mudah, mengubah ukuran foto, dan memungkinkan pengguna untuk berbagi serta menjadwalkan hasil desain langsung dari platform.

Dalam penerapan media Infografis Interaktif dari aplikasi berbasis web yaitu Snappa dibantu dengan menggunakan aplikasi Thinglink, ThingLink adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif yang menggabungkan berbagai media. Dalam aplikasinya, guru dapat menambahkan hyperlink, teks, dan suara ke dalam konten multimedia, sehingga siswa dapat mengklik elemen-elemen dalam gambar atau video tersebut guna memperoleh informasi tambahan, menggali lebih dalam topik tertentu dan menggambarkan hubungan antar konsep. (Budi, 2020)

Tentu hal ini dapat membantu siswa lebih terlibat dan aktif dalam belajar. menurut (Utami dkk., 2024) bahwa proses pembelajaran umumnya menggunakan Power Point, metode ceramah, serta pemberian

tugas. Selanjutnya, peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik untuk menggali informasi mengenai kebutuhan belajar mereka, yang menyimpulkan bahwa siswa cenderung kurang menguasai materi yang telah dipelajari akibat bahan ajar yang kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti berupaya menghadirkan inovasi bahan ajar berupa Infografis Interaktif berbasis Snappa. Penerapannya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA, di mana hampir semua memiliki perangkat elektronik pribadi seperti smartphone, sehingga mereka mampu beradaptasi dengan infografis interaktif ini dan belajar secara mandiri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*Development Research*). Metode Penelitian dan Pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan singkatan R&D, merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses,

atau layanan. Pada penelitian ini dirancang menggunakan pengembangan ADDIE model ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan memiliki struktur sistematis yang mana pada tahap pertama sampai dengan tahap terakhir dalam pengaplikasiannya harus dilakukan secara sistematis dan tidak dapat dilakukan secara acak. Kelima tahapan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya, karena sifat sederhana dan terstruktur juga sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan mudah juga untuk diaplikasikan. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Menurut Branch (2009:25) tujuan dari langkah analisis adalah untuk mengetahui kesenjangan kinerja. Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama yaitu analisis kinerja melakukan observasi ke kelas X SMA Negeri 4 Pagar Alam untuk

mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan pembelajaran, ternyata masih menggunakan papan tulis dan powerpoint sederhana sehingga terlihat belum bisa menarik perhatian siswa untuk belajar. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik yaitu media pembelajaran infografis Interaktif berbasis Aplikasi Snappa dan dibantu dengan aplikasi Thinglink untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. Tahap Desain

Tahap Desain dari model pengembangan ADDIE, dimana tahap ini merupakan proses penentuan bagaimana proses yang telah didapat dari tahap analisis untuk dipelajari lebih lanjut. (Asmi dkk., 2019) Dalam langkah ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran agar tujuan pembuatan media pembelajaran infografis Interaktif dapat tercapai. Pada tahap ini peneliti sebelumnya menyiapkan materi untuk produk yang akan dikembangkan. Materi yang akan dikembangkan berfokus mengenai materi pengantar

ilmu sejarah. Target dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu peserta didik SMA Negeri 4 Pagar Alam

3. Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan infografis sebagai media pembelajaran sejarah yang akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas yang diujikan kepada pendidik dan peserta didik. (Suryani & Yefterson, 2022). Pada tahap ini membuat dan menyusun media pembelajaran infografis sesuai dengan hasil rancangan. Tahap ini menyatukan materi, gambar yang relevan pada desain template infografis yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi Snappa dan setelah itu membuat desain Infografis Interaktif dengan menggunakan aplikasi Thinglink.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media pembelajaran Infografis Interaktif yang akan dikembangkan kepada peserta didik). Tahap ini dilakukan di SMA Negeri 4 Pagar Alam, menggunakan

uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 dan tahap 2 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah materi pengantar ilmu sejarah. Tahap implementasi produk media pembelajaran infografis Interaktif ini diuji coba pada 5 peserta didik dengan Tingkat kemampuan yang beragam dalam uji coba perorangan (one to one), serta 10 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda dalam uji coba kelompok kecil (*small group*).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir yakni evaluasi produk dilakukan pada hampir setiap tahap. Dalam hal ini terdapat dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif, selanjutnya akan dilakukan revisi apabila diperlukan evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan ADDIE dan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi uji validitas dan kepraktisan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X.5 SMA Negeri 4 Pagar Alam. Adapun pengembangan media pembelajaran ini pada model prosedur ADDIE, suatu kerangka kerja pengembangan yang sistematis dan berurutan, meliputi lima tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum dengan melakukan wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 4 Pagar Alam. Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah proses penelitian, memastikan relevansi serta mengarahkan fokus penelitian kurikulum yang dipakai SMA Negeri 4 Pagar Alam adalah Kurikulum Merdeka. Setelah itu peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket menggunakan Google Form yang bertujuan untuk

mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi melalui wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 4 Pagar Alam mengenai materi apa yang sedang dipelajari peserta didik saat itu, sehingga materi yang akan di masukkan ke dalam Infografis Interaktif bisa menyesuaikannya. Materi yang disajikan adalah materi Pegantar Ilmu Sejarah. Berdasarkan hasil seluruh analisis tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang efektif dan lebih menarik menggunakan Infografis Interaktif berbasis Snappa agar bisa melengkapi fasilitas bahan ajar dalam pembelajaran sejarah.

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua pada penelitian ini adalah melakukan desain terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran agar tujuan pembuatan media pembelajaran dapat tercapai. Pada tahap ini peneliti mendesain materi pembelajaran, mendesain template Infografis Interaktif, membuat desain pembelajaran dan membuat storyboard.

Pada kegiatan mendesain materi pembelajaran peneliti mengurangkan materi mulai dari apa itu sejarah, pengertian sejarah menurut ahli, manfaat belajar sejarah, sejarah adalah sejarahnya manusia, peristiwa sejarah, dimensi waktu sejarah, aspek-aspek sejarah, konsep berpikir dalam sejarah, kemudian penelitian sejarah, historiografi dan terakhir keterkaitan sejarah dengan teori sosial. Setelah menentukan garis besar materi, dilakukan tahap menulis materi dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti bahasa, sumber, dan gambar yang akan digunakan.

Setelah gambar dan materi siap, maka tahap selanjutnya yaitu mendesain tamplate Infografis Interaktif merupakan tampilan predesain yang mempermudah peneliti untuk menyusun tata letak dari teks, gambar dan video yang akan ditampilkan pada media pembelajaran Infografis Interaktif. Proses desain tamplate ini dilakukan pada aplikasi Snappa dan dibantu dengan aplikasi Thinglink.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya Adalah pengembangan. Pengembangan

merupakan tahap untuk mewujudkan rancangan produk media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat dan menyusun media pembelajaran *Infografis Interaktif* sesuai dengan hasil rancangan. Tahap ini menyatukan materi, gambar-gambar relevan, kemudian menambahkan video dan evaluasi pada desain *tamplate Infografis Interaktif* yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi Snappa dan dibantu dengan aplikasi Thinglink.

Setelah melakukan tahap pengembangan tahap selanjutnya yaitu tahap validasi. Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. (Permatasari dkk., 2018)

Proses validasi terhadap produk bisa dilaksanakan dengan melibatkan sejumlah ahli di bidang terkait untuk mengevaluasi rancangan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah rancangan tersebut divalidasi melalui penilaian dari para ahli, peneliti selanjutnya merevisi desain

berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh mereka. Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli yang menggunakan skala likert, yaitu penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5 (1 Sangat Kurang layak, 2 Kurang Layak, 3 Cukup, 4 Layak, 5 Sangat Layak). Untuk melihat kevalidan media yang dikembangkan, peneliti melakukan perhitungan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum vi}{n}$$

Keterangan ; R = Nilai rata-rata

vi = Skor hasil penelitian

n = Banyak data

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Persentasi	Kriteria
1	Materi	4,33	Sangat Valid
2	Bahasa	4,78	Sangat Valid
3	Media	4,16	Valid
	Rata-rata	4,42	(Sangat Valid)

Sumber : Pengolahan Data Primer 2025

Berdasarkan table 1 diatas, diketahui bahwa Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.

Pada tahap validasi materi, peneliti meminta bantuan kepada Ibu Risa Marta Yati, S.Pd., M.Hum selaku dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada validasi materi adalah 4,33 dengan kriteria sangat valid, bahwa dinyatakan penilaian dalam rentang 4,21-5,00 termasuk dalam kriteria sangat valid. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan sumber tahun yang belum dicantumkan, menambahkan contoh-contoh untuk materi yang bersifat teoritis, serta memperbaiki narasi materi. Pada tahap validasi bahasa, peneliti memperoleh bantuan dari Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A, dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Sriwijaya. Hasil validasi bahasa menunjukkan nilai rata-rata 4,78 dengan kriteria sangat valid. Saran yang diberikan meliputi perbaikan penggunaan tanda baca, ejaan, dan tanda cetak miring yang perlu diperhatikan dan diterapkan kembali. Sedangkan pada tahap validasi media, peneliti dibantu oleh Ibu Rani Oktapiani, M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. Hasil validasi

media menunjukkan nilai rata-rata 4,16 dengan kriteria valid, bahwa dinyatakan penilaian dalam rentang 3,41-4,20 termasuk kategori valid. Saran dari validator media meliputi pengurangan warna background yang terlalu mencolok, perbaikan desain poster, dan penghilangan gambar-gambar yang tidak relevan. Keseluruhan hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Infografis Interaktif yang dikembangkan telah layak dan sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perhitungan skor rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata

vi = Total rata-rata

n = Jumlah Penilai

$$\bar{x} = \frac{13,26}{3}$$

$$= 4,42$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran Infografis Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki nilai rata-rata 4,42 dengan kriteria

sangat valid dan layak untuk diuji coba dengan beberapa revisi sesuai saran validator. Kriteria valid tersebut berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh (Amaliyah dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penilaian dalam rentang 4,21-5,00 termasuk dalam kriteria sangat valid. Media Pembelajaran yang telah memenuhi standar validitas kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas X.5.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan tiga uji coba yaitu uji coba perorangan (one to one), uji coba kelompok kecil (small group), dan Uji coba lapangan (field test). Untuk melihat nilai rata-rata media Infografis Interaktif berbasis Aplikasi Snappa pada tahap uji uji coba perorangan (one to one) dan coba kelompok kecil (small group) dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata

vi = Total rata-rata

n = Jumlah Penilai

Pada tahap uji coba perorangan (one to one), sebanyak 5 peserta didik diarahkan untuk mengamati produk media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis aplikasi Snappa yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, peserta didik diberikan angket berisi 13 pernyataan dengan kolom penilaian rentang nilai 1 sampai 5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Cukup, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju), serta kolom saran dan masukan terkait produk. Hasil uji coba perorangan menunjukkan nilai rata-rata 4,66 yang termasuk dalam kriteria sangat valid yang dinyatakan bahwa rentang nilai 4,21-5,00 termasuk kategori sangat valid. Pada tahap ini, peneliti tidak menemukan masukan atau saran untuk perbaikan produk. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok kecil (small group) dengan 10 peserta didik yang mekanismenya hampir sama dengan uji coba perorangan, hanya berbeda pada jumlah peserta. Hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai rata-rata 4,57 dengan kriteria sangat valid. Tujuan dari kedua uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk, namun peneliti tidak menerima masukan perbaikan dari peserta didik sehingga produk

dinyatakan sudah layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan (*field test*) kepada 36 peserta didik di kelas X.5. Sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti melakukan pre-test dengan memberikan 10 butir pertanyaan pilihan ganda. Tujuan dari pre-test yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tentang materi yang akan disajikan. Dari hasil pre-test tidak ada peserta didik yang mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada tahap pre-test yaitu 46,66. Setelah melakukan pre-test, peneliti kemudian mengimplementasikan media pembelajaran Infografis Interaktif pada proses pembelajaran dikelas X.5.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran, peneliti kemudian memberikan soal post-test yang berisi 10 butir pertanyaan pilihan ganda. Tujuan pos-test adalah untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media

pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada tahap pos-test yaitu 88,33. Untuk melihat peningkatan hasil belajar digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi (normalized gain). N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran.

$$\begin{aligned}N - gain &= \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{(S_{max}) - (S_{min})} \\&= \frac{(88,33 - 46,66)}{(100 - 46,66)} \\&= \frac{41,67}{53,34} = 0,78\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 46,66 dan nilai rata-rata post-test sebesar 88,33. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 41,67% dengan nilai yang diperoleh sebesar 0,78. yang termasuk dalam kriteria tinggi. Kriteria dinyatakan bahwa nilai termasuk dalam kriteria tinggi (sangat efektif). Peningkatan hasil belajar terjadi setelah menggunakan media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis Snappa pada proses pembelajaran. Dengan berbagai fasilitas yang disediakan oleh media

Infografis Interaktif seperti tag untuk memuat materi pembelajaran, video yang bisa langsung diakses, sound yang digunakan untuk membuat Infografis Interaktif yang menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi yang disajikan menggunakan Infografis Interaktif saat proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis aplikasi Snappa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 4 Pagar Alam dapat disimpulkan bahwa:

- a. Media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis aplikasi Snappa dikembangkan menggunakan prosedur sistematis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata validasi materi 4,33 (sangat valid), validasi bahasa 4,78 (sangat valid), dan validasi media 4,16 (valid), dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,42 yang termasuk kategori sangat

valid. Pengujian media dilakukan melalui tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan (one-to-one) dengan nilai rata-rata 4,66, uji coba kelompok kecil (small group) dengan nilai rata-rata 4,56, serta uji coba lapangan (field test) dengan nilai rata-rata 4,65; ketiganya menunjukkan media ini sangat valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil pengembangan media pembelajaran Infografis Interaktif berbasis Snappa pada materi pengantar ilmu sejarah menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebelum penggunaan media adalah 46,66 dengan seluruh peserta belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, nilai rata-rata post-test meningkat signifikan menjadi 88,33. Peningkatan rata-rata sebesar 41,66 ini menandakan pemahaman materi yang sangat baik. Nilai N-gain sebesar 0,77 termasuk kategori tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar digital sebagai alat pembelajaran yang menarik dan terus meningkatkan kemampuan penggunaan media digital agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
2. Bagi peserta didik, dianjurkan untuk lebih aktif menggunakan media Infografis Interaktif agar memahami materi dengan lebih jelas dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan menyediakan fasilitas teknologi dan pelatihan guru guna mendukung penggunaan media pembelajaran digital secara optimal.
4. Bagi peneliti lain, disarankan mengembangkan media Infografis dengan variasi konten dan fitur yang lebih interaktif serta memperhatikan kebutuhan pengguna untuk hasil yang lebih efektif di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, R., Hakim, L., & Lefudin, L. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 6(1), 65–74. <https://doi.org/10.33369/jkf.6.1.6> 5-74

- Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 3(1), 49–56.
- Budi, G. S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning pada Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Kota Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>
- Hamdanah, & Hasanudin, I. (2019). Media Pembelajaran Berbasis 4.0. In *RajaGrafindo Persada* (Vol. 6, Issue August).
- Isnaini, M. (2015). Konsep Pendidikan Anak Dalam Perspektif Para Ahli Pendidikan Islam Dan Barat. *Jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang*, 11–14.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandar, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeran 3 Bangkalan. *Widyagogik*, 6(1), 73–79.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Suryani, R. A., & Yefterson, R. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Museum Digital Menggunakan Power Point Pada Pembelajaran Sejarah. *Kronologi*, 7(2), 126–139.
- Utami, I. W., Suudi, B. C., Putri, L. R., Farhan, A., Najih, M., Mustafidan, A. R., & Ismail, M. L. (2024). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Memori Otak dan Digitalisasi Pembelajaran Sains dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif: ThingLink. *Abdimas Universal*, 7(1), 84–90. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v7i1.513>