

Analisis Kebutuhan Media Ikonik Infografis dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa

Saskia Eka Saputri^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

[*saskiaekasaputri59@gmail.com](mailto:saskiaekasaputri59@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to identify the need for developing iconic infographic media in history learning to support the enhancement of high school students' chronological thinking skills. Such skills are essential for understanding temporal sequences, causal relationships, and historical contexts coherently. The research employed a descriptive qualitative approach using observations, interviews, questionnaires, and pretests involving eleventh-grade students and a history teacher at SMAN 1 IV Koto. Findings show that learning activities remain dominated by text-based materials, while students experience difficulties organizing historical events chronologically. Data from questionnaires, interviews, and pretest results indicate that students' chronological thinking skills remain limited, with only 63% achieving adequate scores on the first indicator, 37% on the second, and 26% on the third. These findings highlight the necessity for developing concise, structured, and visually oriented iconic infographic media. The recommendation to develop Canva-based infographic media arises as an implication of needs analysis rather than empirical evidence of effectiveness, as this study is limited to the needs-analysis phase. Canva was selected for its user-friendly features, ready-to-use templates, and accessibility for teachers without specialized design skills.

Keywords: *Iconic Infographic Media, Chronological Thinking, History Learning, Needs Analysis*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media ikonik infografis dalam pembelajaran sejarah untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kronologis siswa SMA. Kemampuan berpikir kronologis menjadi kompetensi esensial dalam memahami urutan waktu, hubungan sebab-akibat, dan konteks peristiwa sejarah secara koheren. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, angket, dan pretest kepada guru serta siswa kelas XI di SMAN 1 IV Koto. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran masih didominasi media berbasis teks, sementara siswa mengalami kesulitan menyusun kronologi peristiwa. Data angket, wawancara, dan pretest mengonfirmasi kemampuan berpikir kronologis siswa masih terbatas, dengan hanya 63% mencapai skor memadai pada indikator pertama, 37% pada indikator kedua, dan 26% pada indikator ketiga. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media ikonik infografis yang ringkas, visual, dan terstruktur. Pengembangan media infografis berbasis Canva direkomendasikan sebagai implikasi hasil analisis kebutuhan, bukan sebagai bukti efektivitas, mengingat penelitian baru berada pada tahap analisis kebutuhan. Aplikasi Canva dipilih karena fiturnya yang user-friendly, template siap pakai, dan aksesibilitasnya bagi guru tanpa keahlian desain khusus.

Kata Kunci: *Media Ikonik Infografis, Berpikir Kronologis, Pembelajaran Sejarah, Analisis Kebutuhan*

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kronologis merupakan kompetensi fundamental dalam pembelajaran sejarah karena memungkinkan siswa memahami rangkaian peristiwa berdasarkan dimensi waktu, menghubungkan sebab-akibat, serta membangun kerangka analisis historis yang koheren. Wineburg (2001) dalam karyanya yang berpengaruh tentang pemikiran sejarah menjelaskan bahwa berpikir kronologis bukan sekadar kemampuan mengingat tanggal dan urutan peristiwa, melainkan kapasitas untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu saling terkait dalam dimensi temporal dan kausal. Kompetensi ini menjadi fondasi bagi siswa untuk mengembangkan kesadaran sejarah dan memahami bagaimana masa lalu membentuk kondisi masa kini.

Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka sama-sama menekankan pentingnya kompetensi historis, namun implementasi di sekolah seringkali belum optimal. Rahman (2020) mengidentifikasi bahwa meskipun kurikulum telah menetapkan capaian pembelajaran yang jelas terkait kemampuan berpikir kronologis, praktik pembelajaran di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Kajian awal menunjukkan banyak siswa masih kesulitan menyusun peristiwa sejarah secara logis, salah satunya karena dominasi media berbasis teks yang panjang dan minim visualisasi. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan realitas pembelajaran di kelas.

Penelitian Kochhar (2008) tentang pembelajaran sejarah di Asia menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlalu bergantung pada narasi teksual cenderung menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan alur peristiwa dan memahami kompleksitas hubungan temporal antar peristiwa. Temuan ini diperkuat oleh studi Supriatna (2007) yang menemukan bahwa siswa Indonesia umumnya mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perubahan dan kontinuitas dalam sejarah, yang merupakan aspek penting dari berpikir kronologis. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi sejarah secara visual, ringkas, dan menarik.

Beberapa studi terdahulu telah menunjukkan efektivitas media visual dalam pembelajaran sejarah. Suryani et al. (2020) dalam penelitiannya tentang media pembelajaran berbasis teknologi menemukan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sejarah yang abstrak. Sementara itu, Sardiman (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret siswa dengan konsep abstrak yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media visual seperti infografis dapat membantu siswa memvisualisasikan peristiwa yang terjadi di masa lalu dan memahami hubungan antar peristiwa tersebut.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Aplikasi desain grafis seperti Canva telah memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Munir (2017) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan yang tepat guna adalah teknologi yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dengan mudah, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Canva memenuhi kriteria ini dengan

menyediakan antarmuka yang intuitif dan template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kajian yang secara khusus menganalisis kebutuhan media ikonik infografis dalam konteks pembelajaran sejarah SMA masih terbatas. Padahal, analisis kebutuhan menjadi langkah krusial untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, konteks pembelajaran, serta tuntutan kompetensi. Menurut prinsip desain instruksional, pengembangan media pembelajaran harus diawali dengan analisis kebutuhan yang komprehensif untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat ini dengan kondisi yang diharapkan (Arikunto, 2019). Penelitian ini memfokuskan pada identifikasi kebutuhan media ikonik infografis, termasuk karakteristik desain, relevansi ikon, serta alur peristiwa yang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.

Observasi dan wawancara pendahuluan di SMAN 1 IV Koto menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, khususnya media berbasis visual-infografis. Pembelajaran banyak bergantung pada buku teks dan slide PowerPoint berisi ringkasan materi dalam bentuk poin-poin. Siswa mengaku masih mengalami kesulitan memahami hubungan antar peristiwa sejarah, terutama pada indikator berpikir kronologis seperti mengidentifikasi urutan peristiwa, memahami durasi peristiwa, dan menghubungkan sebab-akibat. Media ikonik infografis menjadi alternatif inovatif yang dapat menggabungkan teks singkat, ikon visual, dan representasi kronologis untuk menyajikan informasi sejarah secara ringkas dan mudah dipahami.

Teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2021) menjelaskan bahwa manusia belajar lebih efektif ketika informasi disajikan dalam kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya dengan kata-kata saja. Prinsip ini sangat relevan dengan pembelajaran sejarah yang sarat dengan informasi temporal dan kausal. Infografis yang dirancang dengan baik dapat mengintegrasikan elemen tekstual dan visual untuk memfasilitasi proses kognitif siswa dalam memahami kronologi peristiwa sejarah. Dengan demikian, pengembangan media ikonik infografis berbasis Canva memiliki landasan teoretis yang kuat dalam teori pembelajaran multimedia.

Penelitian ini memiliki urgensi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang pemanfaatan media visual dalam pembelajaran sejarah, khususnya terkait pengembangan kemampuan berpikir kronologis siswa. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat SMA, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kronologis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan secara mendalam kebutuhan media ikonik infografis dalam pembelajaran sejarah. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang

dialami subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mengeksplorasi kebutuhan nyata di lapangan, memahami perspektif guru dan siswa, serta mengidentifikasi karakteristik media yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam model pengembangan instruksional. Menurut Arikunto (2019), analisis kebutuhan merupakan langkah penting dalam perencanaan pengembangan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat menjawab permasalahan pembelajaran yang ada. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup enam aspek utama: analisis guru dan peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia, analisis sarana dan prasarana, analisis peraturan sekolah, dan analisis kebutuhan media spesifik.

Subjek penelitian adalah guru sejarah dan siswa kelas XI di SMAN 1 IV Koto Kabupaten Agam yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih karena memungkinkan peneliti memilih informan yang memiliki pengetahuan dan pengalaman relevan dengan fokus penelitian. Menurut Miles dan Huberman (2014), pemilihan informan secara purposif memudahkan peneliti memperoleh data yang kaya dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Guru yang dipilih merupakan guru sejarah yang mengampu kelas XI dan telah memiliki pengalaman mengajar minimal tiga tahun, sementara siswa dipilih dari kelas XI fase F yang sedang mempelajari materi sejarah yang memerlukan kemampuan berpikir kronologis tinggi.

Instrumen penelitian terdiri dari empat jenis yaitu pedoman observasi, panduan wawancara, angket kebutuhan, dan tes kemampuan berpikir kronologis. Pedoman observasi dirancang untuk mengamati proses pembelajaran sejarah, media yang digunakan guru, respons siswa terhadap pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Panduan wawancara disusun untuk menggali informasi mendalam tentang persepsi guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang ada, kesulitan dalam memahami kronologi peristiwa, dan kebutuhan akan media pembelajaran baru. Angket kebutuhan berisi pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mengidentifikasi preferensi siswa terhadap karakteristik media pembelajaran. Tes kemampuan berpikir kronologis dirancang berdasarkan indikator kemampuan kronologis yang mencakup kemampuan mengidentifikasi urutan waktu, memahami durasi peristiwa, dan menghubungkan sebab-akibat.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat tahap. Pertama, observasi pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan untuk mengamati pola pembelajaran yang berlangsung. Kedua, wawancara mendalam dilakukan dengan satu orang guru sejarah dan enam orang siswa yang dipilih berdasarkan variasi kemampuan akademik. Ketiga, penyebaran angket kepada 27 siswa kelas XI fase F untuk mengidentifikasi kebutuhan media secara kuantitatif. Keempat, pemberian pretest kepada seluruh siswa kelas XI fase F untuk mengukur kemampuan awal berpikir kronologis mereka.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi data yang berasal dari wawancara, angket, observasi, dan pretest, kemudian mengelompokkan data tersebut ke dalam tema-tema utama yaitu media pembelajaran yang digunakan, kesulitan siswa dalam berpikir kronologis, dan kebutuhan akan media baru. Tahap penyajian data disusun dalam bentuk tabel hasil angket, transkrip wawancara terseleksi, dan grafik hasil pretest agar pola temuan yang terkait dengan indikator berpikir kronologis tampak lebih jelas. Tahap terakhir berupa penarikan kesimpulan yang diverifikasi melalui triangulasi dengan membandingkan dan mengonfirmasi temuan dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk memastikan validitas temuan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah di SMA memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas nasional, dan rasa cinta tanah air peserta didik. Menurut Rahmawati dan Abidin (2022), pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi hubungan timbal balik aktif antara peserta didik, pendidik, dan beragam sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks sejarah, pembelajaran bertujuan menumbuhkan pemahaman siswa akan dimensi waktu dan ruang sebagai proses berkesinambungan antara masa lalu, kini, dan mendatang, sehingga siswa dapat memahami posisi diri mereka dalam konteks sejarah bangsa.

Winarti (2017) dalam kajiannya tentang pembelajaran sejarah dan pembentukan karakter menegaskan bahwa pembelajaran sejarah menyajikan fakta otentik yang dapat dibuktikan kebenarannya melalui metode sejarah yang ketat. Fakta sejarah seperti perjuangan para pahlawan melawan penjajahan, proses perumusan dasar negara, dan berbagai peristiwa penting lainnya memberikan inspirasi dan motivasi bagi generasi muda untuk mempertahankan dan mengembangkan martabat bangsa. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan jati diri bangsa.

Kemampuan berpikir kronologis memperoleh perhatian penting baik dalam Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, meskipun masing-masing memberikan penekanan yang berbeda. Pada Kurikulum 2013, keterampilan ini diposisikan sebagai bagian dari kompetensi berpikir historis yang menuntut siswa memahami runtutan peristiwa, pola sebab-akibat, serta konteks temporal dalam kerangka berpikir diakronik. Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan di SMAN 1 IV Koto mengembangkan penekanan ke arah kemampuan analitis yang lebih luas, mencakup berpikir diakronik, sinkronik, kausalitas, serta penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan siswa menganalisis perubahan dan kontinuitas dalam sejarah.

Rahman (2020) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka adalah melatih kemampuan berpikir diakronik untuk memahami perkembangan peristiwa dalam dimensi waktu, berpikir sinkronik untuk memahami keterkaitan peristiwa

dalam ruang yang sama pada waktu tertentu, serta berpikir kausal untuk memahami hubungan sebab-akibat antar peristiwa. Lebih lanjut, pembelajaran sejarah juga bertujuan mengembangkan pola pikir kreatif, kritis, reflektif, dan kontekstual berdasarkan fakta sejarah yang tersedia. Hal ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, di mana keterampilan berpikir tingkat tinggi menjadi tuntutan utama untuk mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas kehidupan masa depan.

Media pembelajaran berperan strategis dalam mencapai tujuan tersebut. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks pembelajaran sejarah yang sarat dengan informasi temporal dan kausal, media yang tepat dapat membantu siswa memvisualisasikan peristiwa masa lalu dan memahami keterkaitannya dengan lebih baik.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan ini adalah media ikonik infografis. Media ini menyajikan informasi sejarah dalam bentuk visual yang menarik, ringkas, dan mudah dipahami. Infografis ikonik memadukan teks singkat dengan ikon atau simbol visual yang merepresentasikan tokoh, peristiwa, maupun alur kronologis sejarah. Smiciklas (2012) menjelaskan bahwa infografis memiliki kekuatan untuk mengomunikasikan informasi kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik melalui kombinasi visual dan teks yang dirancang secara strategis. Dengan visualisasi yang terstruktur, siswa lebih mudah memahami urutan peristiwa dan hubungan sebab-akibatnya, sehingga kemampuan berpikir kronologis dapat berkembang secara optimal.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Hasil analisis di SMAN 1 IV Koto menemukan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran sejarah kelas XI yang berimplikasi pada kemampuan berpikir kronologis siswa. Permasalahan pertama berkaitan dengan rendahnya kemampuan historical thinking, terutama keterampilan siswa dalam memahami dan mengurutkan peristiwa berdasarkan dimensi waktu secara logis. Wineburg (2001) dalam penelitiannya tentang pemikiran historis menemukan bahwa berpikir kronologis merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir historis yang lebih kompleks, namun justru aspek inilah yang seringkali terabaikan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil tes yang mengukur kemampuan berpikir kronologis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami dan mengurutkan peristiwa secara runtut dan mendalam. Siswa cenderung melihat peristiwa sejarah secara terpisah-pisah tanpa mampu mengaitkan alur sebab-akibat secara utuh. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan untuk memahami kontinuitas dan perubahan dalam sejarah, yang merupakan esensi dari berpikir kronologis, belum berkembang dengan baik. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena kemampuan memahami hubungan temporal dan kausal merupakan prasyarat untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis tingkat tinggi seperti interpretasi dan analisis kritis terhadap sumber sejarah.

Permasalahan kedua terletak pada penggunaan media pembelajaran yang belum optimal oleh guru. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan sangat bergantung pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Siswa hanya diminta membaca teks panjang dari buku tanpa bantuan media visual yang mampu memfasilitasi pemahaman pola pikir kronologis. Padahal, Prastowo (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif memerlukan media yang mampu memvisualisasikan peristiwa masa lalu sehingga siswa dapat "melihat" dan "merasakan" bagaimana peristiwa tersebut berlangsung dan saling terkait.

Wawancara dengan guru sejarah di SMAN 1 IV Koto mengungkapkan bahwa penggunaan media ikonik infografis masih sangat jarang dilakukan karena beberapa alasan. Pertama, guru menganggap pembuatan media tersebut cukup rumit dan membutuhkan keterampilan teknis khusus yang tidak mereka kuasai. Kedua, keterbatasan waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang berkualitas. Ketiga, kurangnya pemahaman tentang bagaimana merancang infografis yang efektif untuk pembelajaran sejarah. Dalam praktik sehari-hari, guru lebih sering menggunakan PowerPoint berisi rangkuman kalimat dari buku paket yang ditampilkan dalam bentuk poin-poin. Meskipun metode ini membantu mempercepat penyampaian materi, guru menyadari bahwa penyajian yang monoton dan minim visualisasi dapat menurunkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Wawancara dengan siswa mengkonfirmasi temuan dari guru. Siswa menyatakan bahwa selama pembelajaran sejarah, mereka hanya menerima penjelasan melalui slide PowerPoint berisi poin-poin utama yang dibacakan guru. Setelah itu, siswa diminta membaca buku paket secara mandiri tanpa didukung media pembelajaran lain yang dapat membantu mereka memvisualisasikan peristiwa sejarah. Kondisi ini membuat siswa mengalami kesulitan memahami materi sejarah, terutama pada topik yang memerlukan keterampilan berpikir kronologis dan pemahaman hubungan kausalitas yang kompleks.

Untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kronologis siswa secara lebih objektif, peneliti melakukan pretest kepada 27 siswa kelas XI fase F. Tes dirancang berdasarkan tiga indikator utama berpikir kronologis: kemampuan mengidentifikasi urutan waktu peristiwa, kemampuan memahami durasi dan periodisasi peristiwa, serta kemampuan menghubungkan sebab-akibat antar peristiwa dalam kerangka temporal. Setiap indikator diukur melalui satu soal yang menuntut siswa untuk mengurutkan, menganalisis, dan menjelaskan keterkaitan peristiwa sejarah secara kronologis.

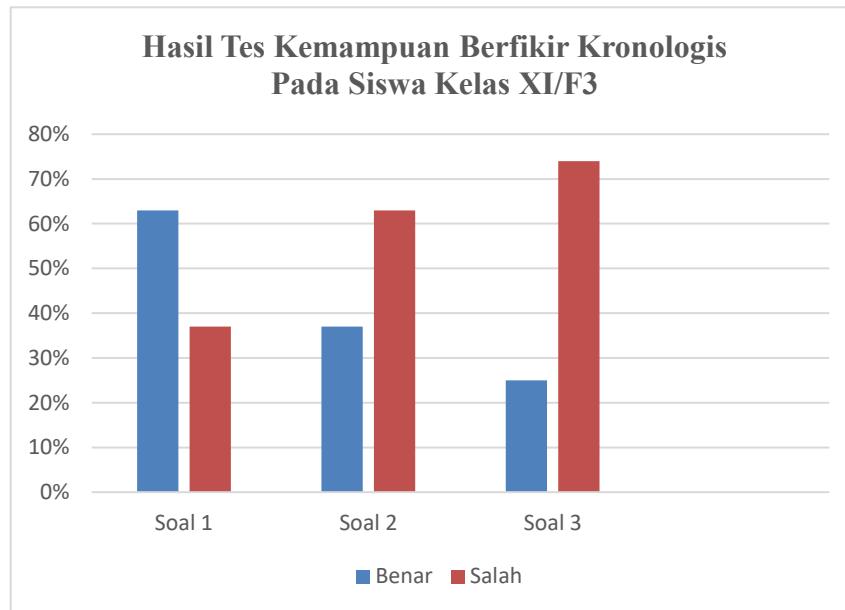
Tabel 1. Soal Pretest terkait kemampuan Berpikir Kronologis

No	Indikator Kronologis	Soal	Kompetensi yang Dinilai
1.	Mengidentifikasi model-model pembabakan sejarah/periodesasi sejarah	<p>No. 1. Sistem Tanam Paksa (Cultuurstelsel) merupakan kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Belanda di Hindia Belanda pada abad ke-19. Dalam sejarah Indonesia, Tanam Paksa terjadi dalam suatu periode tertentu dan memiliki dampak sosial-ekonomi yang luas.</p> <p>Berdasarkan konsep periodesasi sejarah, sistem Tanam Paksa dapat dikategorikan ke dalam beberapa model pembabakan sejarah. Dari pernyataan berikut, manakah yang paling tepat dalam mengategorikan periode Tanam Paksa dalam sejarah Indonesia?</p>	Menentukan pembabakan dari peristiwa sejarah
2.	Membedakan antara peristiwa kritis dengan peristiwa lain.	<p>No. 2. Sistem Tanam Paksa (Cultuurstelsel) mulai diterapkan di Hindia Belanda pada tahun 1830 dan secara resmi dihapus pada tahun 1870 setelah diberlakukannya Undang-Undang Agraria. Berdasarkan informasi tersebut, hitunglah berapa tahun sistem Tanam Paksa berlangsung di Indonesia!</p>	Membedakan peristiwa
3.	Menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu	<p>No. 3. Perhatikan garis waktu berikut yang menunjukkan beberapa peristiwa terkait Tanam Paksa di Hindia Belanda:</p> <p>Tahun 1830: Pemberlakuan Sistem Tanam Paksa oleh Van den Bosch</p> <p>Tahun 1848: Mulai muncul kritik terhadap Tanam Paksa di Belanda</p> <p>Tahun 1850: Edward Douwes Dekker (Multatuli) tiba di Hindia Belanda</p> <p>Tahun 1860: Novel Max Havelaar diterbitkan oleh Multatuli</p> <p>Tahun 1870: Tanam Paksa dihapus dan diganti dengan Undang-Undang Agraria</p> <p>Berdasarkan garis waktu di atas, pernyataan manakah yang paling tepat mengenai dampak kritik terhadap Tanam Paksa?</p>	Menarik kesimpulan dari timeline

Hasil pretest menunjukkan gambaran yang mengkhawatirkan tentang kemampuan berpikir kronologis siswa. Pada soal pertama yang mengukur kemampuan mengidentifikasi urutan waktu, hanya 17 siswa (63%) yang menjawab benar, sementara 10 siswa (37%) menjawab salah. Soal kedua yang mengukur pemahaman durasi dan periodisasi peristiwa menunjukkan hasil yang lebih rendah,

dengan hanya 10 siswa (37%) yang menjawab benar dan 17 siswa (63%) menjawab salah. Yang paling memprihatinkan adalah hasil soal ketiga yang mengukur kemampuan menghubungkan sebab-akibat dalam kerangka temporal, di mana hanya 7 siswa (26%) yang mampu menjawab dengan benar, sementara 20 siswa (74%) gagal menunjukkan pemahaman yang memadai.

Gambar 1. Hasil Tes Siswa



Berdasarkan standar ketuntasan berpikir kronologis yang dikemukakan oleh Kochhar (2008), tingkat kemampuan dikatakan memadai jika minimal 70% siswa mencapai pemahaman yang baik pada setiap indikator. Data menunjukkan bahwa hanya indikator pertama yang mendekati standar ini dengan capaian 63%, sementara dua indikator lainnya berada jauh di bawah standar dengan capaian masing-masing 37% dan 26%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa kelas XI di SMAN 1 IV Koto masih belum berkembang secara optimal dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

Tabel 2. Analisis Hasil test siswa dalam kemampuan Berpikir Kronologis

Soal	Jumlah Benar	Presentase Benar	Jumlah Salah	Presentase Salah
1	17	63%	10	37%
2	10	37%	17	63%
3	7	26%	20	74%

Hasilnya:

Soal 1 → 63% benar (kategori cukup)

Soal 2 → 37% benar (kategori rendah)

Soal 3 → 26% benar (kategori sangat rendah)

Menurut indikator ketuntasan berpikir kronologis (Yuliani, S., & Wibowo, A. (2021), tingkat kemampuan dikatakan memadai jika mencapai $\geq 70\%$. Dengan persentase yang berada di bawah standar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa masih belum berkembang secara optimal.

Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan kesesuaian media yang akan dikembangkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMAN 1 IV Koto. Tujuan analisis ini adalah memperoleh pemahaman mendalam mengenai capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa, sehingga media ikonik infografis yang dikembangkan dapat mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan secara optimal.

Penelitian memfokuskan pada pengembangan media yang selaras dengan capaian pembelajaran mata pelajaran sejarah kelas XI fase F. Capaian pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk mampu memahami urutan peristiwa sejarah secara runut, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antar peristiwa, serta menginterpretasikan peristiwa sejarah dalam konteks ruang dan waktu yang tepat. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir diakronik untuk memahami perubahan dan kontinuitas, serta berpikir sinkronik untuk memahami keterkaitan berbagai aspek dalam satu periode waktu tertentu.

Tabel 3. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami konsep, latar belakang, proses, dan dampak kolonialisme bangsa Eropa di Indonesia, serta menganalisis berbagai bentuk perlawanan rakyat Indonesia, mengaitkannya dengan peristiwa global, dan merefleksikan nilai-nilai perjuangan untuk kehidupan berbangsa.	Menjelaskan pengertian kolonialisme dan imperialisme serta faktor pendorong penjelajahan samudra. Mendeskripsikan kebijakan kolonial dan dampaknya di Indonesia. Mengidentifikasi dan menganalisis perlawanan rakyat terhadap penjajahan. Menghubungkan kolonialisme Indonesia dengan peristiwa global. Menyajikan hasil analisis dalam bentuk karya tulis atau presentasi. Merefleksikan nilai perjuangan bangsa.

Materi yang dipilih sebagai konteks pengembangan media adalah Sejarah Tanam Paksa yang merupakan salah satu materi penting dalam kurikulum sejarah Indonesia. Materi ini dipilih karena memiliki kompleksitas kronologis yang tinggi, melibatkan berbagai peristiwa yang saling terkait dalam kerangka temporal tertentu, serta memerlukan pemahaman mendalam tentang sebab-akibat untuk memahami dampak jangka pendek dan jangka panjang kebijakan kolonial tersebut. Media infografis yang akan dikembangkan dirancang untuk membantu siswa memvisualisasikan alur peristiwa Tanam Paksa dari latar belakang, implementasi, hingga dampaknya terhadap masyarakat Indonesia.

Dengan penerapan media pembelajaran berbasis infografis dalam kerangka Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya lebih interaktif dan menarik, tetapi juga dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Khususnya, media ini dirancang untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kronologis yang menjadi kompetensi esensial dalam memahami sejarah sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa manusia dalam dimensi waktu.

Analisis Sumber Daya Yang Tersedia

Analisis sumber daya dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan keterbatasan yang ada di SMAN 1 IV Koto dalam mendukung pengembangan dan implementasi media ikonik infografis. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki potensi besar untuk direalisasikan dengan beberapa pertimbangan strategis.

Dari aspek sumber daya manusia, guru sejarah di SMAN 1 IV Koto telah menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki pemahaman yang memadai tentang pentingnya media pembelajaran. Namun, guru mengakui bahwa mereka memerlukan peningkatan keterampilan dalam desain visual dan penggunaan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Keterbatasan ini dapat diatasi melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang relatif mudah dipelajari bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang desain grafis.

Sarana dan prasarana di SMAN 1 IV Koto cukup memadai untuk mendukung pemanfaatan media infografis. Sekolah memiliki komputer di laboratorium komputer, proyektor LCD di setiap kelas, serta akses internet yang stabil. Fasilitas ini memungkinkan guru untuk menampilkan media infografis dalam pembelajaran klasikal maupun membimbing siswa mengakses media secara mandiri melalui perangkat digital mereka. Selain itu, perpustakaan sekolah juga menyediakan berbagai buku referensi sejarah yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pembuatan infografis.

Bahan ajar sejarah tersedia dalam berbagai format, mulai dari buku teks wajib, buku pengayaan, e-book, hingga sumber digital dari internet. Ketersediaan sumber belajar yang beragam ini memudahkan guru dan siswa dalam mengumpulkan informasi untuk membuat media infografis yang akurat dan komprehensif. Sementara itu, dukungan teknologi berupa aplikasi desain grafis seperti Canva, Piktochart, dan Infogram dapat diakses secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau, sehingga tidak membebani anggaran sekolah.

Analisis Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang memadai menjadi faktor kunci dalam mendukung pemanfaatan media ikonik infografis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Arsyad (2019) menegaskan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana seperti perangkat teknologi, fasilitas pendukung visual, dan akses sumber belajar merupakan faktor penting dalam menentukan efektivitas media pembelajaran. Keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas desain media itu sendiri, tetapi juga pada dukungan infrastruktur yang memadai untuk menggunakannya.

Dalam konteks pembelajaran sejarah di SMAN 1 IV Koto, sarana yang tersedia

meliputi perangkat komputer di laboratorium dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi desain grafis, proyektor LCD di setiap ruang kelas yang memungkinkan penayangan media secara klasikal, dan akses internet dengan kecepatan stabil yang mendukung pengunduhan sumber informasi maupun akses ke platform aplikasi berbasis cloud seperti Canva. Ketersediaan sarana ini memberikan fleksibilitas dalam implementasi media, baik untuk pembelajaran klasikal di kelas maupun pembelajaran mandiri oleh siswa.

Prasarana pendukung juga cukup memadai. Ruang kelas yang nyaman dengan tata letak yang mendukung pembelajaran interaktif, perpustakaan sekolah yang menyediakan koleksi buku sejarah dan referensi lainnya, serta laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk kegiatan praktik pembuatan media oleh siswa. Dengan terpenuhinya sarana dan prasarana ini, guru dan siswa dapat memanfaatkan media ikonik infografis secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan tujuan peningkatan kemampuan berpikir kronologis.

Salah satu kelebihan yang ditemukan adalah kebijakan sekolah yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. SMAN 1 IV Koto menerapkan kebijakan yang memperbolehkan siswa menggunakan smartphone selama jam pelajaran untuk keperluan pembelajaran dengan pengawasan guru. Siswa kelas XI fase F umumnya memiliki smartphone yang terhubung ke internet dengan kuota yang cukup untuk mengakses materi pembelajaran digital. Kondisi ini membuka peluang untuk mengembangkan media infografis yang dapat diakses tidak hanya melalui proyektor di kelas, tetapi juga secara individual oleh siswa melalui perangkat mobile mereka, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel dan personal.

Analisis Peraturan dan Penggunaan *Smartphone* di Sekolah

SMAN 1 IV Koto menerapkan kebijakan yang mengizinkan siswa untuk menggunakan smartphone di sekolah. Penggunaan smartphone diperbolehkan selama jam Pelajaran, asalkan berkaitan dengan pembelajaran. Siswa kelas XI fase F juga memiliki perangkat smartphone yang terhubung ke internet serta didukung oleh kuota yang cukup untuk digunakan selama berada dilingkungan sekolah.

Analisis Kebutuhan Media Ikonik Infografis Berbasis Canva

Penggunaan media ikonik infografis dalam pembelajaran sejarah di SMA menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Materi sejarah yang sarat dengan rangkaian peristiwa berurutan, tokoh-tokoh penting, dan hubungan sebab-akibat yang kompleks seringkali sulit dipahami hanya melalui metode ceramah atau pembacaan teks panjang. Suryani et al. (2020) menjelaskan bahwa media visual dapat membantu siswa mengonstruksi pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi pembelajaran dengan menyediakan representasi konkret dari konsep-konsep abstrak.

Data dari wawancara, observasi, dan angket yang disebarluaskan kepada 27 siswa menunjukkan kebutuhan spesifik terhadap karakteristik media pembelajaran. Sebanyak 89% siswa menyatakan kesulitan memahami urutan peristiwa sejarah hanya dari penjelasan verbal dan teks buku. Sebanyak 92% siswa mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan

media yang menampilkan alur peristiwa secara visual dengan menggunakan ikon untuk mempermudah identifikasi tokoh dan peristiwa penting. Sebanyak 85% siswa menginginkan penggunaan warna dan struktur grafis yang memudahkan mereka dalam memetakan waktu dan memahami periodisasi sejarah.

Dari sisi guru, wawancara mengungkapkan bahwa guru sejarah sebenarnya memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya media visual dalam pembelajaran. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan keterampilan teknis dalam membuat media yang menarik. Guru menyatakan kesediaannya untuk menggunakan dan bahkan membuat media pembelajaran baru jika tersedia platform atau aplikasi yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak memerlukan keterampilan desain grafis tingkat lanjut. Temuan ini menunjukkan bahwa solusi yang tepat adalah media yang dapat dibuat dengan mudah namun tetap menghasilkan output visual yang berkualitas.

Aplikasi Canva dipilih sebagai platform utama dalam pengembangan media infografis setelah mempertimbangkan berbagai aspek. Pertama, Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dengan sistem drag-and-drop yang memudahkan pengguna tanpa latar belakang desain untuk membuat visualisasi yang menarik. Kedua, Canva menyediakan ribuan template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sejarah, termasuk template timeline, diagram, dan infografis tematik. Ketiga, Canva menyediakan perpustakaan ikon, ilustrasi, dan elemen visual yang sangat lengkap, termasuk elemen yang relevan dengan pembelajaran sejarah seperti ikon peta, bendera, tokoh sejarah, dan simbol-simbol historis.

Keempat, Canva berbasis cloud sehingga dapat diakses dari berbagai perangkat termasuk komputer dan smartphone tanpa perlu instalasi software khusus. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi SMAN 1 IV Koto yang memiliki kebijakan penggunaan smartphone dalam pembelajaran. Kelima, Canva menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan guru dan siswa bekerja sama dalam membuat media pembelajaran, sehingga mendukung pembelajaran berbasis proyek. Keenam, Canva memiliki versi gratis yang sudah cukup lengkap untuk kebutuhan pembelajaran, sehingga tidak membebani anggaran sekolah.

Dengan Canva, guru dapat menyajikan materi sejarah dalam berbagai format visual yang mendukung pemahaman kronologis. Format timeline atau garis waktu dapat digunakan untuk menampilkan urutan peristiwa secara linear dengan penanda waktu yang jelas. Format diagram fishbone atau diagram rantai dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat antar peristiwa. Format peta konsep dapat digunakan untuk menampilkan keterkaitan berbagai aspek dalam satu periode sejarah tertentu. Format infografis tematik dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang tokoh-tokoh penting, periodisasi sejarah, atau perbandingan kondisi sebelum dan sesudah suatu peristiwa penting.

Selain memudahkan guru dalam menyajikan materi, Canva juga membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa dapat diberi tugas untuk membuat infografis sendiri sebagai produk pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, tetapi juga mengembangkan

keterampilan berpikir kritis dalam memilih informasi penting, keterampilan kreatif dalam merancang visualisasi, serta literasi digital yang sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Munir (2017) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam membuat media pembelajaran dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Landasan Teoritis Pengembangan Media Infografis

Penggunaan media ikonik infografis dalam pembelajaran sejarah memiliki landasan teoretis yang kuat dalam teori pembelajaran multimedia. Mayer (2021) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa manusia belajar lebih efektif ketika informasi disajikan dalam kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya dengan kata-kata saja. Teori ini didasarkan pada tiga asumsi utama: pertama, manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah yaitu saluran visual dan verbal; kedua, setiap saluran memiliki kapasitas pemrosesan yang terbatas; ketiga, pembelajaran aktif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam proses kognitif seperti memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi visual dan verbal.

Prinsip-prinsip desain multimedia yang relevan dengan pengembangan infografis sejarah antara lain prinsip multimedia (kombinasi kata dan gambar lebih efektif daripada kata saja), prinsip kontiguitas spasial (kata dan gambar terkait harus berdekatan), prinsip kontiguitas temporal (kata dan gambar terkait harus disajikan bersamaan), prinsip koherensi (materi asing harus dieliminasi), dan prinsip modalitas (narasi lebih efektif daripada teks on-screen ketika dikombinasikan dengan grafik). Penerapan prinsip-prinsip ini dalam desain infografis dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meminimalkan beban kognitif yang tidak perlu.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, teori ini sangat relevan karena materi sejarah seringkali melibatkan informasi kompleks yang mencakup aspek temporal, spasial, dan kausal. Infografis yang dirancang dengan baik dapat menyajikan informasi temporal melalui timeline visual, informasi spasial melalui peta atau diagram, dan informasi kausal melalui diagram sebab-akibat, semuanya dalam satu tampilan yang terintegrasi. Dengan demikian, siswa dapat memproses informasi melalui kedua saluran kognitif secara bersamaan, menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Teori lain yang mendukung penggunaan infografis adalah teori beban kognitif yang dikembangkan oleh Sweller. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika desain instruksional mempertimbangkan keterbatasan memori kerja manusia. Infografis yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan mengeliminasi elemen-elemen yang tidak relevan. Sebaliknya, infografis dapat meningkatkan beban kognitif germane dengan mendorong siswa untuk memproses informasi secara mendalam dan membangun skema kognitif yang bermakna.

Implikasi Penelitian untuk Pengembangan Media

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, penggunaan media ikonik infografis berbasis Canva bukan merupakan kesimpulan dari hasil uji efektivitas, melainkan implikasi

dari kebutuhan yang teridentifikasi. Penelitian ini berada pada tahap awal dari rangkaian penelitian pengembangan, yaitu tahap analisis kebutuhan. Tahap ini krusial karena menentukan arah pengembangan media agar sesuai dengan permasalahan nyata yang dihadapi di lapangan dan karakteristik siswa yang akan menjadi pengguna media.

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah penguatan argumentasi tentang pentingnya analisis kebutuhan sebagai fondasi pengembangan media pembelajaran. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa ketidaksesuaian antara media yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pencapaian kompetensi. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kebutuhan akan media yang dapat memvisualisasikan kronologi peristiwa sangat mendesak namun belum terpenuhi dengan baik. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang kesenjangan tersebut dan mengidentifikasi karakteristik media yang dibutuhkan secara spesifik.

Implikasi praktis penelitian ini adalah rekomendasi untuk mengembangkan media ikonik infografis berbasis Canva sebagai solusi atas permasalahan yang teridentifikasi. Media ini direkomendasikan karena beberapa alasan: pertama, sesuai dengan kebutuhan siswa akan visualisasi kronologis; kedua, dapat dibuat oleh guru tanpa keahlian desain khusus; ketiga, mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif; keempat, dapat diakses melalui berbagai perangkat; dan kelima, tidak membebani anggaran sekolah. Rekomendasi ini menjadi dasar bagi tahap penelitian selanjutnya yaitu desain, pengembangan, validasi, dan uji coba media.

Implikasi metodologis dari penelitian ini adalah demonstrasi tentang bagaimana analisis kebutuhan kualitatif dapat dilakukan secara komprehensif dengan mengintegrasikan berbagai sumber data. Penggunaan triangulasi data dari observasi, wawancara, angket, dan tes memberikan gambaran holistik tentang kebutuhan media pembelajaran. Pendekatan ini dapat menjadi model bagi penelitian-penelitian analisis kebutuhan di bidang pendidikan lainnya.

Penelitian ini juga memiliki implikasi kebijakan bagi sekolah dan dinas pendidikan. Temuan tentang keterbatasan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menunjukkan perlunya program pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologis guru. Selain itu, perlunya dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran juga menjadi implikasi penting dari penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian baru berada pada tahap analisis kebutuhan dan belum sampai pada tahap pengembangan dan pengujian efektivitas media. Oleh karena itu, klaim tentang efektivitas media ikonik infografis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis masih bersifat teoretis dan memerlukan validasi empiris melalui penelitian eksperimen.

Kedua, penelitian dilakukan hanya di satu sekolah yaitu SMAN 1 IV Koto dengan jumlah sampel yang terbatas. Generalisasi temuan ke konteks sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati karena kondisi sekolah, karakteristik siswa, dan ketersediaan sumber daya

dapat berbeda. Penelitian replikasi di berbagai konteks sekolah diperlukan untuk mengonfirmasi kebutuhan akan media ikonik infografis secara lebih luas.

Ketiga, instrumen tes kemampuan berpikir kronologis yang digunakan masih terbatas pada tiga soal yang mewakili tiga indikator utama. Pengukuran yang lebih komprehensif dengan lebih banyak item soal diperlukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang kemampuan berpikir kronologis siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMAN 1 IV Koto masih didominasi media berbasis teks dan belum mendukung pengembangan keterampilan berpikir kronologis siswa secara optimal. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan pretest secara konsisten menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan signifikan dalam memahami alur waktu peristiwa, durasi historis, dan keterkaitan sebab-akibat dalam kerangka temporal. Hasil pretest mengungkapkan bahwa hanya 63% siswa mampu mengidentifikasi urutan waktu dengan benar, 37% mampu memahami durasi dan periodisasi, serta hanya 26% yang dapat menghubungkan sebab-akibat dalam kerangka kronologis. Capaian ini berada di bawah standar ketuntasan 70% yang diharapkan, mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

Analisis kebutuhan yang komprehensif mengungkapkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan alur peristiwa secara visual dengan menggunakan ikon untuk mempermudah identifikasi peristiwa penting, serta memanfaatkan warna dan struktur grafis yang memudahkan pemetaan waktu dan pemahaman periodisasi. Dari sisi guru, ditemukan bahwa meskipun mereka menyadari pentingnya media visual, keterbatasan keterampilan teknis dalam pembuatan media menjadi hambatan utama. Guru menyatakan kesediaannya untuk menggunakan dan membuat media pembelajaran baru jika tersedia platform yang mudah digunakan tanpa memerlukan keahlian desain profesional.

Aplikasi Canva direkomendasikan sebagai platform utama untuk pengembangan media ikonik infografis berdasarkan beberapa pertimbangan: kemudahan penggunaan dengan antarmuka intuitif, ketersediaan template dan elemen visual yang lengkap, aksesibilitas dari berbagai perangkat, fitur kolaborasi untuk pembelajaran berbasis proyek, dan ketersediaan versi gratis yang memadai untuk kebutuhan pembelajaran. Rekomendasi ini didukung oleh landasan teoretis dari teori pembelajaran multimedia yang menekankan efektivitas kombinasi presentasi visual dan verbal dalam pembelajaran.

Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media ikonik infografis berbasis Canva merupakan implikasi dari hasil analisis kebutuhan, bukan kesimpulan dari bukti efektivitas empiris. Penelitian ini baru berada pada tahap awal dari rangkaian penelitian pengembangan. Tahap selanjutnya yang meliputi desain media berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia, pengembangan prototipe, validasi oleh ahli materi dan media, serta uji coba untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa masih perlu dilakukan dalam penelitian lanjutan.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperkaya literatur tentang analisis kebutuhan media pembelajaran sejarah, serta kontribusi praktis dengan mengidentifikasi solusi konkret atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, bagi peneliti dalam merancang penelitian pengembangan media, serta bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan program peningkatan kompetensi guru dan pengadaan fasilitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Kochhar, S. K. (2008). Teaching of history. Sterling Publishers.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Sage Publications.
- Munir. (2017). Pembelajaran digital. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2018). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahman, M. (2020). Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, N., & Abidin, Z. (2022). Strategi pembelajaran abad 21. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2012). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smiciklas, M. (2012). The power of infographics: Using pictures to communicate and connect with your audiences. Que Publishing.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Supriatna, N. (2007). Konstruksi pembelajaran sejarah kritis. Historia Utama Press.
- Winarti, S. (2017). Pembelajaran sejarah dan pembentukan karakter bangsa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wineburg, S. (2001). Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past. Temple University Press.

Sumber Jurnal :

Hidayat, S. (2019). Implementasi pendidikan nilai multikulturalisme dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Jurnal Artefak, 6(2), 59-66.
<https://doi.org/10.25157/ja.v6i2.2582>

Lumbanbatu, Y. K., & Yefterson, R. B. (2024). Analisis kebutuhan e-modul multimedia untuk melatih kemampuan berpikir kronologis pada mata pelajaran sejarah kelas XI fase F di SMK N 9 Padang. Jurnal Kronologi, 6(3), 73–84.
<https://doi.org/10.24036/jk.v6i3.815>

Nasution, Abd. H., & Diansyah, A. (2020). Pengembangan media berbentuk infografis dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. JS (Jurnal Sekolah), 4(3), 261-268.
<https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18925>

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wari, A., & Yefterson, R. B. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran infografis Kerajaan Dharmasraya-Malayapura sebagai sumber pembelajaran di SMA N 1 Timpeh. Jurnal Kronologi, 6(3), 25–35. <https://doi.org/10.24036/jk.v6i3.834>