

Pengembangan *E-Book* Berbasis Infografis sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh

Rangga Febrian Ilham^{1(*)}, Hera Hastuti²

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

*ranggafebrianilham@gmail.com

ABSTRACT

In history learning, the selection of the right teaching materials determines the achievement of history learning objectives. This study starts from the main problem of the lack of use of digital-based teaching materials in history learning at SMA Negeri 1 Sungai Penuh. The objectives of this study are: 1) develop an infographic-based e-book in history learning at SMA Negeri 1 Sungai Penuh; 2) test the feasibility of teaching material; 3) test the practicality of teaching material. Research and development (R&D) method used in this research and also use ADDIE model. The data collection instrument used validation sheet. The product feasibility test involves teaching materials expert and historical materials expert. The practical test of teaching material involved two history teachers and 32 students of class X MIPA 1 and X MIPA 2. Data analysis technique used quantitative and qualitative approach. The average results of the validity test for teaching material is 3.82 with a proportion of 94% means very feasible, while the results of the validity test for history materials get an average value of 3.46 and a proportion of 88% means very feasible. Practicality test by the history teachers got average value of 3.70 and a percentage of 92.1% means that teaching material is very practical, the results of the practical test on 32 participants got an average score of 3.51 and 87.9% which is very practical. The conclusion is infographic-based e-book is very feasible and practical to use.

Keywords: *Infographics, e-book, teaching materials, history learning*

ABSTRAK

Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilatarbelakangi minimnya penggunaan bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis infografis pada pembelajaran sejarah; 2) menguji kelayakan bahan ajar; 3) menguji kepraktisan bahan ajar. Metode yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan memakai model ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi. Subjek uji kelayakan melibatkan validator ahli bahan ajar dan validator ahli materi. Uji praktikalitas bahan ajar melibatkan dua orang guru sejarah dan 32 siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil kelayakan bahan ajar mendapatkan nilai rata-rata 3,82 dengan persentase 94% dan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kelayakan materi mendapatkan rata-rata 3,46 dengan persentase 88% dan kategori sangat layak. Hasil uji praktikalitas oleh guru sejarah memperoleh nilai rata-rata 3,70 dan persentase 92,1% yang artinya sangat praktis, serta Hasil uji praktikalitas oleh 32 orang peserta mendapatkan nilai rata-rata 3,51 dan persentase 87,9% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulannya, bahan ajar *e-book* berbasis infografis sangat layak dan sangat praktis digunakan.

Kata kunci: *Infografis, e-book, bahan ajar, pembelajaran sejarah*

PENDAHULUAN

Masifnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi membuat pendidik harus mampu membiasakan dan mulai memanfaatkan, mengembangkan, serta memikirkan cara-cara agar teknologi dapat berinovasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran sejarah tidak hanya untuk membuat peserta didik mengetahui mengenai fakta ataupun peristiwa sejarah, namun juga memberikan pendidikan karakter berupa pengajaran nilai dan moral kepada peserta didik atas peristiwa sejarah yang terjadi sebagai bentuk refleksi serta mengevaluasi nilai-nilai atas sejarah tersebut untuk diinternalisasikan dalam kehidupan peserta didik (Kuntowijoyo, 2013, hlm. 20). Pemilihan bahan ajar yang tepat, menentukan ketercapaian dari tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri. Banyak pendidik yang hanya terbatas menggunakan bahan ajar monoton dan sudah disediakan, serta siap pakai, sehingga tidak susah dalam membuat bahan ajar baru (Prastowo, 2011, hlm. 14). Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran berdasarkan kurikulum untuk memenuhi kompetensi dasar dan standar kompetensi yang sudah ditetapkan (Lestari, 2013).

Pemanfaatan bahan ajar hendaknya dapat membantu pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran serta memberi kemudahan bagi siswa dalam menangkap materi dan menimbulkan proses belajar yang interaktif. Selain dari aspek utama yaitu kebutuhan peserta didik dan konten atau materi isi yang terkandung dalam bahan ajar. Pada saat sekarang, pemilihan bahan ajar hendaknya mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan dan akses, dimana bahan ajar tidak hanya bisa diakses atau digunakan di sekolah, tetapi pendidik dan peserta didik dapat mengakses bahan ajar tersebut dimanapun. Saat sekarang ini, penyampaian informasi melalui infografis dinilai sangat efektif dan efisien, dimana penerima informasi akan lebih mudah dalam menganalisis informasi yang disampaikan lewat infografis. Penggunaan infografis saat ini juga sudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut William, infografis telah menjadi sebuah tren dalam pembelajaran, dengan metode ini, informasi yang kompleks bisa disajikan dengan teks yang sedikit (Kaya dkk., 2017, hlm. 158). Infografis merupakan salah satu jenis komunikasi visual, menjadi konten yang semakin populer dan paling efektif dalam menyampaikan informasi di era digital (Smiciklas, 2012). Infografis menjadi sangat populer karena menawarkan dominasi konten visual dibandingkan teks, otak manusia lebih

cepat mencerna konten visual ketimbang teks (Armand, 2021, hlm. 12). *E-book* merupakan format yang menawarkan kemudahan, efisiensi, dan aksesibilitas kepada penggunanya.

Saat ini, pendidik sudah banyak yang menggunakan *e-book* sebagai alternatif menggantikan buku teks dalam proses pembelajaran karena menyediakan banyak manfaat, baik bagi pendidik dan peserta didik. Beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian adalah dari Wulandari, dkk. (2019), “Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Infografis sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. Penelitian ini menyimpulkan, *e-book* infografis valid digunakan di pembelajaran. Penelitian Aldila (2016), yang berjudul, “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografis Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasinya Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/ 2016 di SMA Negeri 2 Kudus”. Hasilnya, perbedaan hasil pre-test pada kelas eksperimen tidak ditemukan, namun hasil post-test memperlihatkan perbedaan hasil kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Penelitian oleh Nasution & Diansyah (2020), “Pengembangan Media Berbentuk Infografis dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA” dengan kesimpulan bahwa penggunaan media infografis tersebut layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMK.

Penelitian ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivistik. Teori belajar konstruktivistik merupakan suatu teori belajar mengenai bagaimana peserta didik membangun pengetahuan yang berasal dari pengalaman yang unik bagi setiap individu (Sugrah, 2020, hlm. 121). Landasan dasar dari konstruktivistik ini ialah bahwa semua pengetahuan dikonstruksikan atau dibangun secara langsung oleh indra, bukan dipersepsi secara langsung (Supardan, 2016, hlm. 2). Tujuan dari konstruktivistik agar memberi peluang dan rangsangan terhadap siswa untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri, belajar, dan berpikir inovatif. Materi yang masih abstrak yang dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran, dengan adanya ilustrasi berupa gambar dan animasi yang terkandung dalam bahan ajar *e-book* berbasis infografis dapat menjadi nyata dan membuat peserta didik merekonstruksi atau membangun pengetahuannya dari bahan ajar yang dikembangkan. *E-book* atau buku elektronik adalah bentuk lain dari buku cetak dalam format digital atau elektronik. Infografis merupakan representasi visual kombinasi dari desain, data, dan informasi. Infografis menyederhanakan informasi yang kompleks agar lebih mudah dipahami bagi pembacanya melalui perpaduan ilustrasi gambar dan teks. Infografis pada

umumnya memiliki dua jenis, yaitu infografis statis dan infografis dinamis atau *motiongraphic* (Pang dkk., 2018, hlm. 10).

Wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 1 Sungai Penuh, ibu MW pada tanggal 19 Agustus 2021 diketahui bahwa penggunaan bahan ajar oleh guru sejarah masih minim, terutama pemanfaatan bahan ajar digital, seperti *e-book*. Pembelajaran sejarah juga belum menggunakan infografis yang saat ini sudah banyak digunakan karena keefektifannya dalam menyampaikan materi secara menarik. Pembelajaran sejarah saat ini mengandalkan bahan ajar cetak, contohnya buku paket dan lembar kerja siswa yang di dalamnya masih cenderung berisi teks informasi materi yang padat dan kompleks namun sangat minim ilustrasi dan gambar yang mempermudah peserta didik memahami materi dan meningkatkan ketertarikan dalam belajar. Faktanya, pembelajaran sejarah terdiri dari peristiwa-peristiwa masa lalu yang tidak bisa disaksikan lagi, tetapi masih bisa diilustrasikan dengan memanfaatkan visualisasi. Penggambaran atau ilustrasi yang masih minim menyulitkan siswa untuk berimajinasi dan meresapi peristiwa-peristiwa yang diuraikan dalam materi sejarah tersebut yang membuat tujuan dari pembelajaran sejarah tidak tercapai serta tidak menciptakan pengalaman belajar yang melekat.

Sisi imajinatif sejarah yang dimunculkan akan membuat siswa mengkonstruksi suatu peristiwa sejarah (Subakti, 2010), hanya dengan melihat gambar/ ilustrasi setidaknya sudah mengkonstruksi pengetahuan dalam diri peserta didik tentang materi apa yang akan ia pelajari, sehingga ia memiliki pengetahuan dasar. Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan pada bulan Agustus 2021, SMA Negeri 1 Sungai Penuh telah memiliki fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang telah mumpuni dan juga diketahui bahwa peserta didik diperbolehkan untuk mengakses *handphone* dengan sepengetahuan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkanlah pengembangan bahan ajar yang dalam proses pembuatannya tidak terlalu rumit, murah dan tidak memakan waktu yang lama, namun dapat memberikan nilai efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, terutama pada masa sekarang dimana masih diberlakukannya pembelajaran *hybrid learning* dan tatap muka terbatas di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Pemilihan bahan *e-book* didasarkan pada keunggulan yang dimilikinya, penggunaan *e-book* yang aksesibel, praktis, mudah didistribusikan, serta lebih murah, dibandingkan dengan penggunaan media cetak. *E-book* dalam hal ini diintegrasikan dengan format infografis. Infografis adalah bahan ajar visual dengan menawarkan konsep penyederhanaan informasi

atau bahan ajar dalam bentuk gambar, peta, dan grafis untuk memudahkan pembaca (Khakim dkk., 2021, hlm. 122). Infografis membuat pembacanya menjadi lebih tertarik dalam memperhatikan, karena informasi yang terkandung sudah lebih sederhana, disertai dengan visualisasi yang kreatif yang mampu menarik pembacanya, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dicerna dan diproses oleh pembacanya.

Penggunaan alat bantu visual, dalam hal ini infografis di kelas adalah cara yang terbaik untuk memberikan pengalaman belajar yang melekat dalam diri siswa (Vanichvasin, 2013, hlm. 136). Pemilihan infografis sebagai basis dalam bahan ajar ini karena materi sejarah yang terdapat dalam buku paket dan lembar kerja siswa saat ini sangat padat dan kompleks, namun minim animasi atau gambar, sehingga siswa sulit untuk memahami dan mengkonstruksi materi karena tidak adanya ilustrasi yang diberikan. Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu (1) mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis infografis untuk pembelajaran sejarah, (2) menguji kelayakan dan kepraktisan bahan ajar *e-book* berbasis infografis. Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat, yaitu menjadi referensi penelitian kedepan dan memperkaya pengetahuan dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai pengembangan bahan pembelajaran berbasis infografis pada mata pelajaran sejarah. Secara praktis, penelitian ini mampu menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis infografis dalam proses pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan yang merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut.. Penelitian ini memakai model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Subjek uji kelayakan produk melibatkan validator ahli materi dan validator ahli bahan ajar untuk melakukan uji kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, untuk menguji kepraktisan bahan ajar *e-book* berbasis infografis juga dilakukan uji praktikalitas dengan melibatkan dua orang guru sejarah dan 32 orang peserta didik dari kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu instrumen pra-penelitian yang terdiri dari wawancara dan observasi, serta instrumen berupa angket validasi yang terdiri dari angket uji kelayakan dan uji praktikalitas dengan mengacu pada skala *Likert* yang terbagi menjadi

empat kategori (Sugiyono, 2014, hlm. 93). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan menganalisis komentar, saran, dan masukan dari validator. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan rerata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah MW pada 18 Agustus 2021 dan observasi di sekolah, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sungai Penuh. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, permasalahan yang ditemukan ialah masih kurangnya penggunaan bahan ajar, terutama bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran. Pembelajaran sejarah terbatas hanya memanfaatkan lembar kerja siswa dan buku paket. Padahal faktanya, secara sarana dan prasarana, SMA Negeri 1 Sungai Penuh sudah sangat mendukung dalam implementasi proses pembelajaran digital. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa juga diperbolehkan untuk menggunakan perangkat *smartphone* dalam proses pembelajaran dengan sepengetahuan guru untuk membantu menunjang pembelajaran di kelas. Buku paket dan lembar kerja siswa yang dipakai dalam proses pembelajaran sejarah sangat minim akan ilustrasi berupa gambar dan animasi yang mampu membuat peserta didik tertarik dan paham dengan mengkonstruksi informasi dari ilustrasi gambar yang ditampilkan. Bahan ajar yang digunakan di sekolah didominasi oleh penjelasan materi yang kompleks dan padat serta minim gambar, meskipun ada hanya terdiri dari gambar warna hitam dan putih yang kurang menarik bagi peserta didik. Sehingga menurut guru sejarah, pengembangan bahan ajar digital dengan memanfaatkan *e-book* dan infografis sangat tepat.

b. Analisis Kurikulum

Pemilihan materi yang akan dimuat dalam bahan ajar, didasarkan wawancara dengan guru sejarah dan analisis kurikulum serta materi. Hasilnya, pada KD 3.5 dan KD 3.6 Sejarah Indonesia kelas X SMA mengenai materi, “Proses Masuk dan Berkembangnya Pengaruh Hindu dan Buddha serta Perkembangan Kehidupan Masyarakat pada Masa Kerajaan-Kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia”, ada permasalahan yang dihadapi pada

pembelajaran sebelumnya. Materi mengenai Hindu-Buddha yang sangat esensial dengan materinya yang sangat padat dan kompleks secara kontekstual, namun sangat minim ilustrasi. Minimnya gambar atau ilustrasi membuat peserta didik kurang tertarik dan tidak memahami materi yang dipelajari tersebut. Pertimbangan lain dalam memilih materi pada KD 3.5 dan KD 3.6 tentang materi Hindu-Buddha yang dimuat dalam bahan ajar *e-book* berbasis infografis ini adalah karena masih kurangnya visualisasi dari materi pada bagian ini, dimana masih sedikit sumber gambar dan ilustrasi yang mampu membuat peserta didik merekonstruksi materi mengenai Hindu dan Buddha ini.

Permasalahan ini akhirnya menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut dan berdampak pada evaluasi pembelajaran yang kurang optimal, padahal materi yang dipelajari sangat esensial dan berkesinambungan terhadap materi berikutnya. Seterusnya, mengacu silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), proses pembelajaran Sejarah Indonesia akan memasuki pada pokok materi mengenai Hindu-Buddha, sehingga pemilihan materi ini dalam bahan ajar sudah sangat cocok. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan dan kurikulum, serta permasalahan yang ada di lapangan tersebut, maka solusi yang tepat ialah pengembangan sebuah bahan ajar yang mampu membuat siswa tertarik serta mudah memahami materi, sehingga format infografis yang saat ini banyak diminati dan digunakan sangat cocok untuk diintegrasikan ke dalam bahan ajar. Selain itu, dengan adanya kelengkapan dari fasilitas sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi, maka bahan ajar yang dikembangkan juga harus berbasis teknologi. Maka berangkat dari hal tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis infografis dalam bentuk *e-book* merupakan solusi yang tepat.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan desain atau perancangan, bahan ajar yang dikembangkan tetap memperhatikan kelengkapan materi dan kelengkapan komponen bahan ajar. Proses pengembangan produk memanfaatkan aplikasi *Canva Pro*. Berikut langkah-langkah dalam tahapan desain:

- a. Mengumpulkan bahan atau materi terkait dengan KD 3.5 dan KD 3.6 Sejarah Indonesia untuk kelas X SMA dari sumber-sumber yang sah, seperti buku-buku dan artikel.

- b. Melakukan analisis materi terkait topik yang dipilih dan akan disampaikan dalam bahan ajar, yang selanjutnya akan disunting dan disederhanakan sesuai dengan format infografis, tanpa menghilangkan esensi dan makna dari informasi tersebut.
- c. Memilih dan mendesain animasi serta gambar yang sesuai dengan materi yang disampaikan dalam bahan ajar. Penyatuan komponen gambar dan materi dalam proses *editing*. Proses *editing* juga meliputi proses pembuatan cover bahan ajar, penentuan jenis dan warna *font*, pemilihan warna latar belakang/ *background*, serta pemilihan animasi pendukung untuk memperkuat kesan infografis dalam bahan ajar.
 - 1) Memilih latar *template* dan latar belakang bahan ajar
 - 2) Membuat judul halaman dari materi.
 - 3) Memilih jenis dan ukuran huruf untuk judul
 - 4) Memasukkan materi yang sudah dipilih dan di sederhanakan ke dalam bahan ajar
 - 5) Memasukkan animasi atau gambar yang sesuai untuk mendukung format dari infografis dalam bahan ajar
 - 6) Langkah selanjutnya yaitu menambahkan animasi dan pengaturan dari kombinasi antara warna teks dan latar belakang. Gambar di bawah merupakan hasil akhir dari salah satu materi.
 - 7) Bahan ajar yang sudah disunting akan tersimpan otomatis.
- d. Penyusunan berbagai komponen pendukung bahan ajar, seperti daftar isi, daftar materi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, daftar materi, evaluasi, serta daftar gambar dan sumber.
- e. Setelah komponen bahan ajar yang dibuat sudah lengkap dan disusun dengan sistematis, maka bahan ajar *e-book* infografis akan di simpan ke dalam bentuk format *pdf*.

Gambar 1
Cover Bahan Ajar *E-book* Infografis



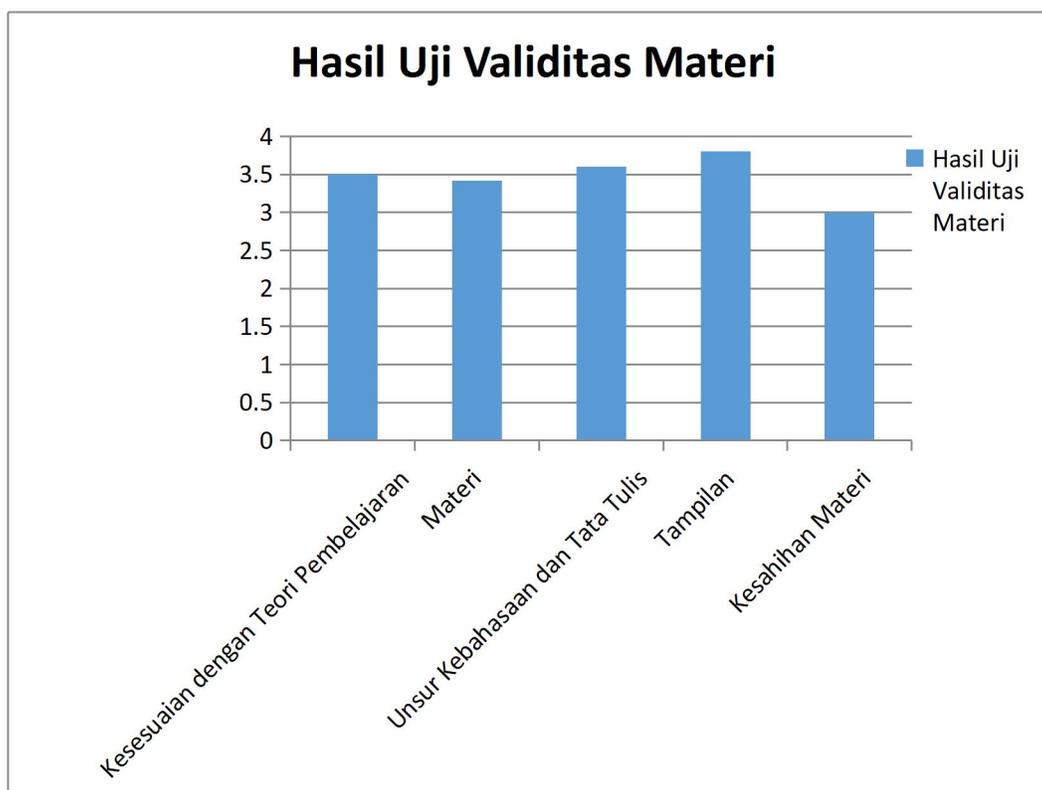
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Menghasilkan produk bahan ajar *e-book* infografis yang layak dalam pembelajaran sejarah, maka pada tahap selanjutnya, dilakukanlah uji validitas produk atau uji kelayakan produk oleh validator ahli. Sebelum melaksanakan proses uji validitas materi dan bahan ajar, peneliti melakukan konsultasi dan bimbingan terkait item-item instrumen dalam angket validasi materi dan bahan ajar. Dalam konsultasi dan bimbingan angket dilakukan beberapa kali perbaikan hingga angket disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya diserahkan kepada validator untuk di validasi.

a. Uji Validitas Materi

Materi dalam bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dari Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum. Validator mengisi angket kuesioner yang berisi beberapa instrumen yang telah disiapkan terkait materi yang terkandung dalam bahan ajar *e-book* berbasis infografis. Uji validasi materi ini dilaksanakan dua kali. Berikut hasil uji validitas materi

Gambar 2
Hasil Uji Validitas Materi Bahan Ajar



Tabel 1
Saran Perbaikan Materi oleh Validator Ahli Materi

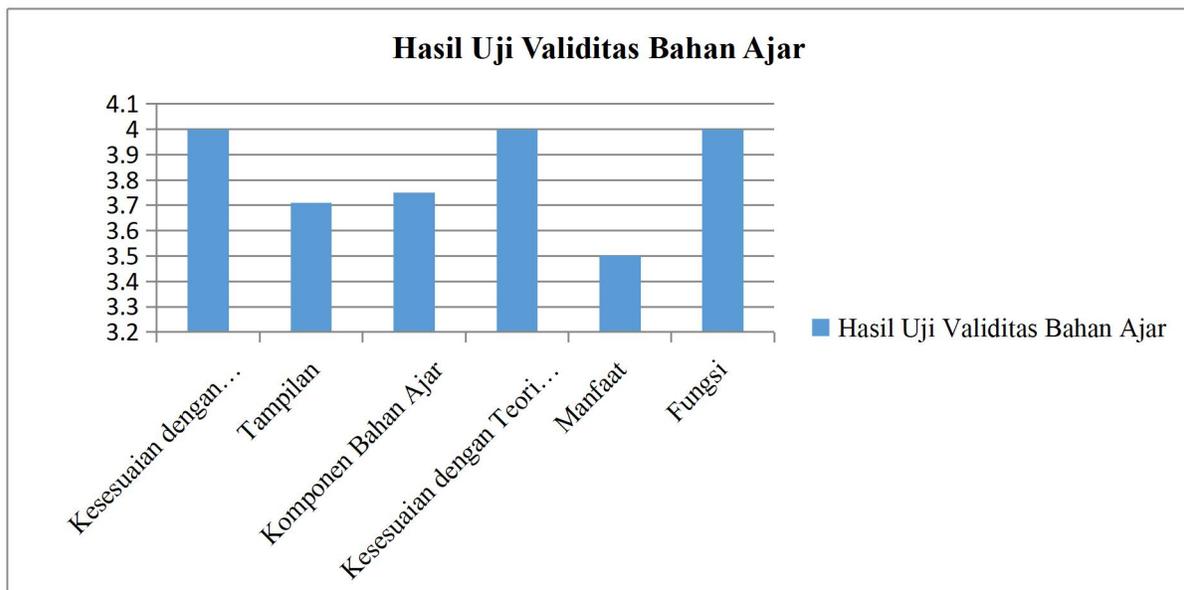
No.	Saran
1.	Perbaiki tata urutan sumber sejarah dari Kerajaan Sriwijaya berdasarkan tahun
2.	Perbaiki tata urutan dari faktor yang mendukung majunya Kerajaan Sriwijaya

Uji validasi materi dilaksanakan dua kali, pada validasi pertama, validator memberi saran untuk memperbaiki sedikit tata urutan dari materi pada bagian sumber sejarah Kerajaan Sriwijaya dan faktor majunya Kerajaan Sriwijaya dan sudah diperbaiki, pada validasi kedua, tidak ada saran perbaikan dari validator dan hasil angket sama dengan validasi materi tahap pertama. Berdasarkan hasil analisis data di atas, selanjutnya digunakan skala *Likert*, memperoleh hasil rata-rata keseluruhan diperoleh angka 3,46. Mengacu pada skala kelayakan, nilai 3,46 masuk ke kategori sangat layak.

b. Uji Validitas Bahan Ajar

Bahan ajar divalidasi oleh ahli bahan ajar Bapak Firza, S.Pd., M.Pd. dari Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Padang. Dosen validator mengisi angket kuesioner yang berisi beberapa instrumen pernyataan yang telah disiapkan. Uji validitas bahan ajar ini, tidak ada catatan untuk bahan ajar yang dikembangkan.

Gambar 3
Rekapitulasi Hasil Rata-rata Uji Validitas Bahan Ajar

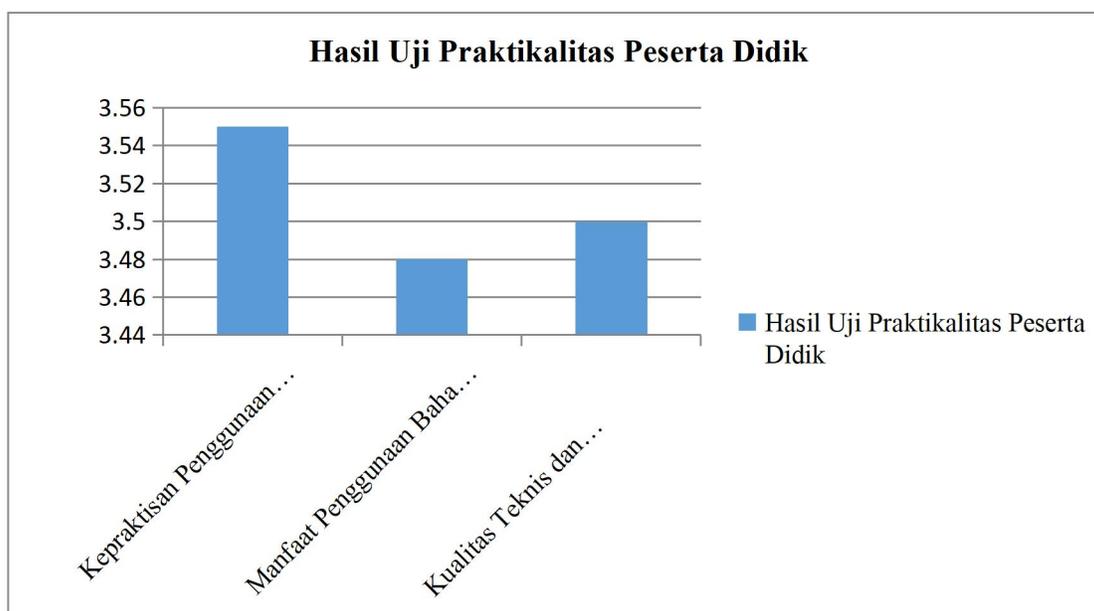


Berdasarkan hasil rata-rata di atas, setelah digunakan skala *Likert*, memperoleh hasil rata-rata keseluruhan diperoleh angka 3,82. Mengacu pada skala kelayakan, nilai 3,82 ialah kategori sangat layak. Hal ini mendeskripsikan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis infografis sangat layak digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

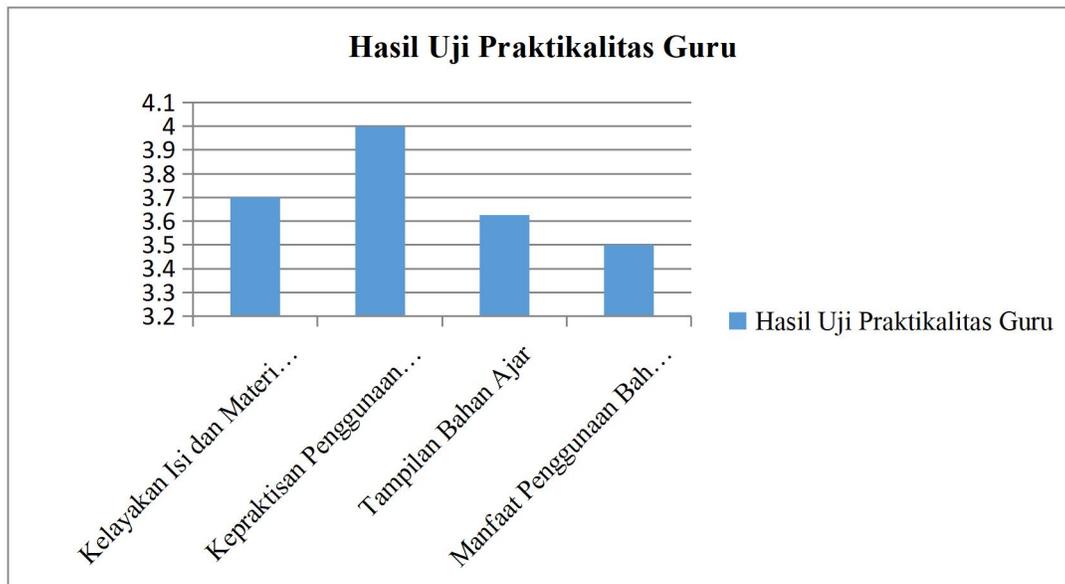
Tahapan selanjutnya ialah tahap implementasi atau uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Produk bahan ajar *e-book* berbasis infografis yang diujicobakan sudah melewati tahapan validasi materi dan validasi bahan ajar oleh para ahli. Uji coba produk dilakukan kepada 32 siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 serta dua orang guru mata pelajaran Sejarah. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji praktikalitas bahan ajar dari 32 siswa.

Gambar 4
Rekapitulasi Rata-rata Praktikalitas oleh Peserta Didik



Dari hasil di atas, digunakan skala *Likert*, mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan diperoleh angka 3,51. Mengacu pada skala kepraktisan, nilai 3,51 masuk kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji praktikalitas juga dilakukan kepada dua orang guru sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Berikut rekapitulasi penilaian uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah.

Gambar 5
Rekapitulasi Rata-rata Praktikalitas oleh Guru



Hasil dari angket uji praktikalitas kepada guru mata pelajaran Sejarah, digunakan skala *Likert*, maka hasil rata-rata keseluruhan diperoleh angka 3,70. Mengacu pada skala kepraktisan, nilai 3,70 masuk ke kategori sangat praktis. Sehingga, berdasarkan hasil diatas bahan ajar *e-book* berbasis infografis sangat praktis digunakan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi dalam penelitian ini sifatnya formatif, dimana dalam setiap tahapan-tahapan sebelumnya dilakukan evaluasi. Evaluasi dalam hal ini digunakan untuk memperbaiki atau merevisi kekurangan dalam bahan ajar agar dapat menjadi sebuah bahan ajar yang layak.

B. Pembahasan

1. Analisis Kelayakan

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis dari lembar angket validasi materi dan angket validasi bahan ajar memperoleh hasil yang sangat layak. Berdasarkan hasil analisis dari lembar angket validasi materi, diperoleh nilai rata-rata kelayakan yang terletak pada angka 3,46. Mengacu pada skala kelayakan, angka 3,46 diinterpretasikan sebagai sangat layak, sedangkan untuk persentase diperoleh angka 88% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis data dari lembar angket validasi bahan ajar, diperoleh rata-rata nilai keseluruhan 3,82, mengacu pada skala kelayakan, nilai 3,82 diinterpretasikan sebagai

sangat layak, sedangkan untuk persentase memperoleh angka 94% yang artinya sangat layak. Bahan ajar *e-book* berbasis infografis yang dikembangkan jika ditinjau dari aspek materi sejarah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X pada materi, “Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia serta Perkembangan Kehidupan Masyarakat pada Masa Kerajaan-Kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia”. Mengacu pada hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahan ajar dan validator ahli materi, bahan ajar yang dikembangkan, dilihat dari kesesuaian isi materi dan komponen bahan ajar sudah layak. Dalam pengembangan produk juga dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator. Revisi yang dilakukan mencakup perbaikan urutan fakta dan sumber sejarah dari Kerajaan Sriwijaya. Revisi dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih paham dan materi yang disajikan lebih bersifat kronologis.

2. Analisis Praktikalitas

Uji praktikalitas dimaksudkan untuk mengetahui seberapa praktis bahan ajar yang dikembangkan, apakah dapat lebih memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Berdasarkan hasil uji praktikalitas terhadap dua orang guru sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh, maka diperoleh nilai rata-rata kepraktisan bahan ajar yang terletak pada angka 3,70 yang apabila merujuk pada skala kelayakan atau skala kepraktisan, angka 3,70 ini diinterpretasikan sangat praktis, sedangkan untuk nilai persentase memperoleh nilai 92,1% yang artinya sangat praktis. Sedangkan untuk hasil praktikalitas bahan ajar *e-book* berbasis infografis terhadap 32 orang peserta didik menunjukkan rata-rata nilai yang terletak pada angka 3,51. Apabila merujuk pada skala kelayakan atau skala kepraktisan, angka 3,51 diinterpretasikan sebagai sangat praktis, sedangkan untuk persentase, nilainya 87,9% dan masuk ke kategori sangat praktis jika mengacu pada skala kepraktisan. Artinya, bahan ajar *e-book* berbasis infografis yang dikembangkan telah memenuhi kepraktisan, baik dari segi tampilan, manfaat, dan fungsi.

KESIMPULAN

Hasil utama penelitian pengembangan ialah sebuah produk bahan ajar berbasis infografis untuk pembelajaran Sejarah Indonesia bagi peserta didik kelas X SMA, khususnya materi pada KD 3.5 dan 3.6 yang sudah melewati proses uji validitas bahan ajar dan materi, serta telah melalui uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Hasil validitas oleh ahli bahan ajar dan ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis infografis sangat layak digunakan. Sedangkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru sejarah dan 32 orang peserta didik kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA Negeri 1 Sungai Penuh menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis infografis sangat praktis digunakan. Kesimpulannya, bahan ajar *e-book* infografis sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, T. H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografis Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasi Kelas X MIPA Tahun Ajaran 2015/ 2016 di SMA Negeri 2 Kudus. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1), 56–61
- Armand, H. (2021). Utilization Of Social Media And Infographics As The Role Of Public History In Implementing Creative History Education. *Jakarta Post*
- Kaya, O. S., Sapanca, H. F., & Beheshti, M. (2017). An Investigation toward Advantages , Design Principles and Steps of Infographics in Education. *Ponte International Journal of Science and Research*, 73(7), 157–166
- Khakim, M. N. L., Afhimma, I. Y., Wijaya, K. A., & Ardiansyah, M. R. I. (2021). Infographic Development of Blambangan Kingdom for History Learning in Senior High School. 2018, 120–126
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana
- Nasution, A. H., & Diansyah, A. (2020). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat Sma. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(3), 261–266
- Pang, E., Santosa, U. A., Simanjuntak, A., Widi, W., & Matroji. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and*

Connect With Your Audiences. Que Publishing

- Subakti, Y. R. (2010). Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Paradigma Pembelajaran Sejarah*, 24(1), 3
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138
- Supardan, D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1), 1–12
- Vanichvasin, P. (2013). Enhancing the Quality of Learning Through the Use of Infographics as Visual Communication Tool and Learning Tool. *International Conference of Quality Assesment*, 135
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44.