

## **Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa**

**Sigit Sudiby, <sup>1\*</sup> Kurniawati,<sup>1</sup> Abrar<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Sejarah, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: sigit\_1413822001@mhs.unj.ac.id, kurniawati@unj.ac.id, abrar@unj.ac.id

\* Korespondensi

**Article History:** Received: 19-11-2024, Revised: 20-02-2025, Accepted: 27-02-2025, Published: 31-03-2025

### **Abstrak**

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta) menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan pemahaman siswa, yang disebabkan oleh persepsi bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang sulit serta keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran sejarah Indonesia melalui pengembangan buku *Infografis Sejarah* sebagai sumber belajar. Metode yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR) dengan model Reeves, yang mencakup identifikasi masalah, perancangan, implementasi, dan uji kelayakan oleh ahli pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku *Infografis Sejarah* yang dikembangkan, khususnya untuk materi masa pendudukan Jepang di Indonesia, dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menarik bagi siswa kelas XI SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta. Infografis terbukti mampu menyajikan informasi secara visual dengan lebih menarik, membantu siswa dalam mengolah informasi, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah yang kompleks. Oleh karena itu, buku *Infografis Sejarah* ini dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan pemahaman dan motivasi siswa dalam mata pelajaran sejarah tingkat SMK sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

### **Kata Kunci:**

infografis sejarah; pembelajaran sejarah; peningkatan pemahaman; motivasi siswa

### **Abstract**

History learning in Vocational High Schools (SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta) faces challenges, including low student motivation and comprehension. These challenges stem from the perception that history is a difficult subject and the limited time available for delivering materials. This study aims to evaluate the effectiveness of Indonesia's history learning program by developing the *History Infographic* book as a learning resource. The research method used is *Design-Based Research* (DBR) with the Reeves model, which includes problem identification, design, implementation, and feasibility testing by education experts. The results indicate that the *History Infographic* book, specifically designed for the topic of the Japanese occupation in Indonesia, serves as an effective and engaging learning resource for 11th-grade vocational students. Infographics have proven to present information visually in a more appealing manner, aiding students in processing information and enhancing their understanding of complex historical materials. Therefore, this *History Infographic* book is considered suitable for use as a learning medium that supports students' comprehension and motivation in history subjects in Vocational High Schools, in line with the applicable curriculum.

### **Keywords:**

enhancing understanding; history infographics; history learning; student motivation



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam kehidupan manusia sebagai generasi yang akan mewarisi bangsa, memiliki kemampuan untuk bersaing di tingkat global. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dirancang agar siswa dapat mengembangkan potensi diri secara aktif sehingga siswa memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi muda menjadi warga negara yang berpengetahuan tentang sejarah, budaya dan perkembangan peradaban. Topik sejarah menjadi topik penting dalam memfasilitasi pemahaman tersebut. Sejarah berisi informasi tentang peristiwa masa lalu yang membentuk dunia kita saat ini. Disadari atau tidak, pendidikan merupakan hal terpenting untuk membentuk kepribadian.

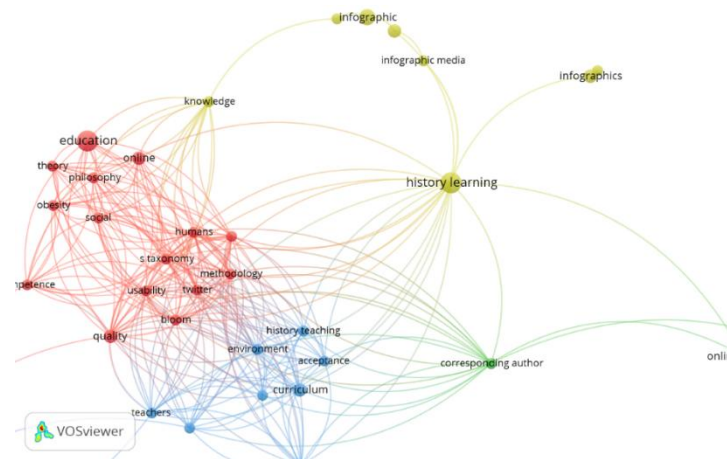
Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 262/M/2022 terkait struktur Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Menengah kejuruan, terdapat alokasi waktu yang ditetapkan bagi mata pelajaran Sejarah Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Indonesia diberikan dalam durasi 2 jam pelajaran untuk setiap kelas X dan XI. Pembatasan waktu ini telah menyebabkan padatan materi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di lingkungan Pendidikan Menengah Kejuruan, yang hampir setara dengan materi sejarah Indonesia di lingkungan Pendidikan Menengah Umum dari kelas X-XII. Namun, kekhawatiran muncul terkait efektivitas pembelajaran karena perubahan struktur kurikulum yang menyebabkan mata pelajaran Sejarah Indonesia hanya diberikan pada kelas X dan XI. Padatnya materi yang harus dipelajari dalam waktu terbatas menjadi perhatian utama, karena hal ini dapat memengaruhi kualitas dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi. Kondisi tersebut juga dikhawatirkan berdampak pada kurang optimalnya prestasi belajar akibat minimnya dorongan motivasi dalam pembelajaran sejarah (Absor et al., 2019).

Persepsi siswa terhadap pelajaran Sejarah menunjukkan bahwa mereka menganggap waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran ini terlalu sedikit dibandingkan dengan jumlah materi yang harus dipelajari. Keterbatasan waktu ini dianggap sebagai faktor utama yang menyulitkan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah. Dengan jumlah materi yang besar, siswa merasa terbebani dan kesulitan untuk meresapi informasi dengan baik. Oleh karena itu, pandangan mereka terhadap Pelajaran sejarah mencerminkan ketidakseimbangan antara waktu yang tersedia dan kompleksitas materi, menghasilkan persepsi bahwa mata pelajaran ini sulit dipahami. Dalam konteks ini, evaluasi dan penyesuaian terhadap alokasi waktu serta pendekatan dan media pengajaran mungkin diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran Sejarah.

Dampak logis dari pemilihan dan penggunaan strategi, model, metode, dan media yang kurang tepat adalah berubahnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga peserta didik kehilangan minat pada materi yang diajarkan.

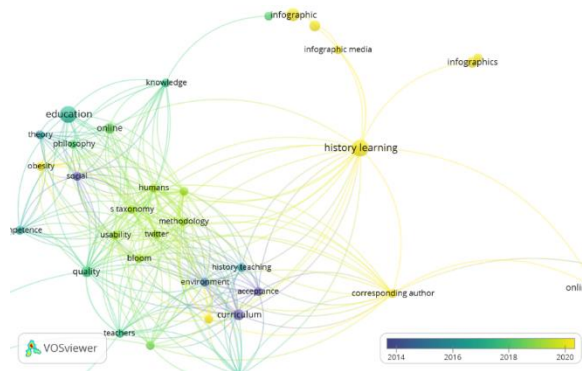
Akibatnya, siswa kurang paham dalam belajar Sejarah dan motivasi belajar peserta didik dapat merosot. Sayangnya, banyak guru tidak sensitif terhadap situasi ini dan cenderung mengabaikannya, bahkan menyalahkan peserta didik atas kurangnya motivasi belajar tanpa melakukan evaluasi diri yang cukup. Untuk mengatasi masalah ini, sebaiknya guru memvariasikan pendekatan pembelajaran, terutama dengan mengadopsi media pembelajaran yang bersifat interaktif (Rahim Mansyur, 2020).

Peneliti juga menggunakan aplikasi *Publish or Perish* (PoP) dan *VOSviewer* untuk membantu menemukan sebuah *novelty* dalam penelitian ini. Berikut disajikan gambar yang ditelah diperoleh, sebagai berikut:

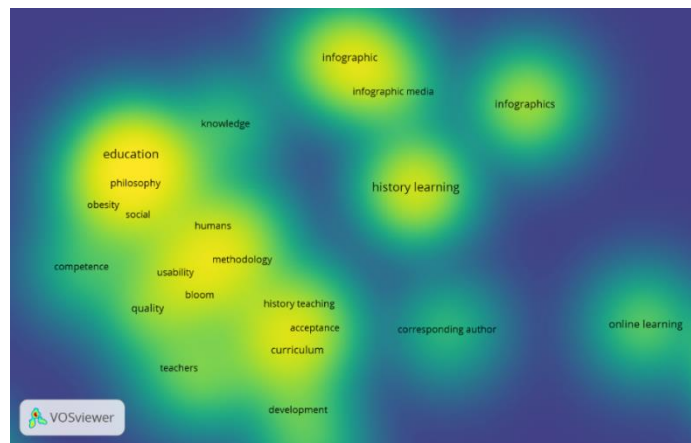


**Gambar 1.** *Network Visualization*  
 Sumber: *VosViewer* (diunduh pada Mei 2023)

Pada Gambar 1.1 *Network Visualization*, dapat disimpulkan bahwa penerapan infografis dalam pembelajaran sejarah masih terbatas. Hal ini sejalan dengan data yang menunjukkan adanya jarak yang cukup signifikan antara bidang *History Learning* dan *Infographic Media*, yang mengindikasikan minimnya penelitian terkait penggunaan infografis dalam pembelajaran sejarah. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa integrasi infografis sebagai media pembelajaran sejarah belum menjadi fokus utama dalam penelitian yang ada. Oleh karena itu, masih terdapat peluang besar untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas dan penerapan infografis dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dengan demikian, disarankan untuk melanjutkan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan penerapan infografis dalam pembelajaran sejarah guna mengatasi kendala yang ada serta meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang tersebut. (Zafrullah et al., 2024).



**Gambar 2.** *Overlay Visualization*  
 Sumber: VosViewer (diunduh pada Mei 2023)



**Gambar 3.** *Density Visualization*  
 Sumber: VosViewer (diunduh pada Mei 2023).

Berdasarkan hasil *VOSviewer*, Gambar 2 (*Overlay Visualization*) menunjukkan adanya keterkaitan dalam rentang waktu 2018 hingga 2023. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian yang membahas pembelajaran sejarah yang terintegrasi dengan infografis, terutama sebagai media pembelajaran, masih tergolong baru dan sedang berkembang. Sementara itu, Gambar 3 (*Density Visualization*) memperlihatkan bahwa kajian mengenai penggunaan infografis dalam pembelajaran sejarah masih jarang mendapat perhatian dalam penelitian akademik. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk mengeksplorasi lebih lanjut topik ini guna mengisi kesenjangan penelitian yang ada.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dikemukakan di atas terkhusus membahas mengenai urgensi pengembangan pembelajaran sejarah berbasis infografis dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengevaluasi program pembelajaran sejarah Indonesia di SMK, dalam hal ini maka peneliti perlu mengetahui. *Pertama*, Menghasilkan rancangan pembuatan media pembelajaran buku Infografis untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah. *Kedua*, Menghasilkan pengembangan media pembelajaran buku Infografis yang layak untuk materi Sejarah penajajaran Jepang di Indonesia kelas XI SMK. Dengan demikian, maka tujuan

penelitian ini ialah mengevaluasi program pembelajaran sejarah Indonesia di SMK, dengan fokus pada peningkatan pemahaman dan motivasi siswa.

## Metode

Fokus dari studi ini adalah mengembangkan dan merancang sebuah media pendukung pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah di kelas XI SMK. Penelitian ini timbul dari kesadaran peneliti terhadap permasalahan dalam pemahaman sejarah, khususnya terkait pada masa pendudukan Jepang di Indonesia. Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan metode Design Based Research (DBR) untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif. DBR, menurut Plomp (Puntambekar, 2018), adalah suatu pendekatan sistematis dalam proses desain pendidikan dan instruksional yang melibatkan tahapan analisis, desain, evaluasi, dan revisi demi mencapai hasil yang optimal.

Menurut Sugiono (Sugiyono, 2019), penelitian pengembangan adalah metode riset yang bertujuan menghasilkan produk khusus serta menguji seberapa efektif produk tersebut. Sementara itu, design research merupakan jenis penelitian yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dengan tujuan merancang atau mengembangkan solusi yang berguna untuk mengatasi masalah dan mengoptimalkan potensi dalam bidang pendidikan. Fokus dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan perancangan media pendidikan untuk pembelajaran sejarah di kelas XI SMK. Penggunaan metode ini dipilih karena hasil yang diharapkan adalah sebuah media pembelajaran yang mendalam mengenai materi penjajahan Jepang di Indonesia, khususnya untuk siswa kelas XI SMK. Tahapan desain awal penelitian mencakup proses dari awal riset hingga penyelesaian akhir

Menurut Borg dan Gall dalam (Setiawan et al., 2021), menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji produk-produk yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Kemudian daripada itu, penelitian ini menerapkan metode Design-Based Research (DBR) dengan model Reeves, yang berorientasi pada pengembangan solusi berbasis praktik dalam konteks pendidikan. Metode ini sejalan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara konseptual, DBR menekankan proses literatif yang mencakup identifikasi masalah, perancangan, implementasi, serta evaluasi produk secara sistematis. Dalam penelitian ini, media infografis dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan produk yang aplikatif, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik pendidikan.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau rangkaian langkah yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dengan tingkat pertanggungjawaban yang tinggi (Nyoman Ari Nurjaya et al., 2023). Artinya, desain penelitian pengembangan selalu berfokus pada pengembangan atau produksi produk. Dalam mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang ada, aspek penting adalah memenuhi kebutuhan subjek yang sedang diteliti. Dengan demikian, berdasarkan berbagai definisi yang diberikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan



produk yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Penelitian berbasis desain adalah penelitian yang memusatkan perhatian pada proses perancangan dan pengembangan produk sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam konteks praktik pendidikan. Oleh karena itu, metode *Design Based Research* (DBR) menjadi relevan untuk digunakan dalam penelitian yang bertujuan menciptakan produk sebagai solusi bagi permasalahan riset. Pada penelitian ini, fokus pengembangan dan perancangan tertuju pada media Infografis. Proses pengembangan dan perancangan media ini mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan dalam *Design Based Research* (DBR) dengan merujuk pada model Reeves (Monica et al., 2021).

Langkah-langkah penelitian *Design Based Research* (DBR) menurut Model Reeves mencakup beberapa tahapan yang melibatkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi. Pertama, tahap Identifikasi dan Analisis Masalah yang dilakukan secara bersama untuk memahami permasalahan dengan lebih mendalam. Kedua, peneliti mengembangkan solusi berdasarkan teori, prinsip desain yang ada, dan inovasi teknologi sebagai acuan dalam pengembangan produk. Tahap ketiga adalah iterasi proses uji coba dan perbaikan solusi secara praktis untuk memastikan keefektifan dan kualitas produk yang dihasilkan. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain yang lebih baik dan meningkatkan implementasi solusi secara praktis (Nurjaman & Hamdu, 2018).

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi kelebihan dan kelemahan buku infografis tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia setelah melalui serangkaian uji coba. Evaluasi ini melibatkan ahli di bidang media pembelajaran dan materi sehingga dapat meningkatkan kualitas dan implementasi solusi yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk akhir dari penelitian, yaitu buku infografis sejarah, dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa SMK dalam memahami materi sejarah yang kompleks seperti materi sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia.

## Hasil dan Pembahasan

Dengan menerapkan metode *Design-Based Research* (DBR) penelitian ini juga menggunakan model Reeves untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengembangan buku infografis sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta. Tahapan penelitian mencakup identifikasi dan analisis masalah, perancangan solusi, implementasi, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta masih menghadapi kendala, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, buku *Infografis Sejarah* dikembangkan sebagai solusi inovatif yang mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis. Uji kelayakan oleh ahli pendidikan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperjelas konsep sejarah yang diajarkan.

Peneliti menemukan hasil telaah yaitu *Network Visualization* dan *Overlay Visualization* yang mengindikasikan bahwa penelitian tentang pemanfaatan infografis dalam pembelajaran sejarah masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi infografis sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Dengan demikian,

penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam media pembelajaran sejarah, tetapi juga memperkuat penerapan DBR sebagai pendekatan yang sistematis dalam mengembangkan solusi berbasis praktik di bidang pendidikan.

### **Identifikasi dan Analisis Masalah Hasil Studi Pendahuluan**

Pembelajaran Sejarah merupakan cabang ilmu yang mempelajari dan menganalisis berbagai peristiwa, kejadian, serta evolusi masa lalu yang berperan dalam membentuk dunia saat ini. Tujuan utamanya adalah untuk memahami, menginterpretasikan, dan menerangkan rangkaian kejadian historis, baik secara kronologis maupun konseptual, serta memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap perubahan-perubahan sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang telah terjadi (Maryam & Warsah, 2022). Pembelajaran Sejarah melampaui sekadar pengetahuan fakta-fakta historis semata. Ia juga mengajarkan keterampilan analitis, kritis, dan interpretatif dalam menafsirkan sumber-sumber sejarah, seperti tulisan, artefak, rekaman, dan cerita-cerita, guna memahami latar belakang dan dampak peristiwa masa lalu (Saidillah, 2018).

Pembelajaran Sejarah membuka jendela bagi para pelajar untuk memahami dan menghargai beragam perspektif, konteks, serta nilai-nilai yang berperan dalam peristiwa-peristiwa sejarah. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kausalitas, sebab-akibat dari peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah manusia. Lebih dari sekadar rentetan kejadian, pembelajaran sejarah juga mengasah keterampilan berpikir kritis, analitis, serta evaluatif siswa dalam memahami implikasi peristiwa sejarah terhadap kehidupan masa kini (Annisa et al., 2021).

Saat mempelajari sejarah, siswa diajak untuk melakukan refleksi terhadap kondisi masa lalu dan membandingkannya dengan realitas kontemporer. Ini tidak hanya membantu mereka memahami perubahan-perubahan yang terjadi sepanjang waktu, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan sikap reflektif terhadap perbedaan, keragaman, dan kesamaan dalam peradaban manusia. Pembelajaran Sejarah juga mempromosikan penalaran moral dan etika, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi konsekuensi etis dari keputusan dan peristiwa dalam sejarah, serta merangsang pertimbangan mereka terkait nilai-nilai kemanusiaan (Susilo & Sarkowi, 2018).

Pembelajaran Sejarah tidak hanya berkaitan dengan mengetahui apa yang terjadi di masa lalu, tetapi juga mengenai bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut membentuk dunia di mana kita tinggal. Siswa diberi kesempatan untuk belajar dari kesalahan masa lalu dan mengeksplorasi bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut dapat memberikan wawasan untuk masa depan. Dengan demikian, Pembelajaran Sejarah tidak hanya mengasah pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk kesadaran, identitas, dan kewarganegaraan siswa dalam masyarakat global (Widiadi, 2022).

Disiplin sejarah mempunyai arti strategis bagi pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta bagi pembentukan bangsa Indonesia yang berjiwa kebangsaan dan cinta tanah air. Menurut sifat materi yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, pendidikan sejarah sebagai bagian dari penelitian sosial dan mata pelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat potensial untuk pengembangan pendidikan kepribadian. Meskipun kursus sejarah adalah bagian dari orkestra pendidikan karakter, materi pendidikan sejarah

yang unik dan berharga kemungkinan besar akan memperkenalkan siswa pada negara dan aspirasi masa lalunya (Susilo & Sarkowi, 2018).

Pembelajaran sejarah dalam Kerangka Kurikulum Merdeka mengacu pada konsep mengkontekstualisasikan peristiwa masa lampau dengan realitas saat ini, dengan tujuan mendorong siswa untuk mengevaluasi dan mengorientasikan kehidupan menuju masa depan yang lebih baik. Proses pembelajaran ini terstruktur dalam tiga tahap: perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan, guru bertanggung jawab untuk menyusun Aktivitas Pembelajaran Tahunan (ATP) dan modul ajar, sementara sekolah menangani Kalender Operasional Sekolah (KOSP). ATP, KOSP, dan modul ajar dirancang dengan mematuhi prinsip-prinsip yang terkandung dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. Perencanaan tersebut mendukung pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa (Azaniah Sofia & Basri, 2023).

Proses evaluasi dalam pembelajaran sejarah di Kurikulum Merdeka dikenal sebagai asesmen, yang melibatkan tiga jenis: diagnostik, formatif, dan sumatif. Sistem evaluasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang holistik terhadap perkembangan pemahaman dan keterampilan sejarah siswa. Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu tujuan utama Kurikulum Merdeka, bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai Pancasila pada setiap pelajar. Prinsip-prinsip yang terkandung dalam setiap tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi diarahkan untuk mencapai tujuan ini (Azaniah Sofia & Basri, 2023). Bahan ajar sejarah dapat mengembangkan potensi peserta didik, memahami nilai-nilai yang diperjuangkan negara di masa lalu, mempertahankan dan menyesuaikan diri dengan kehidupan saat ini, serta lebih berkembang untuk kehidupan masa depan. Bangsa Indonesia saat ini dan segala nilai dan kehidupan yang telah terjadi merupakan hasil perjuangan bangsa di masa lalu dan akan menjadi modal perjuangan kehidupan di masa yang akan datang (Hasan, 2012).

Sejarah memiliki berbagai dimensi, dan tidak hanya tinggal di masa lalu. Sejarah adalah segala peristiwa di masa lalu yang berdampak luas pada sendi-sendi kehidupan masyarakat. Dengan mempelajari sejarah, kita dapat mengambil pelajaran positif dari peristiwa masa lalu untuk menciptakan kehidupan masa depan yang lebih baik hari ini. Sejarah sebagai media pembentuk karakter bangsa, perannya tidak bisa dipandang sebelah mata (Sukardi, 2020). Adapun nilai karakter yang bisa di ambil melalui sejarah yaitu: *pertama*, sejarah mengajarkan nilai-nilai nasionalisme. *Kedua*, sejarah mengajarkan kita untuk meneladani nilai-nilai perjuangan pahlawan nasional dalam memerdekakan Indonesia. *Ketiga*, pembelajaran sejarah juga telah membentuk karakter bangsa yang menghargai nilai pendidikan. Mempelajari warisan sejarah akan mendorong kita menjadi negara yang gemar belajar. Melalui penelitian, kita dapat mengungkap “misteri” masa lalu dan mengetahui pesan yang ingin disampaikan. Dan yang terakhir atau *keempat*, Mempelajari sejarah memupuk jiwa disiplin dan etika profesi yang tinggi. Belajar sejarah artinya belajar menghargai data terkecil (Sukardi & Sepriady, 2020).

Pelajaran sejarah seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Terbatasnya pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah dapat memberikan tantangan yang cukup besar bagi guru. Dalam konteks ini, penting untuk mencari cara inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan merangsang minat siswa dalam belajar sejarah (Saidillah, 2018). Prestasi belajar tergantung pada berbagai faktor, namun perhatian utamanya adalah pada



tingkat pemahaman dan motivasi siswa. Menurut Purwanto dalam (Ramadhani et al., 2020), pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengerti arti, konsep, situasi, serta fakta yang dikenalnya. Siswa dianggap memahami suatu hal ketika mampu menjelaskan atau menguraikan secara rinci tentang materi pelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri.

Siswa yang memiliki pemahaman yang kuat dalam pembelajaran sejarah juga mampu merenungkan dan mempertimbangkan relevansi peristiwa masa lalu terhadap situasi dan tantangan masa kini. Mereka dapat menerapkan pelajaran yang dipetik dari sejarah untuk memahami dan mengatasi masalah-masalah kontemporer, memperkaya perspektif mereka terhadap kehidupan sehari-hari, dan membuat keputusan yang lebih terinformasi berdasarkan pembelajaran dari masa lalu (Rasyiah, 2021). Pembelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang sangat efektif dalam penyisipan nilai karakter. Hal ini dikarenakan setiap peristiwa yang ada dalam materi sejarah memiliki banyak nilai karakter yang bisa dicontoh. Nasionalisme, patriotisme, pengorbanan diri Selain itu, belajar sejarah sangat penting dalam membangun kepribadian suatu negara, karena nasionalisme dapat tumbuh setelah seseorang memiliki kesadaran sejarah. (Chasanah & Utomo, 2019). Namun beberapa individu sering berasumsi bahwa sejarah pelajaran yang membosankan karena hanya dipenuhi teks semata. Maka dari itu salah satu langkah yang ditempuh untuk mengatasi sudut pandang tersebut adalah dengan memanfaatkan buku seri Infografis.

Menurut Sadiqin (Zuleni & Marfilinda, 2022), Motivasi adalah dorongan internal siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang mendorong timbulnya perasaan dan reaksi guna mencapai tujuan. Dalam konteks aktivitas belajar, motivasi dapat dianggap sebagai kekuatan utama dalam diri siswa yang menggerakkan proses belajar, menjamin kelangsungan proses tersebut, serta memberikan arah bagi kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di era informasi dan teknologi digital, infografis merupakan salah satu alat yang berpotensi besar untuk menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Infografis adalah presentasi visual yang menggabungkan teks, gambar, dan bagan untuk memvisualisasikan data dan informasi (Sari et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, infografis dapat digunakan untuk mengubah cara penyajian sejarah kepada siswa. Penggunaan infografis dalam pembelajaran sejarah berbasis visual dan teknologi diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah.

Pentingnya memahami variabel-variabel yang mempengaruhi motivasi belajar adalah agar pendidik dan lingkungan pendidikan dapat menciptakan strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa. Dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, merancang pembelajaran yang menarik, dan memberikan penghargaan yang sesuai untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rahman, 2021).

Pembuatan infografis memiliki manfaat yang signifikan dalam pemrosesan dan penyajian informasi. Dengan membuat infografis, siswa dapat mengolah informasi yang diperoleh dengan lebih efektif. Infografis juga memiliki keunggulan dalam membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dibaca dan dipahami. Hal ini terutama bermanfaat ketika menghadapi

informasi dengan teks panjang, gambar-gambar penting, dan data angka-angka yang relevan. Selain itu, karena penyajian informasi dalam infografis didukung oleh kreativitas, estetika, dan ilustrasi yang tepat, infografis menjadi menarik dan memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang disampaikan. Secara keseluruhan, penggunaan infografis dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Faizah et al., 2023).

Ditemukan kesesuaian dengan pengamatan awal yang menyatakan adanya kendala dalam pembelajaran sejarah di SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta. Persepsi siswa terhadap pelajaran Sejarah menunjukkan bahwa mereka menganggap waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran ini terlalu sedikit dibandingkan dengan jumlah materi yang harus dipelajari. Keterbatasan waktu ini dianggap sebagai faktor utama yang menyulitkan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah. Dengan jumlah materi yang besar, siswa merasa terbebani dan kesulitan untuk meresapi informasi dengan baik. Oleh karena itu, pandangan mereka terhadap pelajaran Sejarah mencerminkan ketidakseimbangan antara waktu yang tersedia dan kompleksitas materi, menghasilkan persepsi bahwa mata pelajaran ini sulit dipahami. Dalam konteks ini, evaluasi dan penyesuaian terhadap alokasi waktu serta pendekatan dan media pengajaran mungkin diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran Sejarah.

### **Rancangan Pengembangan Buku Infografis Sejarah yang layak**

Buku infografis merupakan sebuah buku yang menggabungkan elemen desain visual seperti visualisasi data, ilustrasi, teks, dan gambar dalam satu kesatuan, dengan tujuan menyajikan informasi secara informatif dan mudah dimengerti. Buku infografis menggunakan desain ini untuk membentuk narasi yang efektif dalam menyampaikan informasi (Wahyudi et al., 2021). Menurut Helius Syamsudin dalam (Aldila et al., 2019a), kedudukan, fungsi dan peranan buku teks sejarah amat strategis karena menyangkut pembentukan aspek-aspek kognitif (intelektual) dan afektif (apresiasi, nilai-nilai) semua peserta didik dari setiap jenjang pendidikan. Sejarah nasional khususnya dianggap mempunyai nilai didaktif-edukatif bagi pembentukan jati diri bangsa dan pemersatu berdasarkan atas pengalaman kolektif bernegara dan berbangsa. Lebih lanjut ia menuliskan beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh penyusun buku teks sejarah, yaitu (1) substansi faktualnya harus benar-benar dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan sedapat mungkin menggunakan sumber primer; (2) penafsiran atau penjelasannya harus logis, sistematis, serta memperhatikan visi atau kebijakan pendidikan dan atau politik yang berlaku secara nasional; (3) penyajian dan retorikanya harus sesuai jenjang usia siswa menurut teori psikologi perkembangan yang umum dikenal; (4) pengenalan konsep-konsep sejarah perlu menggunakan pendekatan “spiral”, dimulai dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks; (5) secara teknis. Pemaparan menurut Helius tersebut mencoba memberikan sebuah pandangan mengenai ideal sebuah bahan ajar dikembangkan. Meskipun kebaruan dan inovasi terus dikembangkan namun ideal pakem dari bahan ajar harus tetap dikedepankan (Aldila et al., 2019b).

Bila dibandingkan dengan media lainnya, infografis dan komik menunjukkan perbedaan mendasar. Komik adalah bentuk narasi visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan cerita, sedangkan infografis merupakan representasi visual dari informasi atau data. Perbedaan utama antara

keduanya terletak pada tujuan dan kontennya. Komik memiliki tujuan untuk kegiatan penceritaan dan hiburan, sementara infografis dirancang untuk menyajikan informasi atau data secara jelas dan menarik. Infografis cenderung menampilkan lebih banyak data dengan proporsi gambar yang lebih terbatas, sementara komik menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan suatu cerita. Dalam konteks ini, elemen-elemen seperti pemilihan warna, jenis, dan ukuran teks memiliki peran yang lebih sentral dalam infografis, sementara komik lebih menekankan pada narasi visual dan dialog. (Alphianti & Rahma, 2021).

WordPress, sebagai platform manajemen konten yang populer, digunakan untuk pembuatan dan pengelolaan situs web. Di sisi lain, buku infografis merupakan suatu bentuk konten yang menggabungkan berbagai jenis data dan disampaikan secara visual, bukan hanya dalam bentuk teks. Infografis umumnya mencakup data statistik yang disajikan dengan desain grafis yang menarik. Dengan demikian, perbedaan mendasar antara WordPress dan buku infografis terletak pada fungsionalitasnya. WordPress berfungsi sebagai platform untuk membuat dan mengelola situs web, sementara buku infografis digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dengan penekanan pada desain yang atraktif (Lin et al., 2023).

Selain itu, poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata untuk menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan secara singkat. Terdapat perbedaan antara poster dan infografis, dimana poster lebih fokus pada aspek promosi atau pemasaran, sedangkan infografis lebih berfokus pada penyampaian informasi secara visual. Poster lebih mengarah pada pengumuman atau ajakan, sementara infografis berusaha untuk menyajikan informasi dengan jelas dan efektif (Pertiwi et al., 2023).

Proses pembuatan infografis melibatkan beberapa langkah, yaitu menentukan topik, audiens (target user), mengumpulkan data dari sumber referensi, visualisasi data ke dalam infografis, merancang struktur grid layout, menggunakan template infografis, dan menambahkan style pada desain (Dunlap & Lowenthal, 2016). Proses pengumpulan data dari sumber referensi untuk membuat infografis melibatkan serangkaian langkah yang disusun secara sistematis. Langkah pertama adalah penentuan sumber data, di mana peneliti harus mengidentifikasi dan memilih sumber-sumber yang relevan dan terpercaya, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, situs web terkemuka, atau hasil survei yang sesuai dengan topik infografis yang akan dibuat. Setelah sumber data ditentukan, langkah kedua adalah pengumpulan data. Proses ini melibatkan wawancara dengan ahli, observasi, atau dokumentasi dari literatur yang relevan sesuai dengan metode yang sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan. Terakhir, untuk memastikan keakuratan dan keandalan data, tahap verifikasi keabsahan data sangat penting. Proses verifikasi ini dapat dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, triangulasi sumber data, dan triangulasi metodologi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini secara teliti, pembuat infografis dapat memastikan bahwa data yang digunakan merupakan dasar informasi yang kuat, akurat, dan dapat dipercaya untuk mendukung penyusunan infografis yang informatif (Aldila et al., 2019b).

Progresivitas yang terjadi di dunia tidak dapat dibedung, tanpa disadari manusia telah berada di era yang sarat akan teknologi komunikasi dan informasi. Akibatnya berbagai macam informasi yang ada di dunia berhamburan dengan begitu banyaknya di jagat maya dan ditampung dalam *big data* (Amar, 2012). Walau tidak

dapat dipungkiri masih banyak manusia yang tidak terlalu peduli akan kelimpahan informasi ini, karena bentuknya yang mayoritas diolah dalam narasi teks semata. Akan tetapi seiring berkembangnya teknologi, kreativitas yang ada dalam diri manusia juga turut berkembang. Sehingga menciptakan berbagai macam inovasi baru dalam mengolah data. Salah satu bentuk inovasi pengolahan data tersebut yakni infografis (Razilu & Pangestu, 2022).

Infografis secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yakni *infographics* yang merupakan gabungan dari kata *information* dan *graphics* yang artinya bentuk visualisasi data yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para pembaca agar jauh lebih menarik dan mudah dipahami (Saptodewo, 2014). Jika ditelisik secara istilah, infografis umumnya memiliki berbagai macam definisi berbeda, tergantung dari sudut mana ahli tersebut mengulasnya. (Arigia et al., 2016) mengutarakan bahwa infografis merupakan teknik memodifikasi teks narasi agar menjadi lebih cepat dan mudah dipahami melalui perantara visual yang menarik. Di sisi lain (Valentino, 2019) mengungkapkan pengertian infografis secara lugas. Menurutnya infografis adalah suatu kombinasi antara teks narasi, ilustrasi dan foto dalam sebuah format yang berisi sebuah cerita atau data tertentu. Sedangkan ahli lainnya seperti (Barnes, 2017) lebih berasumsi bahwa infografis adalah paduan komposisi grafis yang terdiri dari visualisasi gambar dan data, judul besar dari tema yang akan dibahas, serta tipografi pendukung yang diolah sedemikian rupa agar relevan dengan topik bahasan, sehingga publik dapat memahaminya dengan baik. Mengacu dari beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat dipahami bahwa infografis adalah suatu visualisasi data yang diolah sedemikian rupa dengan memadukan antara teks narasi dengan berbagai gambar supaya terlihat menarik dan memberikan kesan kuat bagi para pembaca agar mudah dipahami.

Berangkat dari pengertian di atas, maka menjadi wajar apabila dengan penggunaan infografis pembaca menjadi jauh lebih mudah memahami narasi yang ada dalam sebuah tajuk berita ataupun artikel yang beredar baik di dunia maya ataupun dunia nyata. Karena teks yang tercantum dalam infografis berisi ringkasan yang padat disertai grafik, tabel ataupun simbol yang memudahkan para pembaca dalam menginterpretasikannya. Keunggulan lainnya dari infografis yaitu lebih mudah diingat karena data yang tercantum begitu padat dan hanya berisi ide pokok saja. Selain itu juga hal ini di dukung fakta bahwa otak manusia jauh lebih cepat memproses data secara visual, hingga mencapai 20% dari pada membaca teks semata (Resnatika et al., 2018).

Pada masa sekarang penggunaan infografis telah merambah ke berbagai bidang, mulai dari informasi yang mengkaji tentang ekonomi, politik, budaya sampai dengan sejarah. Khusus dalam sejarah, kehadiran konsep infografis ini menjadi sebuah inovasi dan langkah baru dalam menyampaikan materi sejarah, baik untuk kalangan peserta didik, akademisi maupun masyarakat umum agar lebih menarik untuk dipelajari. Maka dari itu jika dapat dimanfaatkan secara optimal inovasi ini akan menambah minat masyarakat dalam mempelajari sejarah. Infografis merupakan alat visual yang memadukan teks, grafik, dan elemen desain visual untuk menyampaikan informasi secara singkat, jelas, dan menarik. Sebagai media pembelajaran, infografis memegang peran penting dalam menyampaikan materi pembelajaran secara visual yang dapat dengan mudah dicerna oleh siswa. Infografis memungkinkan penyajian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan elemen grafis yang menarik.

Penggunaan infografis dalam konteks pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Infografis menyajikan informasi dalam bentuk yang memikat dan memperjelas hubungan antara konsep-konsep yang mungkin sulit dimengerti ketika disajikan dalam teks biasa. Hal ini memfasilitasi proses belajar siswa dengan memberikan pandangan visual yang menyenangkan. Sebagai media pembelajaran, infografis memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kehadiran elemen visual, seperti gambar, grafik, dan ilustrasi, dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, infografis dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Azhari et al., 2022).

Kelebihan utama infografis sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam merangkum informasi yang kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Desain visual yang menarik dan tata letak yang baik dalam infografis memungkinkan informasi untuk disajikan secara ringkas dan jelas. Dengan demikian, siswa dapat dengan cepat memahami konsep-konsep yang kompleks (Tumewu et al., 2023). Penggunaan infografis juga memperluas aksesibilitas terhadap materi pembelajaran. Siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda bisa lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam format visual. Ini memungkinkan penyajian informasi yang lebih inklusif, memungkinkan semua siswa, termasuk yang memiliki kesulitan belajar, untuk mendapatkan manfaat dari materi Pembelajaran (Benita & Ofianto, 2023). Infografis memiliki kelebihan dalam visualisasi data, penyampaian informasi yang jelas, serta fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai konteks seperti laporan bisnis, artikel berita, atau materi pembelajaran. Meskipun demikian, infografis juga memiliki beberapa kekurangan, seperti penggunaan teks yang lebih banyak dibandingkan dengan poster, membutuhkan pemahaman visual dari audiens, dan potensi kompleksitas jika tidak dirancang dengan baik. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan ini dapat membantu dalam penggunaan infografis secara efektif sesuai dengan kebutuhan dan tujuan komunikatifnya (Susindra & Permatasari, 2023).

### **Uji Kelayakan Buku Infografis Sejarah**

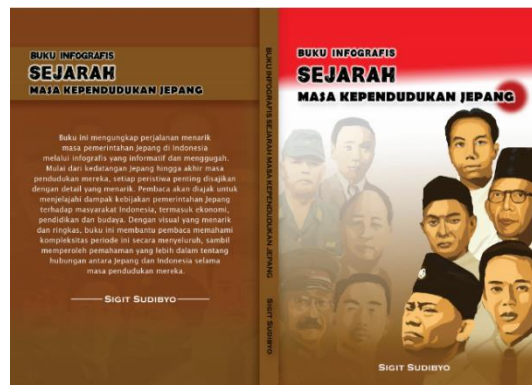
Setelah proses perancangan dan pengembangan buku infografis sejarah yang didasarkan pada indikator-indikator CP, ATP, dan TP, yang mewakili rancangan pembuatan yang sesuai, langkah berikutnya adalah melakukan uji kelayakan oleh para ahli. Uji kelayakan media buku infografis dan materi dilakukan oleh dua dosen dari Universitas Negeri Jakarta dan satu guru dari SMK Dinamika Pembangunan 2 Jakarta. Para ahli melakukan validasi terhadap media buku infografis sejarah yang telah dikembangkan, menilai bahwa buku infografis tersebut sesuai dengan indikator-indikator rancangan pembuatan yang dianggap representatif. Selain itu, buku infografis ini juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SMK dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, terutama dalam materi tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia untuk siswa kelas XI SMK.

### **Produk Akhir Pengembangan Buku Infografis Sejarah**

Setelah melalui proses perancangan berdasarkan indikator-indikator yang representatif untuk buku Infografis Sejarah dan dilakukan pengembangan buku

Infografis, hasil akhirnya adalah sebuah buku Infografis yang layak untuk digunakan dalam materi tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia untuk siswa kelas XI SMK. Materi yang disajikan dalam buku Infografis tersebut merujuk pada CP, TP, dan ATP serta mengikuti indikator kurikulum Merdeka, yang menggarisbawahi nilai-nilai kemerdekaan dan patriotisme. Buku Infografis ini merupakan produk yang telah melalui tahap perancangan yang cermat dan pengembangan yang memperhatikan kualitas serta kebutuhan siswa SMK dalam memahami sejarah Indonesia, khususnya dalam konteks masa pendudukan Jepang. Dengan demikian, buku Infografis ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan memikat bagi siswa kelas XI SMK untuk memahami sejarah Indonesia secara menyeluruh sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Produk Akhir Hasil Pengembangan buku infografis sejarah.

a. Cover buku infografis Sejarah



**Gambar 4.** Cover Depan & Belakang Buku Infografis Sejarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Cover dari buku Infografis Sejarah ini melibatkan perencanaan yang matang untuk menghadirkan informasi sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia dengan cara yang menarik dan informatif. Di dalamnya, terdapat ilustrasi yang menggambarkan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Indonesia yang berperan sebagai tokoh pendiri bangsa.

b. Daftar Isi Buku Infografis Sejarah

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	1
<b>BAB 1</b> <b>MASA PENDEKUKAN JEPANG DI INDONESIA</b>	1
MASALAH JEPANG KE INDONESIA	3
KEBANGSAAN YANG DITERANGKAN OLEH PEMERINTAH JEPANG SELAMA DI INDONESIA	5
UNIK PULAU JEPANG KEPADA BANGSA INDONESIA	7
PEMENTULAN PEMERINTAHAN MILITER DI INDONESIA OLEH JEPANG	9
SEROLAH PADA MASA PENDEKUKAN JEPANG	12
KEBANGSAAN ROMOHSA SEBAGAI BAHU KEBANGSAAN BANGSA JEPANG	15
PERANG ACEH MELAWAN TENTARA JEPANG	17
PERALAMAN BAKYAT SINGAPARNA TERHADAP TANJARA JEPANG	19
PERALAMAN BAKYAT SINGAPARNA KALIMANTAN DAN RIANG TERHADAP PEMERINTAH JEPANG	21
PERALAMAN PETA DI BUTAR TERHADAP JEPANG	25
KEBANGSAAN EKONOMI PERANG MASA PENDEKUKAN JEPANG	27
SEJARAH SINGKAT BADAN PINTU BUKA (SABUN) SEWAJIB PERANGAN KEMERDEKAAN INDONESIA (SABUN)	29
JATINYA BOM ATOM DAN AKHIR MASA PEMERINTAHAN JEPANG DI INDONESIA	32
<b>BAB 2</b> <b>FAKTA-FAKTA MENARIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN BANGSA INDONESIA</b>	34
TOKOH INDONESIA YANG BERPERAN SELAMA MASA PENDEKUKAN JEPANG	39
AI HANAR DEWANTARA	40
SUPRIYADI	43
<b>TOKOH INDONESIA</b>	45
S.H. MAS MANONGER	46
<b>BAB 3</b> <b>SEMPANG SELAMA MASA PENDEKUKAN JEPANG</b>	50
MOHAMMAD JOSEF RONDOPORIS	52
TOKOH JEPANG YANG BERPERAN SELAMA MASA PENDEKUKAN DI INDONESIA	56
JAGAN HIRIOTO	57
LAKSAMANA NEDA YADAGI BANGSA	59
<b>TOKOH JEPANG YANG BERPERAN SELAMA MASA PENDEKUKAN DI INDONESIA</b>	61
HORI TOJO	61
<b>TOKOH INDONESIA</b>	64
KITOH BIARUBA	64
YONGGONG YOSHITAKA	65
LAFIAN SOAL	69
SELESAI	70
TENTANG PENULIS	70

**Gambar 5.** Daftar Isi Buku Infografis Sejarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Halaman ii & iii berisikan daftar isi, petunjuk letak halaman halaman yang tertera pada buku infografis sejarah yang ditujukan untuk memudahkan pembaca dalam menemukan halaman yang di inginkan.

c. Bagian Isi Buku Infografis Sejarah



Gambar 6. Bagian isi buku infografis sejarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Bagian yang mencakup Halaman 1 hingga Halaman 69 dari buku infografis merupakan inti dari konten yang disajikan. Di sini, terdapat serangkaian infografis yang didukung dengan penjelasan teks yang bertujuan untuk mengurai informasi yang disampaikan dalam infografis dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan efektif bagi para pembaca buku ini.

d. Riwayat Perancang Buku Infografis Sejarah



Gambar 7. Riwayat Perancang Buku Infografis Sejarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Halaman-halaman berikutnya dalam buku ini memuat profil dari perancang buku infografis Sejarah yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Informasi mengenai riwayat perancang buku infografis sejarah tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia disajikan dengan detail, termasuk pengalaman dan penelitian yang dimiliki oleh perancang tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai latar belakang pengetahuan dan keahlian perancang, sehingga buku infografis yang dirancang dapat lebih menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menggugah minat.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku infografis sejarah tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia yang dinilai representatif untuk pembelajaran sejarah di kelas XI SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta, diperoleh kesimpulan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* model Reeves, berfokus pada identifikasi dan analisis masalah dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat guna. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah persepsi siswa yang menganggap pelajaran sejarah sulit dan kurang menarik, serta keterbatasan waktu yang memengaruhi pemahaman materi. Pemahaman dan motivasi siswa, menurut Purwanto dan Sadiqin, menjadi faktor penting dalam prestasi belajar, dengan pemahaman mencakup kemampuan untuk menguasai konsep dan motivasi sebagai dorongan internal untuk belajar. Infografis terbukti mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan bagan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi kompleks. Setelah melalui proses pengembangan dan uji kelayakan, buku infografis ini dinilai layak oleh ahli pendidikan dan diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif serta menarik, sesuai dengan kurikulum sejarah Indonesia.

### **Referensi**

- Absor, N. F., Kurniawati, & Umasih. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 57 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 170–194. <https://doi.org/10.21009/JPS.082.05>.
- Aldila, T. H., Musadad, A. A., & Susanto, S. (2019a). Infografis sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah bagi Siswa SMA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 141–152. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2104>.
- Alphianti, L. T., & Rahma, F. T. A. (2021). Perbedaan Tingkat Pemahaman Pengetahuan pada Anak Tunarungu antara Penyuluhan Metode Komik dan Video. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva*, 10(1), 32–38. <https://doi.org/10.18196/di.v10i1.11245>.
- Amar, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137–149.
- Annisa, R., Idris, M., & Sholeh, K. (2021). Analisis Konsep Gender dalam Undang-Undang Simbur Cahaya Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru:*

- Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7(1), 10–18.  
<https://doi.org/10.31851/kalpataru.v7i1.6276>.
- Arigia, M. B., Damayanti, T., & Sani, A. (2016). Infografis sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 120–133.
- Azaniah Sofia, S., & Basri, W. (2023). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kurikulum Merdeka di SMAN 2 Padang. *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 26–41. <https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.59513>.
- Azhari, M., Wingkolatin, W., & Azmi, M. (2022). Pemanfaatan Media Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Al-Khairiyah Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30872/amt.v1i1.540>.
- Barnes, S. R. (2017). Examining the Processes Involved in the Design of Journalistic Information Graphics: an Exploratory Study. *Journal of Visual Literacy*, 36(2), 55–76. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2017.1372088>.
- Benita, R. W., & Ofianto, O. (2023). Kelayakan Penggunaan Bahan Ajar Mini Book Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Siswa Berpikir Sebab-Akibat. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 419–430. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.639>
- Chasanah, A., & Utomo, C. B. (2019). Internalisasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Materi Pendudukan Jepang Dan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Di Smk Pgr 1 Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 93–102. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i1.32289>.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832>
- Faizah, L. I., Ma'ruf, A., & Fatimatur Rusydiyah, E. (2023). Media Pembelajaran Infografis Dalam Membentuk Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq di Madrasah Aliyah Raudhatul Banath Di Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 10(1).
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>.
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 541–551. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1203>.
- Lin, J., Sayagh, M., & Hassan, A. E. (2023). The Co-evolution of the WordPress Platform and Its Plugins. *ACM Transactions on Software Engineering and Methodology*, 32(1), 1–24. <https://doi.org/10.1145/3533700>.
- Mansyur, A. R. (2020). *Education and Learning Journal Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia*. 1(2), 113–123.

- Maryam, M., & Warsah, I. (2022). Penilaian Kompetensi Sikap dalam Pembelajaran Sejarah: Sebuah Telaah Literatur. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v4i1.7061>.
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono, E. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Research Based Learning pada Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1470>.
- Nurjaman, A. I., & Hamdu, G. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelaksanaan Pembelajaran Outdoor Permainan Tradisional Berbasis STEM di SD. *PEDADIDAKTIKA*, 5(3), 85–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i3.12728>.
- Nyoman Ari Nurjaya, I., Gede Ratnaya, nd I., & Putu Suka Arsa, rd I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RANGKAIAN RLC Seri Dan Paralel Pada Praktikum Rangkaian Listrik*. 12(1), 2599–1493. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887>.
- Pertiwi, A. B., Budiman, B., Farid, R., Benyamin, M. F., & Rinaldi, M. (2023). Poster Infografis sebagai Media Penyajian Data yang Menarik Tentang Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(10), 4099–4111. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i10.11730>.
- Puntambekar, S. (2018). Design-Based Research (DBR). In *International Handbook of the Learning Sciences* (pp. 383–392). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617572-37>.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ".
- Rahmayani, R., Azima, F., & Anggraini, T. (2023). Novelty of Sacha Inchi (*Plukenetia Volubilis* L.) Seed Research and Its Applications: A Bibliometric and Study Analysis. *International Journal of Research and Scientific Innovation*, X(VIII), 143–152. <https://doi.org/10.51244/IJRSI.2023.10811>.
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). Evaluasi Pembelajaran PJOK Berbasis Daring Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV -VI SD Negeri Betro, Sedati -Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1817>.
- Rasyiah, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make And Match Pada Siswa Kelas V/A Semester Ganjil MIN 20 Aceh Timur. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 113–132. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.539>.
- Razilu, Z., & Pangestu, S. (2022). Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.51454/amaliah.v6i1.438>.

- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran Infografis sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2), 183–196. <https://doi.org/10.24198/jkip.v6i2.15440>.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214.
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03).
- Sari, A., Octaria, D., Siska Utari, R., Hiltrimartin, C., & Hartono, Y. (2023). Infographic Development through Instagram to Reduce Mathematics Anxiety and Increase Student Learning Outcomes. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(2), 349–360. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jtam.v7i2.12512>.
- Setiawan, J., Ajat Sudrajat, A., Aman, A., & Kumalasari, D. (2021). Development of higher order thinking skill assessment instruments in learning Indonesian history. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(2), 545. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20796>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sukardi. (2020). Peran Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5259>.
- Sukardi, S., & Sepriady, J. (2020). Peran Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 114–117. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5256>.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>.
- Susindra, Y., & Permatasari, R. A. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Android Terhadap Tingkat Pengetahuan Mengenai Obesitas Pada Remaja Putri. *ARTERI: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 81–86. <https://doi.org/10.37148/arteri.v4i2.269>.
- Tumewu, W. A., Wowor, E. C., & Moku, Y. B. (2023). Minat Belajar Mahasiswa dalam Penggunaan Infografis Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pembelajaran Daring. *SCIENING: Science Learning Journal*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.53682/slj.v4i1.6641>.
- Valentino, D. E. (2019). Penyajian Informasi dan Data dalam Bentuk Infografis. *TEMATIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1), 1–19.
- Wahyudi, H. A., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Infografis sebagai Media Informasi tentang Penyakit-Penyakit Kronis bagi Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(6), 794–807. <https://doi.org/10.17977/um064v1i62021p794-807>.

- Widiadi, A. N. (2022). Belajar Dari Masa Lalu, Bersiap Untuk Masa Depan: Integrasi Pendidikan Kebencanaan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p1-12>.
- Zafrullah, Z., Zulfa Safina Ibrahim, Rezi Ariawan, Sa'adatul Ulwiyah, & Rizki Tika Ayuni. (2024). Research on Madrasas in International Publications: Bibliometric Analysis with Vosviewer. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 3(2), 116–127. <https://doi.org/10.58355/competitive.v3i2.93>.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>.