

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
INFOGRAFIS *TIMELINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 10 DI SMAN  
13 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**PUTRI DALILA SHABRINA  
NPM 2013033008**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INFOGRAFIS *TIMELINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 10 DI SMAN 13 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Oleh

**Putri Dalila Shabrina**

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang di ajarkan dan juga untuk menarik perhatian para siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran visual infografis *timeline*. Rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran infografis terhadap hasil belajar kognitif siswa?. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan penentuan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, sedangkan data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji T (Parsial) dan uji *Paired Sample T-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} 3,469 > t_{tabel} 2,039$  dan nilai signifikansi (Sig.)  $0,002 < 0,05$ . Kemudian hasil uji *Paired sample t-test* nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang mana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci** : infografis *timeline*, hasil belajar kognitif, media pembelajaran, pembelajaran sejarah.

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF THE USE OF TIMELINE INFOGRAPHIC VISUAL LEARNING MEDIA ON STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN HISTORY LEARNING CLASS XI IPS 10 AT SMAN 13 BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2023/2024***

***By***

**Putri Dalila Shabrina**

*The achievement of a learning goal can be seen from the learning outcomes obtained by students. One way to improve student learning outcomes is by using learning media. One component that needs attention in learning planning is the selection of appropriate learning media for the material being taught and also to attract students' attention in learning. One of the learning media that can be used is the visual learning media, timeline infographics. The formulation of the research problem is whether there is an influence of infographic learning media on student learning outcomes? This research uses an experimental research method, with sample determination using a nonprobability sampling technique with a saturated sampling type. The data collection technique used was a test, while the research data was analyzed quantitatively using the T test (Partial) and Paired Sample T-test. The results of this research indicate that there is an influence of the application of timeline infographic visual learning media on students' cognitive learning outcomes as indicated by the tcount value of  $3.469 > t_{table} 2.039$  and the significance value (Sig.)  $0.002 < 0.05$ . Then the results of the Paired sample t-test have a Sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ . Based on the results of this research, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which can be concluded that there is a significant influence of the use of timeline infographic visual learning media on students' cognitive learning outcomes in history learning.*

**Keywords** : *timeline infographics, cognitive learning outcomes, learning media, history learning.*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
INFOGRAFIS *TIMELINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 10 DI SMAN  
13 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Oleh**

**PUTRI DALILA SHABRINA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INFOGRAFIS *TIMELINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 10 DI SMAN 13 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nama Mahasiswa : **Putri Dasifa Shabrina**

No. Pokok Mahasiswa : **2013033008**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

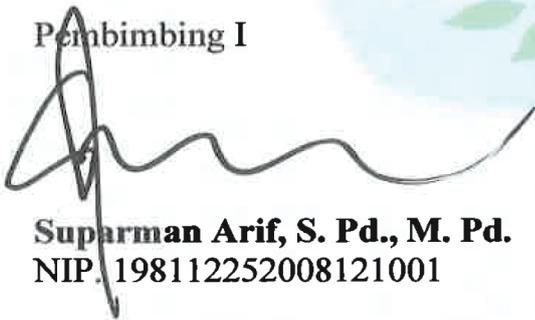
Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

### 1. MENYETUJUI

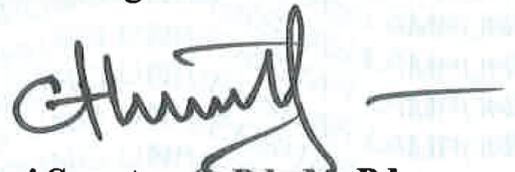
Komisi Pembimbing,

Pembimbing I



**Suparman Arif, S. Pd., M. Pd.**  
NIP. 198112252008121001

Pembimbing II



**Cheri Saputra, S. Pd., M. Pd.**  
NIP. 198506302023211005

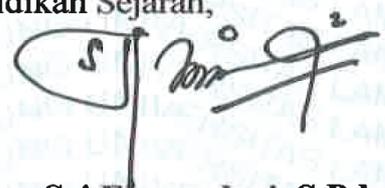
### 2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,



**Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd.**  
NIP. 197411082005011003

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah,

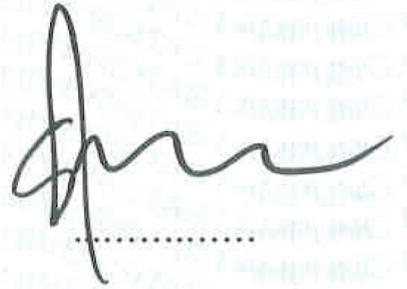


**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 197009132008122002

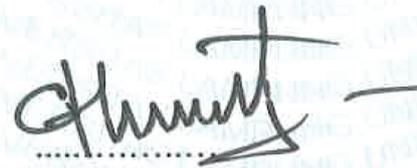
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Suparman Arif, S.Pd., M.Pd**

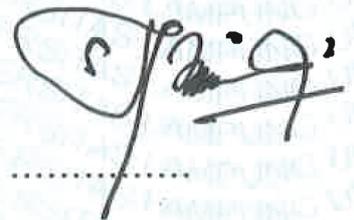


**Sekretaris : Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji**

**Bukan Pembimbing : Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP. 196512301991111001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Oktober 2024**

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Putri Dalila Shabrina  
NPM : 2013033008  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP UNILA  
Alamat : Perum GMP Blok D No. 10, Yukum Jaya,  
Terbanggi Besar, Lampung Tengah,  
Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Oktober 2024



Putri Dalila Shabrina  
NPM 2013033008

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Yukum Jaya pada tanggal 06 Februari 2002. Penulis merupakan putri kedua dari pasangan Bapak Wito Gunawan, S.E., M.M. dan Ibu Partini, S.Ag. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2007 di TK Permata Bunda. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SDN 1 Poncowati (2008-2014), kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP AL-Kautsar Bandar Lampung (2014-2017) dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAS AL-Azhar 3 Bandar Lampung (2017-2020). Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama berkuliah, penulis pernah aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai sekretaris bidang Media Center pada tahun 2023 dan juga aktif pada UKM Koperasi Konsumen Mahasiswa (KOPMA) Universitas Lampung sebagai pengurus bidang 2 GFKIP Kopma Unila pada tahun 2022. Kemudian, pada tahun 2023 dibulan Januari – Februari penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Menanga Siamang, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan. Kegiatan tersebut bersamaan dengan pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 1 dan 2 yang dilaksanakan di UPT SMPN 5 Banjit, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan.

## **MOTTO**

**“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.  
Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”**

***(Q.S AL-Insyirah : 5-6)***

**“Jadikan setiap tempat sebagai sekolah. Jadikan setiap orang sebagai guru.”**

**(Ki Hajar Dewantara)**

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan Karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala syukur dan kerendahan hati, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tua tersayang, **Ibu Partini, S.Ag.** yang melahirkan ku ke dunia ini dan **Bapak Wito Gunawan, S.E., M.M.**, yang membesarkanku dengan cinta dan doa serta kesabaran, Terima kasih untuk setiap doa dan pengorbanan, selalu memberikan ridho dalam setiap langkah kehidupanku, memberikan semangat dan motivasi untuk tak menyerah, doa yang senantiasa mengalir untuk segala hal baik demi keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesannya. Semoga selalu diberkahi, sehat, dan hidup bahagia. Terima kasih atas segala upaya, cinta, kasih dan sayang serta segala hal yang telah kalian berikan kepada ku.

Almamater Tercinta

**“Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Infografis *Timeline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen pembahas, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Cheri Saputra, S. Pd., M. Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Pembimbing Akademik, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak Febriansah, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMAN 13 Bandar Lampung, Bapak Yusuf Darmawan, S.Pd., M.Pd., selaku Waka Kurikulum SMAN 13 Bandar Lampung, dan Ibu Esi Erhana, S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah, terima kasih telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti ketika melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SMAN 13 Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
11. Kakakku Dhea HandariningTyas, S.H. dan Abangku Bisma Ferdinan Oktariansyah, S.H., M.H., terima kasih atas segala doa dan motivasi serta selalu memberikan segala dukungan, baik moral maupun materiil selama peneliti menempuh pendidikan di bangku kuliah.
12. Mbahku Kaminah dan Keluarga Besar Parman (Alm) terima kasih atas semua doa, nasehat, kasih sayang, kebaikan dan semangat yang diberikan kepada penulis selama ini.
13. Putra Jati Luhung terima kasih atas segala support dan semangat yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
14. Sahabatku Adhani Mayvera, Nesti Wulandari, Raisya Aulia, Destania Melina Putri, dan adikku Indah Mulyaning Fajri terima kasih atas kebersamaan, kepeduliannya dan telah menjadi sahabat yang baik selama penulis menempuh perkuliahan.

15. Sahabatku Azizah Rahmahtia Mattulada dan Sophia Naifah terima kasih telah bersedia membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini dan telah menemani penulis selama melakukan penelitian.
16. Sahabatku Risa Mutia Limba, Aliya Salwa Safelyna, Gusti Dharma Yanti, Raddien Laduni Alamanda, M. Rafi Adzaky, Zaki Fauzan, terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini dan terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik.
17. Kak Tina Wulandari terima kasih telah membantu penulis selama melakukan penelitian. Kak Rizky Wahyudi dan Kak Alfi Rahmatia Putri terima kasih telah bersedia membantu dan memberikan informasi terkait penyusunan skripsi.
18. Teman-Teman se-PA Raisya, Rio, Ridho, Rifki, Rizko dan adik-adik angkatan 2021 dan 2022 terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini
19. Teman-teman KKN Periode I Tahun 2023 Melisa Lutfiasari, Ilpa Silpia, Erlina Yulianti, Husnul Hotimah, Riko, Bagus, Aisyah, Della, Neo, terima kasih atas pengalamannya selama kurang lebih 40 hari di Desa Menanga Siamang.
20. Teman-teman seperjuangan Dita Adelia, Anisa Nofa, Alfiani Rhamadani, Muthi, Dona, Lussy, Syifa Farah, Faiza, Devi, Anggun, Lory, Monica, Milarisa, Okta, Ferdy, Atha, Alifian, Nasrullah dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2020 terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah penulis lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya. Semoga Allah SWT., memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Oktober 2024

Putri Dalila Shabrina  
NPM. 2013033008

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Berpikir .....	7
1.6 Paradigma .....	8
1.7 Hipotesis Penelitian.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran .....	10
2.2.2 Konsep Infografis .....	14
2.2.3 Konsep Belajar.....	20
2.2.4 Konsep Pembelajaran Sejarah .....	22
2.2.5 Konsep Hasil Belajar Kognitif.....	22
2.2 Penelitian Relevan .....	24
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	27
3.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	27
3.2 Metode Penelitian.....	27
3.3 Desain Penelitian .....	28
3.4 Populasi dan Sampel .....	29
3.4.1 Populasi.....	29
3.4.2 Sampel .....	29
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	30
3.5.1 Variabel Penelitian.....	30
3.5.2 Definisi Operasional Variabel .....	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.6.1 Teknik Observasi .....	31

3.6.2 Teknik Wawancara .....	31
3.6.3 Teknik Dokumentasi.....	32
3.6.4 Tes.....	32
3.7 Instrumen.....	32
3.8 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian .....	33
3.8.1 Uji Validitas .....	33
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	34
3.9 Teknik Prasyarat Statistik Parametrik .....	35
3.9.1 Uji Normalitas.....	35
3.10 Uji Hipotesis.....	35
3.10.1 Uji Paired Sample t-Test.....	35
3.10.2 Uji T (Parsial) .....	36
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil.....	38
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	38
4.1.2 Gambaran Umum Penelitian.....	42
4.1.3 Penerapan Media Pembelajaran Visual Infografis <i>Timeline</i> .....	43
4.1.4 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian .....	45
4.1.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	48
4.1.6 Hasil Uji Prasyarat Statistik Parametrik .....	53
4.1.6.1 Uji Normalitas .....	53
4.1.7 Uji Hipotesis .....	54
4.1.7.1 Uji Paired Samples T-Test .....	54
4.1.7.2 Uji T (Parsial).....	55
4.2 Pembahasan .....	56
4.2.1 Pengaruh Media Visual Infografis Timeline Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 13 Bandar Lampung .....	56
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.....	2
2. Tabel 2. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest.....	28
3. Tabel 3. Jumlah Populasi Penelitian .....	29
4. Tabel 4. Kriteria Reliabilitas .....	34
5. Tabel 5. Profil SMAN 13 Bandar Lampung .....	38
6. Tabel 6. Jumlah Tenaga Pendidik SMAN 13 Bandar Lampung.....	39
7. Tabel 7. Jumlah Peserta Didik SMAN 13 Bandar Lampung.....	40
8. Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	46
9. Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	47
10. Tabel 10. Sebaran Nilai Pretest.....	48
11. Tabel 11. Sebaran Nilai Posttest .....	49
12. Tabel 12. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	51
13. Tabel 13. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik .....	52
14. Tabel 14. Hasil Uji Normalitas .....	54
15. Tabel 15. Hasil Uji Paired Samples T-Test.....	55
16. Tabel 16. Hasil Uji T (Parsial).....	55
17. Tabel 17. Hasil Uji T (Parsial).....	57

**DAFTAR GAMBAR**

1. Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	8
2. Gambar 2. Contoh Gambar Infografis Statistik .....	16
3. Gambar 3. Contoh Gambar Infografis Timeline .....	17
4. Gambar 4. Contoh Gambar Infografis Proses .....	17
5. Gambar 5. Contoh Gambar Infografis Geografi .....	18
6. Gambar 6. Diagram Batang Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	53

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Definisi Pendidikan dalam arti luas, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) (Pristiwanti, 2022).

Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat tergantung pada banyak faktor baik yang berasal dari luar diri para siswa (*faktor eksternal*) maupun yang berasal dari dalam diri para siswa itu sendiri (*faktor internal*). Faktor *internal* terdiri dari keadaan atau kondisi jasmani (fisiologis) dan psikologi yang terdiri dari tingkat kecerdasan/inteligensia, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Faktor *eksternal* adalah keadaan lingkungan yang dapat mempengaruhi seseorang saat belajar. “Keadaan lingkungan dibagi dalam dua kategori yaitu lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi orang tua, saudara, guru, teman, serta masyarakat. Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan tempat tinggal/belajar, alat-alat belajar, keadaan, cuaca dan waktu belajar (Pristiwanti, 2022).

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran merupakan

salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar dapat dilihat dari terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa minat dan rancangan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Sesuai pendapat Nana Sudjana “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2017).

Hasil belajar yang optimal mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah ataupun keberhasilan siswa dalam menguasai konsep atau materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan didapatkan hasil Ulangan Harian (UH) mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 13 Bandar Lampung, diperoleh data hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

Interval Nilai	Kelas				Total	KKM	Presentase
	XI IPS 8	XI IPS 9	XI IPS 10	XI IPS 11			
0-74	16	14	22	13	65	75	47,10%
75-100	19	20	12	22	73		52,9%
Jumlah	35	34	34	35	138		100%

Sumber: Guru Sejarah Kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung

Berdasarkan data dari tabel di atas, menunjukkan bahwa SMAN 13 Bandar Lampung menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran sejarah dengan nilai 75. Namun, diketahui bahwa umumnya setengah dari jumlah siswa kelas XI IPS hasil belajar sejarahnya belum memenuhi nilai KKM tersebut. Dari 138 siswa, terdapat 73 siswa yang nilai sejarahnya telah mencapai KKM dengan persentase 52,9%, sedangkan 65 siswa nilai sejarahnya belum mencapai KKM dengan persentase 47,10%. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar sejarah masih terbilang kurang atau rendah bagi beberapa siswa, yang membuat

tujuan pembelajaran belum tercapai secara menyeluruh. Hal tersebut dapat disebabkan proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan optimal atau juga dari kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep atau materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Esi Erhana, S.Pd. selaku guru Sejarah kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung yaitu:

“Hasil belajar siswa kelas XI IPS dihadapkan pada tantangan akibat tingkat ketertarikan yang belum optimal terhadap proses pembelajaran. Ketidakminatan belajar ini disebabkan oleh tingkat efektivitas guru yang masih dapat ditingkatkan dalam penyampaian materi, serta penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi. Pendidik cenderung mengandalkan buku teks dan PPT sebagai sumber dan media pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran terasa kurang dinamis dan kurang menarik. Kendala terkait perubahan jadwal pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka turut menambah kesulitan bagi guru dalam menyesuaikan waktu mengajar, sehingga pengajaran materi pun kurang efektif. Keadaan ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan siswa karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran” (Wawancara dengan Ibu Esi Erhana, S.Pd. pada tanggal 1 November 2023).

Mengatasi hal itu penting untuk dilakukan upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui inovasi pembelajaran. Inovasi yang dimaksud dapat berupa pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Guru harus memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat belajar dengan efektif, berpikir kritis, dan terlibat dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. (Moto, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang di ajarkan dan juga untuk menarik perhatian para siswa dalam belajar.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan lewat materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas (Aristina, 2014).

Dari pengertian ahli di atas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan alat yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memberikan stimulus terhadap hasil belajar siswa dapat meningkat. Dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah penerapan media infografis. Media infografis dirasa sangat cocok untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran sejarah, karena media infografis merupakan salah satu media baca yang memadukan antara informasi dan grafis yang menarik agar pembaca menjadi antusias dan mudah dalam membaca informasi yang diberikan (Khomaria, 2015). Beberapa keunggulan infografis menurut Lankow dkk (2014) yaitu menarik pembaca dengan keunikan yang menggabungkan antara kata - kata dengan desain grafis, mendapatkan informasi dengan cepat, mudah untuk disebarkan. Infografis dapat menjadi salah satu pilihan media bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Infografis dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut didukung dengan kelebihan media infografis menurut Nasution & Diansyah (2020) yaitu:

- 1) Media infografis memuat gambar-gambar dan kalimat-kalimat yang menarik.
- 2) Media infografis dapat ditampilkan di dalam platform media sosial seperti instagram.
- 3) Media infografis dapat diakses oleh siapapun termasuk peserta didik.
- 4) Media infografis dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

- 5) Media infografis dapat meningkatkan imajinasi peserta didik.
- 6) Media infografis juga dapat membantu pendidik untuk melatih kemampuan peserta didik dan kebiasaan peserta didik belajar secara mandiri.
- 7) Media infografis berperan menyederhanakan informasi sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami

Penerapan media infografis ini diharapkan siswa tidak jenuh serta dapat cepat dan mudah memahami materi pelajaran sejarah, sehingga dapat meningkatkan dan mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan oleh lembaga pendidikan.

Peneliti dalam hal ini tertarik untuk menggunakan media pembelajaran visual infografis *timeline* sebagai media pembelajaran di SMAN 13 Bandar Lampung pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Media infografis merupakan salah satu bentuk media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti warna, ilustrasi, gambar dan teks dalam menyajikan suatu materi atau menyampaikan data dan ide secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh pembaca, selain itu juga tampilan infografis menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi (Damayanti, dkk, 2020). Jika kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan memotivasi siswa sehingga dapat membuat hasil belajar yang baik. Dengan media Infografis *timeline* ini peneliti berharap agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran dan mudah memahami materi sehingga siswa dapat menerima hasil yang baik.

Berdasarkan hasil observasi, fakta di lapangan menunjukkan kondisi tidak seperti yang diharapkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti di SMAN 13 Bandar Lampung pelaksanaan pembelajaran sejarah umumnya di kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung menunjukkan bahwa guru memanfaatkan media dan sumber berupa buku cetak, papan tulis, dan PPT serta muatan materi yang terdapat di dalam buku paket yang digunakan bersifat nasional.

Berdasarkan gambaran tersebut peneliti mencoba memberikan solusi permasalahan dengan penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline*. penelitian ini fokus pada pembelajaran sejarah guna mengukur seberapa berpengaruh jika proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Infografis *Timeline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Kegunaan penelitian ini adalah:

### **1. Secara Teoritis**

Secara teori, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media Infografis di bidang pendidikan sejarah, serta sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan Media Pembelajaran

Visual Infografis *Timeline* dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 13 Bandar Lampung.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Bagi siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar sejarah siswa akan meningkat.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini berguna sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan intensitas dan minat belajar siswa. Serta sumbangan pada peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan saran, kritik, dan masukan untuk meningkatkan mutu juga kualitas pendidikan yang akan mendatang.

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti menjadi sarana pengembangan diri, menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti menggunakan media Infografis sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi peneliti lain melakukan penelitian sejenis.

## 1.5 Kerangka Berpikir

Peran seorang guru sangat diperlukan dalam memberikan motivasi serta menciptakan media yang menarik kepada siswa agar tertarik mengikuti mata pelajaran sejarah. Mengingat pentingnya mewujudkan suasana kelas yang menarik siswa terlebih pada mata pelajaran sejarah maka dibutuhkannya bantuan media dalam pembelajaran. Dengan memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMAN 13 Bandar Lampung. Pemilihan sebuah media sebagai penunjang penyampaian materi atau komunikasi

perlu diperhatikan, hal itu agar mempermudah guru menyampaikan informasi kepada siswa secara mudah dan memiliki daya tarik tersendiri.

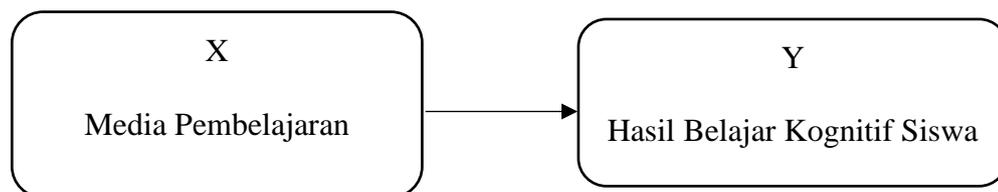
Mayoritas siswa sekarang lebih suka dengan sesuatu yang menarik, daya tarik tersebut dapat tampak dari visualisasi warna, kata-kata, dan gambar yang disajikan. Berbeda dengan mayoritas pendidik yang mengajar hanya dengan hafalan dan menerapkan metode ceramah, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran Infografis dapat memberikan motivasi belajar siswa melalui visualisasi warna, kata-kata, dan gambar.

Dengan alasan-alasan yang dikemukakan di atas, peneliti mencoba untuk mencari apakah benar ada pengaruh media pembelajaran visual Infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 13 Bandar Lampung. Sehingga hal ini menjadi alasan peneliti untuk mengangkat penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Infografis *Timeline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.6 Paradigma

Paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

**Gambar 1. Paradigma Penelitian**



Keterangan:

X : Variabel Independen

Y : Variabel Dependen

## 1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Dianggap sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan terhadap teori-teori yang relevan, bukan pada data empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga dapat dirumuskan sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, tetapi belum sebagai jawaban empiris terhadap data (Sugiyono, 2015). Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung.

$H_1$  : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1 Konsep Media Pembelajaran**

##### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan lewat materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas (Aristina, 2014). Menurut Basri & Sumargono (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya

Dari pengertian para ahli di atas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menyampaikan pesan/informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

##### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran tentunya akan mempertinggi proses dan hasil belajar. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran menurut Basri & Sumargono (2018), yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
2. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
6. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
7. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari konkret sampai hal yang bersifat abstrak.
8. Media membangkitkan keinginan dan minat.
9. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak-anak belajar.

#### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jika ditelusuri lebih jauh tentang berbagai variasi media pembelajaran, tentu banyak sekali jenis media yang sudah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Asyhar (2011) dalam (Yaumi, 2017) membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Pembagian yang lebih lengkap dapat dilihat pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi (2011) dalam (Yaumi, 2017), di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) dalam (Yaumi, 2017) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis, yaitu (1) bahan cetak, (2) visual, (3) audio, (4) video, (5) komputer, (6) multimedia, (7) Internet dan Intranet.

Berdasarkan jenis media pembelajaran sebagaimana telah dikutip di atas, maka (Yaumi, 2017) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa

bagian, seperti (1) media cetak, (2) audio, (3) visual, (4) multimedia, (5) komputer dan jaringan.

### 1. Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, *leaflet*, modul, lembar kerja siswa, dan *handout* termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis.

### 2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambanglambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun *non* verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

### 3. Media Visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojector* mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistis, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual *projected* adalah kamera, OHP, *Slide*, gambar digital

(*CD-Room*, foto CD, *DVD-Room* dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

#### 4. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebeljar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

#### 5. Perangkat Komputer

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer kita dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Berbagai situs Internet yang dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana-mana. Begitu pula video *online* seperti youtube, audio *online* seperti audio *streaming* dapat diperoleh secara gratis (Yaumi, 2017).

Berdasarkan jenis media pembelajaran menurut teori (Yaumi, 2017) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak, (2) audio, (3) visual, (4) multimedia, (5) komputer dan jaringan. Sehingga infografis menurut teori (Yaumi, 2017) merupakan media visual. Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya

berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatian. Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojector* mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton.

### **2.2.2 Konsep Infografis**

#### **a. Definisi Infografis**

Infografis atau dalam Bahasa Inggris disebut infographics berasal dari kata *information* dan *graphics*. Menurut (Kurniasih, 2016). Infografis (*Infographics*) merupakan singkatan dari *Information + Graphics*. Infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Sedangkan menurut Damayanti (2020) infografis merupakan salah satu bentuk media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti warna, iustrasi, gambar dan teks dalam menyajikan suatu materi atau menyampaikan data dan ide secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh pembaca, selain itu juga tampilan infografis menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi.

Berdasarkan dari pengertian beberapa sumber diatas dapat dikatakan bahwa Infografis adalah bentuk visualisasi gabungan yang meliputi teks dan grafik dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau cerita yang lengkap secara singkat yang dapat memudahkan informasi terbaca.

Infografis adalah representasi visual dari informasi, data, atau pengetahuan yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara cepat dan jelas. Dalam konteks media, infografis dianggap sebagai salah satu bentuk media yang efektif. Para ahli media dan komunikasi berpendapat bahwa infografis memenuhi kriteria sebagai media karena keterampilan visual dan pemrosesan informasi. Menurut Edward Tufte, seorang ahli dalam bidang visualisasi

sekaligus pelopor pada visualisasi data menyatakan bahwa sebuah berita maupun hasil penelitian yang dipublikasikan melalui media massa cetak maupun elektronik memerlukan infografis tidak hanya sebagai pemaparan berita, namun juga sebagai daya tarik media tersebut. Penggunaan warna, komposisi maupun elemen-elemen visual lainnya memperhitungkan keunikan maupun kekhasan dari sebuah media. Infografis adalah alat yang sangat kuat untuk menyajikan data karena mampu menyatukan gambar, teks, dan grafik untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Ini menjadikannya media yang efektif untuk memengaruhi cara orang memproses informasi. Tufte juga berpendapat bahwa infografis harus berfungsi sebagai alat pendidikan, membantu audiens memahami informasi kompleks dengan lebih mudah. Menurut Smicklas (2012) penting untuk dipahami bahwa Infografis tidak digunakan semata-mata untuk berkomunikasi. Infografis adalah media yang baik untuk menyampaikan pesan atau wawasan pembelajaran yang efektif yang dapat membantu audiens memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Saptodewo, 2014).

Jadi, infografis tidak hanya memenuhi definisi sebagai media, tetapi juga dianggap oleh para ahli sebagai salah satu bentuk media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara efisien dan menarik.

Infografis sebagai bentuk informasi yang dibuat untuk memberikan sajian yang menarik dan lebih mudah dipahami karena menggabungkan gambar dan teks. Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran melalui gambar, tidak hanya tulisan saja. Infografis dapat mengkomunikasikan informasi materi pelajaran yang kurang menarik jika dijelaskan hanya melalui tulisan tanpa adanya ilustrasi, gambar atau visualisasi data.

Adapun tujuan dibuatnya infografis ini menurut Rosarita (2018) adalah:

1. Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi sederhana
2. Dapat mempresentasikan sebuah informasi lebih singkat dan mudah dipahami
3. Memperjelas suatu data dengan mudah

## b. Jenis-Jenis Infografis

Secara garis besar ada empat jenis infografis (Kurniasih, 2016), yaitu :

1. Infografis yang berdasarkan pada Statistik (*Statistical Based*) Infografis yang berdasarkan pada statistik mencakup diagram, bagan, grafis, tabel dan daftar yang dapat meninjau informasi statistik.

**Gambar 2. Contoh Gambar Infografis Statistik**



Sumber: Badan Pusat Statistik

<https://images.app.goo.gl/E1ueMp9RGRQ193cj7>

2. Infografis yang berdasarkan pada Jadwal (*Timeline Based*) Infografis yang berdasarkan pada jadwal menunjukkan urutan kejadian dari waktu ke waktu dan juga memungkinkan audien memahami hubungan kronologis secara cepat. Tipe ini dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel, paragraf tahun demi tahun, dsb.

Gambar 3. Contoh Gambar Infografis *Timeline*



Sumber: Poster *My Wall*

<https://images.app.goo.gl/j5Wpa4swFCBvdy479>

3. Infografis yang berdasarkan pada proses (*Process Based*) adalah jenis infografis yang dapat digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah suatu proses, mirip dengan diagram alir atau dapat dipergunakan juga untuk menjelaskan tentang ruang kerja, pabrik atau kantor sehingga pembaca memahami ruang terbatas secara praktis.

Gambar 4. Contoh Gambar Infografis *Proses*



Sumber: Glits

<https://images.app.goo.gl/dZz9XWrGPbTaa2y7>

4. Infografis yang berdasarkan pada lokasi atau geografi. Dengan mempergunakan *Geographic Information System*, peta dapat dipertimbangkan sebagai cara terbaik untuk menunjukkan infografis berdasarkan geografi. Ada banyak notasi GIS yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi jalan, kereta, tempat wisata, rumah sakit, bandara, dsb. Selain notasi, hal penting lainnya yang harus diperhatikan adalah penggunaan skala atau rasio yang tepat.

**Gambar 5. Contoh Gambar Infografis Geografi**



Sumber: Jasa Desain Grafis

<https://images.app.goo.gl/mMeZBcfRcZDt7b4t8>

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Infografis *Timeline*. Infografis *timeline* adalah cara yang efektif untuk memvisualisasikan sejarah, atau meng-highlight tanggal-tanggal penting, atau untuk memberikan gambaran tentang berbagai peristiwa. Infografis *timeline* biasa digunakan dalam penelitian sejarah dan menurut peneliti infografis *timeline* sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena dengan menggunakan infografis *timeline* terdapat visualisasi gambar dan waktu yang dapat dengan mudah dipahami siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Infografis

Kelebihan media infografis menurut Nasution & Diansyah (2020) yaitu:

- 1) Media infografis memuat gambar-gambar dan kalimat-kalimat yang menarik.
- 2) Media infografis dapat ditampilkan di dalam platform media sosial seperti instagram.
- 3) Media infografis dapat diakses oleh siapapun termasuk peserta didik.
- 4) Media infografis dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 5) Media infografis dapat meningkatkan imajinasi peserta didik.
- 6) Media infografis juga dapat membantu pendidik untuk melatih kemampuan peserta didik dan kebiasaan peserta didik belajar secara mandiri.
- 7) Media infografis berperan menyederhanakan informasi sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami

Selain itu, terdapat beberapa kekurangan dari penggunaan infografis, diantaranya yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu lama untuk membuatnya  
Salah satu kelemahan penggunaan infografis dalam pemaparan data adalah lamanya waktu yang diperlukan untuk membuatnya, khususnya dalam hal pengumpulan data dan desain visualnya.
- 2) Terbaca tanpa teks  
Terkadang teks yang ada didalam infografis tidak keluar dan tidak dapat dibaca oleh *Google*. Selain itu, permasalahan yang muncul adalah tautan yang diintegrasikan dalam infografis tidak mudah diklik.

### 3) Harga relatif lebih mahal

Meskipun hasilnya cukup signifikan, namun bagi sebagian orang atau perusahaan harga pembuatan data infografis ini terbilang cukup tinggi dibanding membuat konten tulisan biasa (Afianah, 2023).

## 2.2.3 Konsep Belajar

Definisi belajar menurut M. Sobry Sutikno adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Thursan Hakim, definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya. Sedangkan S. Nasution MA mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar (Wardana, 2019)

Beberapa pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.

Terdapat 3 Teori Belajar dan Pembelajaran menurut Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i dan Dr. Wardana, M.Pd.I yaitu sebagai berikut:

### 1. Teori Behaviorisme

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap

arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik yang menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Metode behavioristik ini sangat cocok untuk perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti: kecepatan, spontanitas, kelenturan, reflek, daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, menyetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga dan sebagainya. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

## 2. Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatannya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

## 3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang berarti “membangun”. Ketika masuk ke dalam konteks filsafat pendidikan maka konstruksi itu diartikan dengan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju. Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang

dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya (Wardana, 2019).

#### **2.2.4 Konsep Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah diartikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk berpikir jauh lebih kritis, mampu memahami makna dan nilai dari setiap peristiwa yang pernah terjadi, bukan hanya sekedar mengingat tokoh, fakta dan tahun kejadian (Hermanto, 2016). Menurut (Hidayat, 2020) pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa akan datang.

#### **2.2.5 Konsep Hasil Belajar Kognitif**

##### **Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020). Hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu (Andryannisa, dkk, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu hal perubahan kemampuan siswa yang sudah mengalami proses atau aktivitas pembelajaran, sehingga menjadi patokan keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Perubahan kemampuan yang terjadi pada siswa terdiri dari tiga hal, yakni pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini akan melihat hasil belajar sejarah siswa dari segi ranah kognitif.

### Hasil Belajar Kognitif

Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Taksonomi bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan. Aspek kognitif diklasifikasikan menjadi enam jenjang proses berfikir, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam ranah kognitif itu ada enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi (Zainudin, 2023).

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2017) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan tipe hasil belajar tingkat kognitif yang paling rendah tetapi hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b. Pemahaman (*Comprehension*) adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Dalam hal ini untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.
- c. Aplikasi (*Application*) adalah menerapkan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) ke dalam situasi baru (situasi kongkret atau situasi khusus).
- d. Analisis (*Analysis*) adalah usaha memilah sesuatu menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.

- e. Sintesis (*Synthesis*) adalah penyatuan beberapa unsur atau bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh.
- f. Evaluasi (*Evaluation*) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, atau metodenya berdasarkan standar tertentu.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar ranah kognitif. di mana berkaitan dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual siswa. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan media pembelajaran infografis *timeline* yang didapatkan dari nilai *Pretest* dan *Posttest* sebanyak 20 butir soal materi Pendudukan Jepang di Indonesia. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia, sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran infografis *timeline*. Melalui pemberian soal-soal *pretest* peneliti akan memperoleh gambaran mengenai berapa peserta didik yang sudah memiliki pengetahuan awal terhadap materi yang akan diberikan. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis *timeline* pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Data *posttest* pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa di akhir pembelajaran.

## 2.2 Penelitian Relevan

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu memiliki keserupaan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga menambah, mengembangkan maupun memperbaiki yang telah ada. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian **Dwi Anjar Yati (2019)** yang berasal dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Infografis Terhadap Minat Belajar Siswa Penyandang Disabilitas Fisik Pada Mata Pelajaran Sejarah”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh

penggunaan media infografis terhadap minat belajar sejarah siswa penyandang disabilitas fisik di Balai Besar Rehabilitasi Sosial Prof. Dr. Suharso Surakarta sebesar 20,1%. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media infografis dalam pembelajaran. Kemudian perbedaannya adalah penelitian ini ingin melihat apakah media infografis berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terfokus pada apakah terdapat hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan media infografis *timeline* pada proses pembelajaran sejarah di kelas.

2. Penelitian **Riva Winda Sari (2022)** yang berasal dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs”. Hasil dari penelitian ini adalah penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Infografis pada materi Pemanasan Global kelas VII di SMP/MTs menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D ini memiliki tahapan yaitu *Define, Design, Develop, and Disssaminate*. Dibuatnya media Infografis ini untuk dijadikan alat tambahan yang dapat digunakan oleh guru saat proses pembelajaran IPA khususnya pada materi Pemanasan Global. Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada fokus penelitian. Pada penelitian ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran infografis sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti terfokus pada implementasi media infografis *timeline* terhadap hasil belajar siswa kognitif pada pembelajaran sejarah dikelas.
3. Penelitian **Wenny Franciska Senjaya (2019)**. Dengan judul “Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa”, (dimuat dalam *Abdimas Altruis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 2, No. 1). Hasil dari penelitian ini adalah materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diterima dengan baik oleh para

siswa. Siswa dapat membuat infografis dengan baik. Para siswa memahami proses penyajian informasi dan manfaat dari penyajian informasi dengan infografis. Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada fokus penelitian. Fokus penelitian ini terdapat pada pembuatan media infografis sebagai pelatihan sehingga siswa dapat membuat infografis, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti terfokus pada infografis *timeline* menjadi media untuk menyalurkan pembelajaran.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

- 3.1.1 Objek Penelitian : Penggunaan Media Infografis *Timeline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah
- 3.1.2 Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI IPS 10 SMAN 13 Bandar Lampung
- 3.1.2 Tempat Penelitian : SMA Negeri 13 Bandar Lampung
- 3.1.3 Waktu Penelitian : Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024
- 3.1.4 Bidang : Pendidikan

#### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah penyaluran hasrat ingin tahu manusia dalam taraf keilmuan. Manusia selalu ingin mengetahui adanya sebab-akibat dari suatu gejala alam maupun gejala sosial. Hasrat ingin tahu manusia yang berkembang terus mendorong dilakukannya kegiatan-kegiatan penelitian di berbagai bidang yang pada akhirnya akan mendorong pengembangan ilmu (Rukaesih A, 2016). Penelitian adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah, tujuan dari semua usaha ilmiah adalah untuk menjelaskan, memprediksi, serta melakukan kontrol terhadap suatu fenomena. Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu

pengetahuan dan kegunaan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah (Sugiyono, 2015). Sedangkan menurut Nazar dalam (Abubakar, 2021) metode penelitian adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data guna memberikan jawaban terhadap masalah-masalah tertentu dan kemudian menemukan kesimpulan-kesimpulan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka metode penelitian adalah cara atau serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data mendapatkan data yang valid yang dapat dibuktikan sehingga penelitian tersebut dapat digunakan untuk memecahkan dan mengantisipasi masalah. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena data atau informasi yang dikumpulkan berupa angka atau data kualitatif yang diangkakan (skoring).

### 3.3 Desain Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitian yaitu *pre-experimental* dan desain penelitian yaitu *one grup pretest-posttest*, dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui *pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *posttest*. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI IPS 10 di SMAN 13 Bandar Lampung. Berikut ini adalah desain penelitian yang dirujuk dari (Sugiyono, 2015).

Tabel 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O1	X	O2

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

O1 = Tes awal sebelum pembelajaran di mulai (*pretest*).

O2 = Tes akhir pembelajaran selesai dilaksanakan (*posttest*)

X = Penerapan media pembelajaran visual Infografis *Timeline*

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Populasi merupakan keseluruhan dari unit yang diteliti. Populasi merupakan sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas XI IPS 10 SMAN 13 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 3. Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 10	33

Sumber: Data penelitian tahun ajaran 2023/2024

#### 3.4.2 Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi (Rukaesih A, 2016). Menurut (Mukhtar, 2013) sampel adalah bagian kecil dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling*. Menurut (Sugiyono, 2015), *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih

menjadi sampel. Kemudian jenis yang digunakan ialah teknik jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga, dalam penelitian ini kelas XI IPS 10 dengan jumlah total sampel 33 siswa akan menjadi kelas yang diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran visual infografis *timeline* untuk melihat hasil belajar kognitif siswa.

### **3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel**

#### **3.5.1 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Variabel bebas (independen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual infografis *timeline* (X).
- b. Variabel terikat (dependen). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu hasil belajar kognitif siswa (Y)

#### **3.5.2 Definisi Operasional Variabel**

Definisi konseptual variabel adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran infografis merupakan bentuk media visualisasi gabungan yang meliputi teks dan grafik dengan tujuan untuk menyampaikan

pesan atau cerita yang lengkap secara singkat yang dapat memudahkan informasi terbaca.

2. Hasil belajar adalah suatu perubahan kemampuan dari dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima atau menguasai suatu materi pembelajaran yang telah disampaikan.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.6.1 Teknik Observasi**

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam" perilaku secara sistem untuk suatu tujuan tertentu. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Umar Sidiq, 2019). Sedangkan menurut (Hendri, 2020) observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap obyek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut (Supriyanto, 2015) observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengamati jalannya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejarah kelas XI IPS SMAN 13 Bandar Lampung pada saat penelitian pendahuluan, serta jalannya proses pembelajaran saat proses penelitian berlangsung.

#### **3.6.2 Teknik Wawancara**

Menurut (Khoiri, 2018) wawancara ialah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab lisan pula. Sedangkan menurut (Umar Sidiq, 2019) wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam *setting* alamiah, di mana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami. Wawancara dalam penelitian ini

dilakukan wawancara bebas dengan Ibu Esi Erhana, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 13 Bandar Lampung. Peneliti melakukan wawancara melalui berbagai pertanyaan yang akan diajukan terkait objek penelitian yang akan dituju dan juga dilengkapi dengan pedoman wawancara saat melakukannya.

### **3.6.3 Teknik Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insani. Sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman (Suwendra, 2018). Sedangkan menurut (Arikunto, 2020) menyebutkan dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data-data sekolah yang menunjang dan berkaitan dengan fokus penelitian. Dokumentasi yang diperoleh selama penelitian adalah absen siswa, dokumentasi saat wawancara dengan guru, dokumentasi saat pembelajaran di kelas, nama guru.

### **3.6.4 Tes**

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2020). Tes adalah satu perangkat pertanyaan yang sudah dibakukan, yang dikenakan pada seseorang dengan tujuan untuk mengukur perolehan atau bakat pada suatu bidang tertentu. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS 10 SMAN 13 Bandar Lampung.

## **3.7 Instrumen**

Suharsimi Arikunto (2020) menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap

dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Pada hakikatnya penelitian itu adalah melakukan suatu pengukuran pada suatu objek tertentu. Sehingga dalam penelitian harus mempunyai alat ukur yang baik, yaitu instrumen penelitian. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015) bahwa “Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes kognitif terdiri dari soal objektif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 20 soal.

### 3.8 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

#### 3.8.1 Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi dan instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah. Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar mendapatkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek data yang dapat dikumpulkan peneliti (Sugiyono, 2015). Untuk melakukan uji validitas ini digunakan program komputer SPSS 26.0 *for windows*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{(n \sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara X dan Y

X : Jumlah skor butir pernyataan

Y : Jumlah skor total

$X^2$  : Jumlah kuadrat skor butir pernyataan

$Y^2$  : Jumlah Kuadrat skor total

n : jumlah responden

$\sum XY$  : jumlah perkalian item dan total

$N$  : jumlah sampel (Arikunto, 2020)

Kriteria alat ukur dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur pada butir tertentu dinyatakan tidak valid.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan apakah instrumen yang dipakai reliabel atau tidak, maksud dari reliabel adalah jika instrumen tersebut diujikan berulang-ulang maka hasilnya akan sama. Menurut (Sugiyono, 2015), reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun rumus yang dipakai adalah rumus *Cronbach Alpha*, sebagai berikut

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas yang dicari

$n$  : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$  : Jumlah varians skor tiap-tiap soal

$\sum \sigma^2$  : Varians soal (Arikunto, 2020)

Untuk menentukan reliabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabel ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
---------------------------	---------------

Sumber: (Arikunto, 2020)

Instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi dan sangat tinggi apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen mencapai angka 0,60 sampai 1,00.

### 3.9 Teknik Prasyarat Statistik Parametrik

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau terdapat distribusi normal antara variabel terikat dengan variabel bebas. Pada uji normalitas ini menggunakan statistik *Shapiro-Wilk* karena pada umumnya dipakai untuk sampel berjumlah kecil yaitu  $< 50$  data. Metode *Shapiro-Wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil (Quraisy, 2020). Penelitian ini dibantu dengan program komputer SPSS 26.0 *for windows*. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

- a. Apabila nilai perhitungan signifikansi (sig.)  $> 0,05$  berarti data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Apabila nilai perhitungan signifikansi (sig.)  $< 0,05$  berarti data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

### 3.10 Uji Hipotesis

#### 3.10.1 Uji Paired Sample t-Test

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji-t berpasangan (*Paired Sample t-Test*). Menurut (Ernawati, 2018) Uji-t dengan *Paired Sample t-Test* digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu terhadap satu sampel yang sama pada dua periode berbeda. Sehingga dari perlakuan tersebut akan didapatkan 2 macam data sampel berbeda, yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Data *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan kemudian

dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa data yang didapatkan berdistribusi normal.

Rumus Uji *Paired Sampel t-Test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

$\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Dasar Pengambilan keputusan:

1. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2. Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

### 3.10.2 Uji T (Parsial)

Uji t pada dasarnya dilakukan untuk menguji pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Menurut Imam Ghazali (2017), uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat

digunakan pengujian koefisien regresi secara parsial (uji t), yang dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan:

t : statistik t dengan derajat kebebasan

n-2 r : korelasi parsial yang ditentukan

n : jumlah observasi atau pengamatan

Untuk mengetahui uji t secara parsial ini dibantu dengan program komputer SPSS 26.0 *for windows*. Kriteria yang digunakan dalam uji ini disesuaikan dengan hipotesis dalam penelitian, yakni sebagai berikut:

- a. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau jika nilai  $sig. > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- b. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau jika nilai  $sig. < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline* (X) terhadap hasil belajar kognitif siswa (Y), Hal ini juga dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} 3,469 > t_{tabel} 2,039$  dan nilai signifikansi (Sig.) menunjukkan nilai  $0,002 < 0,05$ . Kemudian diperkuat juga dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang mana disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran visual infografis *timeline* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah.

### 5.2 Saran

#### 1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, penerapan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran terbukti efektif dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran infografis dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan bisa lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplor materi pembelajaran melalui berbagai media digital, dan mengupayakan motivasi belajar untuk bisa tetap stabil.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melihat faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar siswa dalam media pembelajaran infografis, seperti dukungan orang tua, kebiasaan belajar mandiri, dan kemampuan teknologi. Diharapkan juga untuk menguji kelayakan media infografis diperlukan proses pengujian oleh para ahli untuk menyatakan bahwa media infografis layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afianah, V, N. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya*. Surabaya: Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Andryannisa, M. A., dkk, 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, 11716-11730.
- Aristina, Aprilia Tri, dkk. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Pada Abad 16-19. *Jurnal Studi Sosial*, Vol 2, No 4, 1-12.
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, M., & Sumargono 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Damayanti, A., 2020. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Infografis pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 08 Pagi Jakarta. *Jurnal UMJ*, E-ISSN: 2745-6080, 1-11
- Pristiwanti, Desi, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4 No 6, 7911-7915.
- Ernawati, B. S. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Persepsi Matematika Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 5, No. 2, 111-120.
- Ghozali, I. 2017. *Model Persamaan Struktural Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 24 (edisi 7)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hendri, N. 2020. Merdeka Belajar; Antara Retorika dan Aplikasi. *Journal E-Tech*, Vol. 08, No. 01, 1-29.

- Hermanto, R. 2016. Peningkatan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivitas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 5, No. 1, 1-9.
- Hidayat, Y. B. 2020. Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *Sindang Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, Vol. 2, No. 2, 94-104.
- Khoiri, N. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Ragam, Model & Pendekatan*. SEAP: Southeast Asean Publishing.
- Kurniasih, N. 2016. *Infografis*. Jawa Barat: Universitas Padjadjaran.
- Lankow, J., Josh, R., & Ross, C. 2014. *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1, 20-28.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Nasution, A.H., & Diansyah, A. 2020. Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat SMA. *Jurnal Sekolah*, Vol. 4, No. 3, 261-266.
- Quraisy, A. 2020. Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST: : Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology*, Vol. , No. 1, 7-11.
- Resnatika, A., Sukaesih. S., & Kurniasih. N. 2018. Peran Infografis Sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. 6, No. 2, 183-196.
- Rukaesih A, M. U. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saptodewo, F. 2020. Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, Vol.1, No.3, Tahun 2014.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *JURNAL Pendidikan Indonesia*, Vol.1, No.3.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Supriyanto, R. 2015. *Pengantar Statistika (Panduan Praktis Bagi Pengajar dan Mahasiswa)*. Yogyakarta: Kalimedia.

- Suwendra, I. W. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.
- Umar Sidiq, M. M. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan Vol. 7, No. 1*, 50-62.
- Utami, I. W. 2020. Pemanfaatan Digital History Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal . *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol 3, No. 1, 52-62.
- Wardana, A. D. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Pare Pare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Yaumi, M. 2017. *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Zainudin & Ubabuddin. 2023. Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, Vol. 1, No. 10, 915-931.