

Pengaruh Model *Inquiry Learning* Berbasis Canva Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Cabangbungin

Dian Ayu Sejati¹ Yuni Maryuni² Tb Umar Syarif Hadi Wibowo³

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: ulungdian@gmail.com¹ yunimaryuni@untirta.ac.id²
umarhadiwibowo90@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Pengambilan data dilakukan melalui teknik *purposive sampel* dengan kelas XI.E sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis Canva interaktif dan kelas XI.F sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media PPT. Kemampuan berpikir historis merujuk pada enam indikator menurut Seixas, yaitu *historical significance, evidence, continuity and change, cause and consequence, historical perspectives* dan *the ethical dimension*. Pada tahap pra eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan berpikir historis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih belum terpenuhi, berdasarkan hal tersebut digunakanlah model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis Canva interaktif untuk pembelajaran di kelas. Adapun hasil penelitian sebagai berikut; terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis Canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa, hasil pengujian hipotesis melalui uji-t dua pihak terdapat peningkatan kemampuan berpikir historis siswa dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,0004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terjadi peningkatan terhadap kemampuan berpikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut pada kelas XI.E di SMA Negeri 1 Cabangbungin. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen sebesar 76,65% (kategori efektif), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,58% (kategori cukup efektif). Dengan demikian, model *Inquiry Learning* berbasis media interaktif Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Inquiry Learning, Canva Interaktif, Kemampuan Berpikir Historis, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi, berkarakter, dan memiliki kesadaran sebagai warga negara global (Anugerahwati, 2019). Dalam pembelajaran sejarah, tuntutan tersebut menggeser paradigma pembelajaran dari berbasis hafalan menuju pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis (Sam Wineburg, 2006). Kemampuan berpikir historis memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan melalui proses analisis bukti sejarah, penalaran sebab-akibat, interpretasi berbagai perspektif, serta refleksi terhadap makna suatu peristiwa sejarah. Kemampuan berpikir historis menjadi salah satu kompetensi penting dalam Kurikulum Merdeka karena membantu peserta didik membangun pemahaman sejarah secara kritis dan kontekstual, Seixas dan Morton mengemukakan enam dimensi berpikir historis (*The Big Six*), yaitu *historical*

significance, evidence, continuity and change, cause and consequence, historical perspectives dan *ethical dimension* (Peter Seixas & Tom Morton, 2013). Penguasaan kompetensi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir analitis, pengambilan keputusan, dan kesadaran terhadap perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Akan tetapi, kemampuan berpikir historis peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Hasil observasi di SMA Negeri 1 Cabangbungin menunjukkan bahwa 41% peserta didik belum memahami kronologi sejarah, 48,2% masih mengalami kesulitan memahami konteks atau *historical perspectives*, 32% belum mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat suatu peristiwa sejarah, dan 28,6% belum mampu menganalisis bukti maupun sumber sejarah. Selain itu, guru belum pernah melakukan pengukuran khusus terhadap kemampuan berpikir historis karena penilaian masih berfokus pada kemampuan berpikir kritis secara umum. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang spesifik mampu mengembangkan sekaligus mengukur kemampuan berpikir historis peserta didik.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi peserta didik relatif rendah. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah juga masih terbatas sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengeksplorasi berbagai sumber sejarah secara mandiri. Padahal pembelajaran sejarah yang berpusat pada peserta didik merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam pengembangan kemampuan berpikir historis. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Inquiry Learning*. Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik Kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh (Trianto dalam Nelyza, 2022). Karakteristik tersebut selaras dengan proses berpikir historis yang menuntut peserta didik melakukan penyelidikan terhadap berbagai sumber sejarah sebelum menyusun interpretasi terhadap suatu peristiwa. Agar setiap tahapan inkuiri berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran digital yang mampu memfasilitasi eksplorasi sumber sejarah secara menarik dan interaktif. Salah satu media yang berpotensi mendukung proses tersebut adalah media interaktif berbasis Canva melalui fitur *canva code* yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Inquiry Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis peserta didik. Penelitian (Umamah dkk., 2023) membuktikan bahwa model *Inquiry Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan analisis bukti sejarah, penalaran sebab-akibat, dan interpretasi peristiwa sejarah. Penelitian (Masruroh, 2021) juga menunjukkan bahwa *Inquiry Based Learning* yang dipadukan dengan pendekatan TPACK memberikan pengaruh sedang terhadap kemampuan berpikir historis. Di sisi lain, penelitian (Setiani dkk., 2024) dan (Faika, 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar sejarah, meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model *Inquiry Learning* dengan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik, khususnya pada jenjang SMA, masih relatif terbatas sehingga masih diperlukan pembuktian empiris. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media interaktif Canva terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Cabangbungin. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran sejarah yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Umamah, Masruroh, Sumardi, dan Marjono (2023)	Meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa dengan model pembelajaran inquiry based learning	Memverifikasi peningkatan kemampuan berpikir historis siswa melalui model Inquiry-Based Learning.	Kuantitatif eksperimen dengan desain one group pretest-posttest pada 108 siswa kelas X SMAN Mumbulsari.	Model Inquiry-Based Learning meningkatkan kemampuan berpikir historis secara signifikan berdasarkan hasil uji paired sample t-test.	Menjadi dasar bahwa model Inquiry Learning efektif meningkatkan kemampuan berpikir historis. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan media Canva interaktif dan desain kuasi eksperimen dengan kelas kontrol.
2	Faika (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI di SMAN 2 KS Cilegon	Mengembangkan media pembelajaran berbantuan Canva yang layak, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman konsep sejarah.	Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE pada 31 siswa kelas XI.	Media berbantuan Canva memperoleh tingkat kepraktisan 86% dan keefektifan 87%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.	Menunjukkan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian Anda tidak hanya mengembangkan media, tetapi mengintegrasikan Canva interaktif dengan model Inquiry Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis.
3	Masruroh (2021)	Pengaruh Model Inquiry Learning dengan Pendekatan TPACK terhadap Historical Thinking Skill dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah	Menganalisis pengaruh model Inquiry Learning dengan pendekatan TPACK terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar siswa.	Kuantitatif eksperimen	Model Inquiry Learning berbasis TPACK memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir historis dan hasil belajar peserta didik.	Menjadi landasan bahwa integrasi model pembelajaran dengan teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis. Penelitian Anda mengembangkan integrasi tersebut menggunakan media Canva interaktif.
4	Setiani, Medriati, Purwanto, & Uhum (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa	Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.	Penelitian pengembangan (Research and Development)	Media pembelajaran berbantuan Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.	Mendukung penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Berbeda dengan penelitian Anda yang mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir historis pada pembelajaran sejarah.

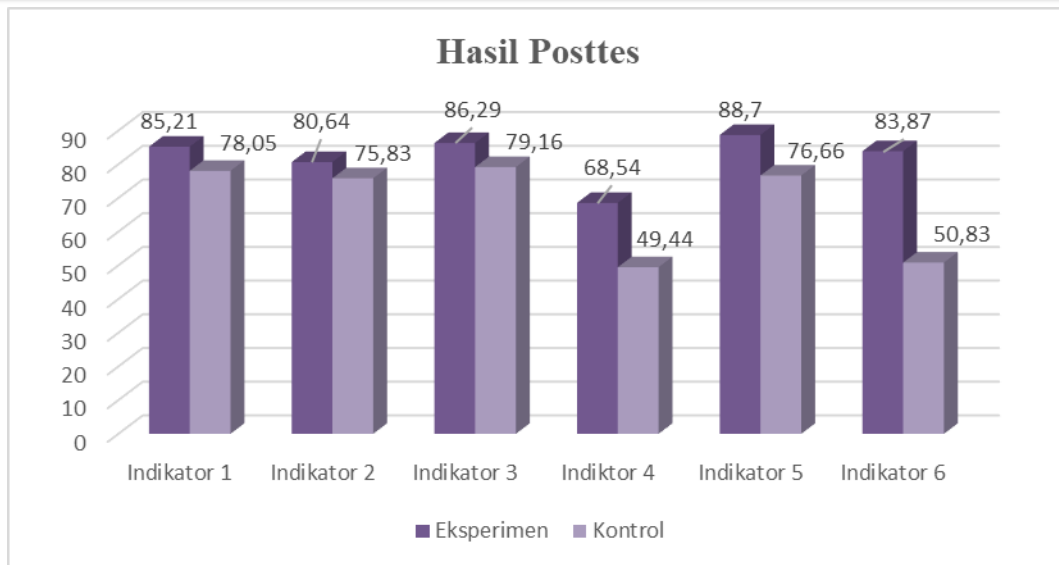
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin. Pendekatan eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2025). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2025). Dalam desain penelitian ini terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak diambil secara random karena tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan secara penuh karena telah terbentuk sebelumnya oleh pihak sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, dan tes *pretest posttest* untuk melihat kemampuan awal berpikir historis siswa sebelum diberikan perlakuan dan untuk melihat kemampuan akhir berpikir historis siswa setelah diberikan perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes uraian kemampuan berpikir historis yang disusun berdasarkan indikator *historical thinking* menurut Seixas dan Morton, meliputi *historical significance, evidence, continuity and change, cause and consequence, historical perspectives*, dan *ethical dimension*. Sebelum digunakan, instrument telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian, selain tes, penelitian juga menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk memastikan implementasi model *Inquiry Learning* sesuai dengan sintaks yang telah dirancang,

Perlakuan pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui sintaks *Inquiry Learning* yang meliputi pemberian pertanyaan, perumusan hipotesis, pengumpulan data, analisis data dan penarikan Kesimpulan (Trianto dalam Marzuki & Boroneo, 2023). Seluruh tahapan tersebut didukung oleh media interaktif berbasis Canva yang memuat materi sejarah. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol berlangsung menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru tanpa memanfaatkan media interaktif Canva. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Analisis diawali dengan uji prasayarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Setelah memenuhi asumsi statistic, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir historis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 sehingga Keputusan penelitian ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) yang diperoleh (Riyanto & Hatmawan, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *inquiry learning* berbasis media interaktif canva terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cabangbungin pada materi Perang Dunia. Penelitian dilaksanakan selama enam kali pertemuan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument tes terlebih dahulu melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Dari 13 butir soal hasil validasi ahli yang diuji cobakan kepada siswa SMA Negeri 7 Kota Serang, diperoleh 10 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.



Gambar 1. Persentase Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Hisotris Siswa

Keterangan :

Indikator 1 (*Historical significance*) = Soal nomor 1,3 dan 8

Indikator 2 (*Evidence*) = Soal nomor 5

Indikator 3 (*Continuity and change*) = Soal nomor 4

Indikator 4 (*Cause and consequence*) = Soal nomor 2,6 dan 7

Indikator 5 (*Historical perspectives*) = Soal nomor 9

Indikator 6 (*Ethical dimension*) = Soal nomor 10

Diagram menunjukkan persentase hasil posttest kemampuan berpikir historis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan enam indikator historical thinking menurut Seixas. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator pada kelas eksperimen memperoleh persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada indikator historical significance, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 85,21% dan kelas kontrol 78,05% dengan kategori baik. Pada indikator evidence, persentase kelas eksperimen mencapai 80,64% (baik), sedangkan kelas kontrol 75,83% (cukup). Indikator continuity and change memperoleh persentase 86,29% (sangat baik) pada kelas eksperimen dan 79,16% (baik) pada kelas kontrol. Selanjutnya, indikator cause and consequence menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok, yaitu 68,54% (cukup) pada kelas eksperimen dan 49,44% (sangat kurang) pada kelas kontrol. Pada indikator historical perspectives, kelas eksperimen memperoleh persentase 88,70% (sangat baik), sedangkan kelas kontrol 76,66% (baik). Adapun indikator ethical dimension menunjukkan persentase 83,87% (sangat baik) pada kelas eksperimen dan 50,83% (sangat kurang) pada kelas kontrol. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir historis siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator yang diukur.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan kemampuan berpikir historis siswa setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara kedua kelas.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Posttest

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	31	30
Rata-Rata	80,29	66,67
Nilai Tertinggi	100	95
Nilai Terendah	40	25
Standar Deviasi	14,634	20,263
Varians	214,146	410,575

Uji Prasayarat

Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* menggunakan *SPSS 25* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria yang digunakan untuk mengambil Keputusan sebagai berikut :

$\text{Sig} > 0,05$ = data berdistribusi normal

$\text{Sig} < 0,05$ = data tidak berdistribusi normal

Sumber : (Riyanto & Hatmawan, 2020)

Hasil uji normalitas soal *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir historis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Normalitas Data Posttest

Data	Shapiro Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	0,952	30	0,192
Kontrol	0,940	30	0,091

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil uji normalitas data *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Shapiro Wilk*. Pada kelas eksperimen didapatkan nilai $\text{Sig}.0,192 > 0,05$. Kemudian pada kelas kontrol didapatkan nilai $\text{Sig}.0,091 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan aplikasi *SPSS 25*. Hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Posttest

	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Based on mean	3,158	1	59	0,081
Based on median	3,005	1	59	0,088
Based on median and with adjusted df	3,005	1	56,397	0,088
Based on trimmed mean	3,175	1	59	0,080

Berdasarkan tabel 3. diatas nilai homogenitas yang didapatkan adalah $\text{Sig}. 0,081$. Nilai tersebut menunjukkan lebih besar dari nilai 0,05 oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil uji *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Uji Statistik Parametrik

Uji ini digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria yang digunakan dalam rumus *polled varian* yaitu:

Jika nilai $\alpha = 0,05 > Sig$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika nilai $\alpha = 0,05 \leq Sig$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Sumber : (Riyanto & Hatmawan, 2020)

Hasil uji-t data *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir historis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. Uji-t Data Posttest

Jenis Uji	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Uji-t	0,004	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,004 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Data *posttest* ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *inquiry learning* berbasis canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin.

Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis baik secara deskriptif maupun inferensial. Untuk melakukan uji perbedaan kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Inquiry Learning dengan bantuan media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Inquiry Learning dengan media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin.

Hasil uji hipotesis kemampuan berpikir historis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *independent sample test* sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Independent Sampe Test

Jenis Uji	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Uji-t	0,004	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil analisis data *posttest* dengan uji statistik parametrik dengan uji *independent sampel test* didapatkan nilai *Sig.* 0,004 lebih kecil 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Inquiry Learning* dengan bantuan media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin.

Uji N-Gain

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Inquiry Learning* dengan bantuan media canva interaktif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cabangbungin maka dilakukan uji N-Gain. Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 6. Uji N-Gain

Nilai (%)	Kriteria
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Tabel 7. Kategori Tafsiran Efektivitas

Nilai (%)	Kriteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Hasil uji N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan membanding nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Data (n)	31	30
Maksimum	100	93
Minimum	29	14
N-Gain (%)	76,65%	61,58%
Kategori	Baik	Cukup

Berdasarkan pada tabel 8 hasil uji *N-Gain* diatas, diketahui bahwa nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *inquiry learning* berbasis canva interaktif memperoleh nilai *N-Gain* 76,65% dengan kategori efektif lebih besar dari pada kelas kontrol yang memperoleh nilai *N-Gain* 61,58 dengan kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan sberpikir historis siswa pada kelas eksperimen dengan bantuan model pembelajaran *inquiry learning* berbasis canva interaktif dari pada kelas kontrol yang memperoleh nilai lebih kecil dari kelas eksperimen dengan selisih nilai *N-Gain* 15,07%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media interaktif Canva memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cabangbungin. Temuan tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 66,67, sedangkan hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir historis sebesar 76,65% pada kelas eksperimen (kategori efektif) dan 61,58% pada kelas kontrol (kategori cukup efektif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media interaktif Canva lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan berpikir historis siswa dipengaruhi oleh karakteristik model *inquiry learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Melalui tahapan mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumggpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik Kesimpulan, siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Bruner (1961), pembelajaran berbasis inkuiri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep melalui proses penyelidikan sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lebih lama. Proses tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

Keberhasilan model *inquiry learning* dalam penelitian ini juga didukung oleh penggunaan media interaktif canva yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi sumber sejarah secara lebih menarik. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pembelajaran gambar, sumber sejarah, dan aktivitas interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep karena informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar dan visual yang membantu proses pengolahan informasi dalam memori siswa. Oleh karena itu, integrasi model *inquiry learning* dengan media canva memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah.

Apabila ditinjau berdasarkan indikator kemampuan berpikir historis yang dikemukakan oleh Seixas dan Morton (2003), sintak *inquiry learning* memiliki keterikatan yang kuat dengan setiap dimensi berpikir historis. Pada tahap identifikasi masalah dan penyelidikan, siswa mengembangkan kemampuan menentukan signifikansi suatu peristiwa (*historical significance*) serta menganalisis berbagai bukti sejarah (*evidence*). Tahap analisis data dan diskusi mendorong siswa memahami hubungan sebab akibat (*cause and consequence*) serta perubahan dan keberlanjutan suatu peristiwa (*continuity and change*). Sementara itu, kegiatan presentasi hasil diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami berbagai sudut pandang sejarah (*historical perspectives*) dan merefleksikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah (*ethical dimension*). Dengan demikian, model *inquiry learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan seluruh indikator kemampuan berpikir historis yang menjadi tujuan pembelajaran sejarah abad ke-21.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Umamah (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan *inquiry based learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa melalui aktivitas penyelidikan terhadap berbagai sumber sejarah. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa siswa menjadi lebih mampu mengidentifikasi bukti sejarah, menganalisis hubungan sebab akibat, serta Menyusun interpretasi sejarah berdasarkan fakta yang ditemukan. Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Masruoha (2023) yang menyatakan bahwa model *inquiry based learning* yang dipadukan dengan pendekatan berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir historis siswa karena mendorong peserta didik berpikir lebih aktif, analitis, dan reflektif selama proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media interaktif canva dalam penelitian ini memperkuat temuan Setiani (2024) yang menyimpulkan bahwa canva merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Faika (2025) yang menunjukkan bahwa media canva dapat meningkatkan hasil belajar sejarah karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji efektivitas model *inquiry learning* atau media canva secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa. Integrasi tersebut menjadi kebaruan penelitian karena menghasilkan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan hasil

belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir historis melalui aktivitas penyelidikan berbantuan media digital.

Selama pelaksanaan penelitian, ditemukan beberapa kelebihan penerapan model *inquiry learning* berbasis media interaktif canva. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Penggunaan media interaktif membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret melalui visualisasi gambar, video, dan aktivitas analisis sumber sejarah. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok, presentasi hasil penyelidikan, dan kuis interaktif mendorong siswa lebih aktif menyampaikan pendapat, bekerja sama, serta mengemukakan argumentasi berdasarkan bukti sejarah. Seiring berlangsungnya enam kali pertemuan, siswa mulai terbiasa mengikuti sintaks *inquiry learning*, sehingga kemampuan mereka dalam menganalisis peristiwa sejarah mengalami peningkatan secara bertahap.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pada awal pembelajaran, Sebagian siswa mengalami kesulitan beradaptasi dengan model *inquiry learning* karena sebelumnya terbiasa mengikuti pembelajaran yang berpusat pada guru. Selain itu, setiap tahapan inkuiri memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Ketersediaan perangkat digital dan kualitas jaringan internet juga menjadi faktor yang memengaruhi kelancaran penggunaan media interaktif Canva. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pengelolaan waktu yang baik serta memastikan kesiapan sarana dan prasarana pembelajaran agar penerapan model *inquiry learning* berbasis media digital dapat berlangsung secara optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi model *inquiry learning* dengan media interaktif Canva merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan menganalisis bukti sejarah, memahami hubungan sebab akibat, menafsirkan berbagai perspektif sejarah, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran sejarah pada abad ke-21 perlu mengintegrasikan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan pemanfaatan teknologi digital agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *inquiry learning* berbasis media interaktif canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cabangbungin. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 80,29 dan 66,67. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0004 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Hasil uji N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen berada pada kategori efektif dengan persentase sebesar 76,65%, sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 61,58% dengan kategori cukup efektif. Peningkatan kemampuan berpikir historis terjadi karena model Inquiry Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses penyelidikan sejarah melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis bukti sejarah, berdiskusi, serta menyusun kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh. Penggunaan media interaktif Canva semakin mendukung proses tersebut dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, integrasi model Inquiry Learning

dan media interaktif Canva dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran sejarah yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerahwati, M. (2019). Integrating The 6Cs Of The 21st Century Education Into The English Lesson And The School Literacy Movement In Secondary Schools. *Kne Social Sciences*, 165–171. <https://doi.org/10.18502/Kss.V3i10.3898>
- Faika, S. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 2 Ks Cilegon* [Masters, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa]. <https://eprints.untirta.ac.id/49914/>
- Marzuki, M., & Boroneo, D. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Vii Smpn 1 Ambalau. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 356–365. <https://doi.org/10.31004/Jrpp.V6i2.18144>
- Masruroh, R. (2021). *Pengaruh Model Inquiry Learning Dengan Pendekatan TPACK Terhadap Historical Thinking Skill Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Universitas Negeri Jember.
- Nelyza, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(1), 42–50.
- Peter Seixas & Tom Morton. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. (Original Work Published Deepublish)
- Sam Wineburg. (2006). *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Yayasan Obor Indonesia.
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal Of Teaching And Learning Physics*, 9, 57–68. <https://doi.org/10.15575/Jotalp.V9i1.31633>
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Umamah, N., Masruroh, R., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). Improving Student' Historical Thinking Skills Using The Inquiry-Based Learning Model. *International Journal Of Social Science And Human Research*, 6. <https://doi.org/10.47191/Ijsshr/V6-I11-62>