

Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

Hamsi Mansur¹, Rafiudin²

Universitas Lambung Mangkurat

Email: hamsi.mansur@ulm.ac.id¹, rafiudin@ulm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis, (b) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis infografis, (c) mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis terhadap peningkatan minat belajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*. Pada uji ahli dilakukan 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran infografis yang di hasilkan memiliki karakteristik memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan peserta didik, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien. (2) media yang di hasilkan memenuhi kriteria layak digunakan. (3) media infografis layak dan dapat meningkatkan minat belajar.

Kata kunci: Model ADDIE, Minat belajar, Infografis

Developing Infographical Media in Learning To Increase The Students' Interest

Hamsi Mansur¹, Rafiudin²

Universitas Lambung Mangkurat

Email: hamsi.mansur@ulm.ac.id¹, rafiudin@ulm.ac.id²

Abstract

This study aims to: (a) produce infographic-based learning media, (b) determine the feasibility of infographic-based learning media, (c) determine the effect of infographic-based learning media on increasing learning interest. This type of research is research and development (R&D) with ADDIE models. The stages of development include: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. In the expert test conducted by 2 experts, namely media experts and material experts to determine the feasibility of the product. The results showed that (1) the infographic learning media produced had the characteristics of providing feedback with reinforcement automatically, adjusting to the speed, opportunities, and needs of students, having a visual appeal, providing a different learning experience, consistent, effective, and efficient. (2) the media produced meets the criteria of being used. (3) infographic media is feasible and can increase interest in learning.

Keywords: ADDIE Model, Students Interest, Infographics

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan pribadi manusia yang menghasilkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan yang terwujud dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan berbangsa. Pendidikan terjadi melalui interaksi antar pendidik dan peserta didik dalam suasana pembelajaran pada lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya media belajar. Tujuan diadakannya media belajar adalah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar. Media belajar memegang posisi penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi media informasi penyaluran ilmu dosen ke mahasiswa. Banyak nilai tambah yang didapat mahasiswa ketika menggunakan media pembelajaran, diantaranya: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Media merupakan alternatif dalam proses

pembelajaran karena mahasiswa tidak hanya akan mendapatkan materi dari satu sumber, tetapi materi dari berbagai sumber yang dipilih melalui tahapan analisis kebutuhan mahasiswa. Kedudukan media tentunya sangat penting, sebab media berfungsi sebagai perantara, maka akan mampu menutupi kekurangan penyampaian pengajar dalam pembelajaran (Kwartolo, 2009). Oleh karena itu, para pendidik diharapkan mampu melakukan pemilihan media secara tepat, mengembangkan media, dan menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suasana dan lingkungan pendidikan, serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran pendidik dalam mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya. Pendidikan yang di sisipkan budaya dan karakter dapat membentuk nilai dan karakter sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religious, nasionalis, produktif dan kreatif. Oleh karena itu, pendidik dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan dan memfasilitasi kebutuhan pendidikan tersebut melalui usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya. Salah satu

usaha nyata yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memberikan stimulus terhadap minat belajar mahasiswa dapat meningkat.

Salah satu kendala yang dialami pelaku pendidikan dalam pembelajaran adalah kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut memiliki indikasi peserta didik cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, tidak menyukai dan senang pada saat pembelajaran berlangsung, tidak merasa bangga dan puas dengan pembelajaran yang diikuti, tidak tertarik mengikuti kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, dan tidak berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Masalah tersebut harus segera di atasi dengan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang sifatnya mampu menggugah motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan penguatan secara otomatis dan umpan balik, serta mempunyai daya tarik yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik baik belajar secara terbimbing, kelompok, maupun secara individual atau mandiri. Minat belajar yang meningkat akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Salah satu pemantik untuk

meningkatkan minat belajar mahasiswa yaitu dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, tentunya juga harus disertai dengan penggunaan metode, pendekatan, strategi, teknik dan model-model pembelajaran yang tepat agar pemanfaatan media bisa berjalan dengan maksimal dan mengarah kepada peningkatan minat belajar mahasiswa.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada kegiatan proses perkuliahan khususnya pada Mata Kuliah Epistemologi dan Logika Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat berlangsung cenderung kurang interaktif, dikarenakan pendidik yang kurang bisa mengkreasikan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat yang dilakukan melalui proses analisis terhadap kebutuhan mahasiswa (Prawiradilaga, 2012). Media yang disajikan tidak sesuai dengan gaya belajar, karakteristik, dan tingkat pemahaman mahasiswa, sehingga berimbas pada rendahnya minat belajar. Minat belajar mahasiswa pada mata kuliah epistemologi dan logika pendidikan masih kurang, hal tersebut ada beberapa penyebabnya yaitu: jika dilihat dari perkuliahan didalam kelas dimana pendidik hanya menggunakan media power point dengan desain seadanya, metode dan strategi penyampaian cenderung membosankan mahasiswa. Gejalahnya adalah mahasiswa ada sebagian yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan, berdiskusi dengan teman sebangkunya di

luar topik pembelajaran, dan ada yang asik sendiri dengan kegiatan yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran (Januszewski, 2008).

Oleh karena itu, peneliti memberikan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memiliki karakteristik memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan peserta didik, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien. Media infografis dirasa sangat cocok untuk meningkatkan minat baca pada mata kuliah epistemologi dan logika pendidikan, 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).

Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Aldila, 2015). Media infografis sangatlah cocok digunakan pada sebuah pembelajaran yang membutuhkan minat baca yang tinggi. Minat baca yang tinggi bisa diperoleh dengan visualisasi data yang menarik. Salah satu media visualisasi data yang banyak dipakai adalah media infografis.

Infografis menjadi bentuk yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital (Mufti, 2016). Maka dari itu, media infografis sangatlah efektif untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk visual. Media infografis mengandung ilustrasi yang menyajikan informasi secara runtut dan sistematis. Ilustrasi tersebut memperjelas materi dengan kombinasi gambar untuk memudahkan pembaca dalam mempelajari isi sebuah naskah. Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah (Puspita, 2017). Sedangkan menurut (Sujatmoko, 2015) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahapan analisis, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk sehingga menjadi produk yang layak. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu: tahap identifikasi (*Analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan tahap mengevaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Hasil data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari analisis kebutuhan pengembangan produk media pembelajaran infografis, validasi produk media pembelajaran infografis, uji coba pengguna produk, dan dari angket respon mahasiswa.

Uji coba produk meliputi uji ahli (*experts*) yang terdiri atas ahli media dan ahli materi dengan memberikan lembar validasi, uji perorangan (*one on one*) dilakukan kepada tiga mahasiswa dengan memberikan instrumen, uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan kepada enam mahasiswa dengan menyertakan instrumen dan uji lapangan (*field trial*) dilakukan kepada tiga puluh empat mahasiswa dengan menyertakan instrumen untuk menggali respon mereka terhadap media pembelajaran infografis yang dikembangkan.

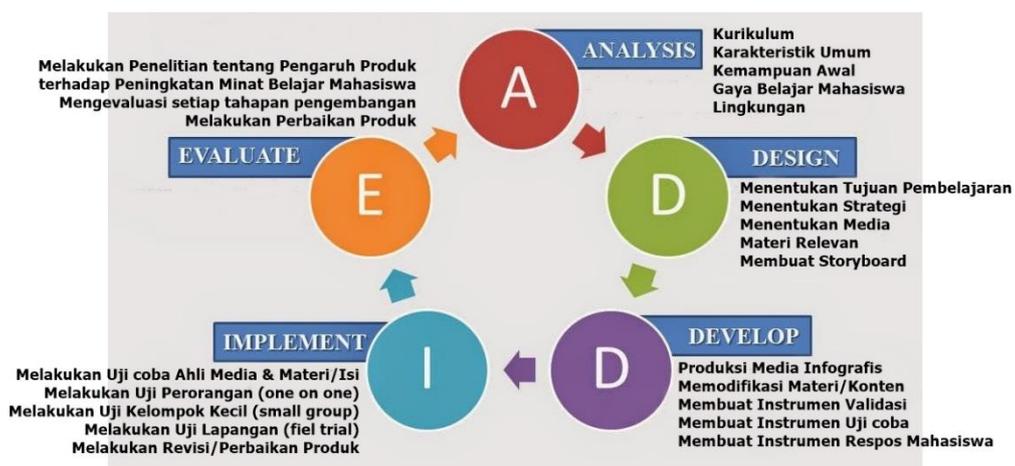
Teknik Analisis Data

Data penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif, data ini dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa masukan, kritik dan saran dari ahli media dan kemudian dianalisis lalu dideskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Kemudian data kuantitatif di peroleh dari ahli media dan skor angket responden. Setelah itu data kuantitatif dihitung rata-ratanya dan dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan skala *likert*.

Tabel 1: Adaptasi dari Skala *Likert*

| Presentase (%) | Kategori Kelayakan |
|----------------|---------------------|
| <21% | Sangat Tidak Setuju |
| 21%-40% | Tidak Setuju |
| 41%-60% | Ragu-ragu |
| 61%-80% | Setuju |
| 81%-100% | Sangat Setuju |

Tahapan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran infografis menerapkan model ADDIE dengan langkah-langkah pada gambar 1.



Gambar 1. Proses pengembangan Media yang di adaptasi dari model ADDIE Reiser dan Mollenda (1990)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahapan analisis kurikulum, karakteristik umum, kemampuan awal, gaya belajar mahasiswa, dan lingkungan, serta pengukuran minat belajar mahasiswa dalam mata kuliah epistemologi dan logika pendidikan masih sangat kurang. Hal tersebut di tunjukkan dengan hasil angket minat belajar, yaitu berada pada tingkatan pencapaian rata-rata persentasi subjek 53,33%. Setelah tahapan analisis, dilakukan tahapan kedua yaitu perancangan dengan menentukan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, menentukan materi yang relevan, dan membuat storyboard/naskah media pembelajaran infografis (Susetyo, 2015).

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini dilakukan produksi media pembelajaran infografis yaitu dengan menggabungkan materi mata kuliah epistemologi dan logika pendidikan dan *storyboard* kedalam *software Corel Draw X7*, memodifikasi materi/konten media, mengembangkan instrumen validasi ahli media dan materi, mengembangkan instrumen uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan lapangan serta instrumen respon minat belajar mahasiswa untuk mengukur persentasi peningkatan. Setelah itu, tahapan ke empat yaitu penerapan. Media pembelajaran infografis yang sudah dikembangkan di ujikan kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi atau isi. Saran dan komentar dari ahli dijadikan

bahan dan dasar perbaikan. Setelah perbaikan, media pembelajaran infografis dilakukan uji satu-satu (*one on one*) kepada tiga mahasiswa dengan memberikan instrumen angket, respon mahasiswa tersebut dijadikan bahan perbaikan. Kemudian, setelah perbaikan dilakukan uji kelompok kecil (*small group*) pada enam mahasiswa dengan menyertakan instrumen. Respon keenam mahasiswa tersebut dijadikan dasar perbaikan media pembelajaran. Selanjutnya, setelah perbaikan dilakukan uji lapangan (*field trial*) kepada tiga puluh empat (34) mahasiswa dengan memberikan instrumen. Respon dari mahasiswa tersebut dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk media pembelajaran infografis. Pengujian bertahap tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan yang masih terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan untuk dijadikan perbaikan dan penyempurnaan produk.

Hasil Uji Coba Ahli Media

Media pembelajaran infografis yang dikembangkan diberikan kepada ahli media dengan menyertakan instrumen validasi untuk menelaah media pembelajaran dalam aspek tampilan dan kegrafikan media. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, berupa angket berskala Linkert dengan pilihan 5 skala; sangat tidak setuju (1), tidak setuju

(2), ragu-ragu (3), setuju (4), dan sangat setuju(5). Hasil penilaian ahli media yang telah dikonversikan dalam persentase yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Butir Penilaian | Nilai | Persentase | Kategori |
|-------------------------------|---|-------|------------|---------------|
| 1 | Kesesuaian ukuran dengan materi isi infografis | 4 | 100% | Sangat Setuju |
| 2 | Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola | 3 | 75% | Setuju |
| 3 | Pemisahan antar kalimat jelas | 3 | 75% | Setuju |
| 4 | Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai | 3 | 75% | Setuju |
| 5 | Judul dan sub judul Infografis | 3 | 75% | Setuju |
| 6 | Ilustrasi dan keterangan gambar | 3 | 75% | Setuju |
| 7 | Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf | 4 | 100% | Sangat Setuju |
| 8 | Penggunaan variasi huruf (<i>Bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan | 4 | 100% | Sangat Setuju |
| 9 | Spasi antar baris susunan teks normal | 3 | 75% | Setuju |
| 10 | Lebar susunan teks normal | 3 | 75% | Setuju |
| 11 | Spasi antar huruf normal | 3 | 75% | Setuju |
| 12 | Jenjang judul judul jelas, konsisten dan proposional | 4 | 100% | Sangat Layak |
| 13 | Mampu mengungkap makna/arti dari objek | 3 | 75% | Setuju |
| 14 | Bentuk akurat dan proposional susai dengan kenyataan | 3 | 75% | Setuju |
| 15 | Kreatif dan dinamis | 3 | 75% | Setuju |
| Jumlah Skor | | | 49% | |
| Persentase Keseluruhan | | | 81,67% | |

Penilaian ahli media pembelajaran infografis di hitung dengan tingkat persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{49}{60} \times 100$$

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap seluruh aspek yang divalidasi pada tabel. 2 mendapatkan penilaian rata-rata 81,67% dan masuk kedalam kategori “Sangat Setuju” dan dinyatakan layak untuk

digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Ahli Materi

Media pembelajaran infografis kemudian diberikan kepada ahli materi/isi untuk menelaah materi yang di sajikan dalam media pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi yang telah dikonversikan dalam persentase yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Ahli Materi

| No | Butir Penilaian | Nilai | Persentase | Kategori |
|----|--|-------|------------|---------------|
| 1 | Kelengkapan Materi | 3 | 75% | Setuju |
| 2 | Keluasan Materi | 3 | 75% | Setuju |
| 3 | Kedalaman Materi | 3 | 75% | Setuju |
| 4 | Keakuratan konsep dan definisi | 3 | 75% | Setuju |
| 5 | Keakuratan data dan fakta | 4 | 100% | Sangat setuju |
| 6 | Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi | 4 | 100% | Sangat setuju |
| 7 | Kekuratan istilah | 3 | 75% | Setuju |
| 8 | Mendorong rasa ingin tahu | 4 | 100% | Sangat Setuju |
| 9 | Keruntutan penyajian konsep | 3 | 75% | Setuju |
| 10 | Keakuratan dalam menulis kutipan | 3 | 75% | Setuju |
| 11 | Keterlibatan peserta didik dalam proses | 3 | 75% | Setuju |

| | | | | |
|-------------------------------|---|--------|------|---------------|
| | pembelajaran | | | |
| 12 | Ketepatan struktur kalimat | 3 | 75% | Setuju |
| 13 | Keefektifan kalimat | 3 | 75% | Setuju |
| 14 | Kebakuan istilah | 3 | 75% | Setuju |
| 15 | Pemahaman terhadap pesan atau informasi | 4 | 100% | Sangat setuju |
| 16 | Kemampuan memotivasi peserta didik | 3 | 75% | Setuju |
| Jumlah Skor | | 51 | | |
| Persentase Keseluruhan | | 79,69% | | |
| Kriteria Penilaian | | Setuju | | |

Penilaian ahli materi pada media pembelajaran infografis di hitung dengan tingkat persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{51}{64} \times 100 = 79,69\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap seluruh aspek yang divalidasi pada tabel. 2 mendapatkan penilaian rata-rata 81,67% dan masuk kedalam kategori “Sangat Setuju” dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Satu-satu (*one on one*)

Media pembelajaran infografis yang telah di validasi oleh ahli dan telah dilakukan perbaikan, diujikan kepada tiga mahasiswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media. Tujuannya untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan yang masih terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba perorangan disajikan dalam tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Perorangan

| Nama | Butir Soal | | | | | | | | | | Jumlah skor | Skor Maks. |
|---------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| Fikri A | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 35 | 40 |
| Arif Rahman H | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 35 | 40 |
| Muhammad G | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 40 |
| Jumlah | | | | | | | | | | | 110 | 120 |
| Rata rata | | | | | | | | | | | 36,67 | 40 |
| Persentase | | | | | | | | | | | 91,68% | |

Berdasarkan penilaian tiga mahasiswa terhadap seluruh aspek yang dinilai diperoleh hasil angket uji satu-satu sebesar 110 dengan rata-rata presentase 91,68% dengan kriteria sangat layak.

Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Sebelum melakukan uji kelompok

kecil, peneliti melakukan perbaikan produk media pembelajaran infografis. Setelah perbaikan dilakukan uji kelompok kecil kepada enam mahasiswa dengan menyertakan instrumen untuk menggali respon mahasiswa terhadap media pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dipaparkan pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Kelompok Kecil

| Nama | Butir Soal | | | | | | | | | | Jumlah skor | Skor Maks. |
|------------|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|-----------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| Muhammad T | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Muhammad R | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| Jhony M | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| Muhammad H | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Fahmi A | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Muhammad H | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |
| | Jumlah | | | | | | | | | | 221 | 240 |
| | Rata rata | | | | | | | | | | 36,84 | 40 |
| | Persentase Kriteria | | | | | | | | | | | 92,1% Sangat Layak |

$$\text{Persentase} = \frac{36,84}{40} \times 100 = 92,1\%$$

Berdasarkan penilaian kelompok kecil terhadap seluruh aspek yang dinilai diperoleh hasil angket uji kelompok kecil sebesar 221 dengan rata-rata presentase 92,1% dengan kriteria sangat layak dan

media pembelajaran infografis dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Lapangan (*field trial*)

Tabel 6. Hasil Uji Lapangan

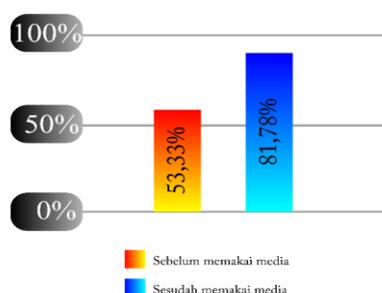
| Nama | Butir Soal | | | | | | | | | | Jumlah skor | Skor Maks. |
|---------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| Rayyan Sofyan | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Rezeky Nur Amalia | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 33 | 40 |
| Maria Innosensia A | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| Enisa Ananda Putri | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| Raudah | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| Mau Izhatul Husna | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| Siti Arbaiyah | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 32 | 40 |
| Noor Kholisa | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Wartinah | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 34 | 40 |
| Ruliyani Febriyanti | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 40 |
| Norajizah | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 32 | 40 |
| Kiki Fima Kartika | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 35 | 40 |
| Dzaky Ahmad Najib | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 33 | 40 |
| I Dewa Made P | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 33 | 40 |
| Muhammad A | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 40 |
| Muhammad Idha M | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| Muhammad Rifani | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 35 | 40 |
| Muhammad I.D.N | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |
| Muhammad Shidqi R | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 33 | 40 |
| Adinda Firdaus | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 30 | 40 |

| | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|----|
| Abdul Wahid | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Muhammad Ihsan | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| Muhammad B | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 32 | 40 |
| Hairy Nazar | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 30 | 40 |
| Rahmat Fauzi | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 35 | 40 |
| Ahmad Rifki | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 33 | 40 |
| Nurrahmadina | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 32 | 40 |
| Nadiya Norrani S | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 30 | 40 |
| Adidah Rizqiah | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 33 | 40 |
| Jessy Aurellia | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| Thea Philia | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | 40 |
| Sherly Merliana A | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 31 | 40 |
| Rica Rahmah | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 34 | 40 |
| Nurhayati | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 30 | 40 |
| | Rata rata | | | | | | | | | | 33,47 | |
| | Persentase | | | | | | | | | | 83,68% | |
| | Kriteria | | | | | | | | | | Sangat Layak | |

Uji coba lapangan ini dilakukan kepada mahasiswa berjumlah 34 orang. Berdasarkan penilaian kelompok besar terhadap seluruh aspek yang dinilai diperoleh hasil angket uji kelompok besar sebesar 2085 dengan rata-rata persentase 83,68% dengan kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Penilaian Minat belajar Mahasiswa

| No | Minat Belajar | Persentase |
|----|-----------------------|------------|
| 1 | Sebelum memakai media | 53,33% |
| 2 | Sesudah memakai media | 81,78% |



Gambar 1. Minat Belajar Mahasiswa

Uji minat belajar mahasiswa ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan dengan mahasiswa berjumlah 34 orang. Dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba sebelum memakai media dan sesudah. Berdasarkan uji minat belajar terhadap seluruh aspek yang dinilai diperoleh hasil angket minat sebelum memakai media sebesar 53,33% dan sesudah memakai media meningkat menjadi 81,78%. Artinya terjadi peningkatan minat belajar mahasiswa setelah menggunakan media.

Pembahasan

Peneliti memilih mengembangkan media berbasis infografis yang dapat membuat tampilan materi menjadi lebih menarik. Selain itu, pengembangannya menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* memberi kemungkinan untuk melengkapi media dengan ilustrasi dan dan pewarnaan

yang menarik, bahasa yang singkat padat dan jelas yang memudahkan mahasiswa dalam membaca materi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis dan diuji tingkat kelayakannya. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Semua tahapan sudah dilaksanakan sesuai kebutuhan pengembangan, semua tahap dari pengembangan ini sangat penting dan salah satunya adalah tahap *development*, pembuatan media serta di validasi oleh ahli media. Tujuan dari validasi tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritikan, serta saran perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

Selain validasi dari ahli, pengisian angket juga menentukan kevalidan media tersebut. Setelah media tersebut dinyatakan valid dan layak uji, media tersebut diuji cobakan kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa untuk mengetahui respon dan kualitas media pembelajaran tersebut dengan harapan mahasiswa dan guru pengampu mata kuliah dapat menggunakan media tersebut untuk memudahkan dalam proses belajar dan mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengembangkan infografis sejarah yang layak menggunakan 5 tahapan

pengembangan menurut ADDIE. Penelitian ini dimulai dengan tahap pertama meneliti dan mengumpulkan informasi dengan wawancara guru dan observasi lapangan. Tahap kedua adalah memdesain isi infografis, studi pustaka, menyiapkan peralatan untuk mendesain, yaitu aplikasi Corel Draw X7 dan Microsoft Word 2010. Tahap ketiga adalah pengembangan awal media infografis, yaitu menyusun tampilan grafis media, kemudian hasil pengembangan awal diujicobakan kelayakannya oleh ahli materi dan media. Tahap keempat adalah uji coba lapangan, yaitu penelitian mengujicobakan media kepada mahasiswa. Lalu tahap kelima adalah evaluasi untuk menyempurnakan produk media akhir. Pada penelitian ini dihasilkan produk akhir berupa infografis yang layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk oleh ahli materi dinyatakan layak, hasil penilaian produk oleh ahli media dinyatakan sangat layak. Hasil uji coba lapangan (kelompok besar) dinyatakan sangat layak. Penggunaan infografis pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dapat dilihat dari mahasiswa yang lebih interaktif dalam pembelajaran sejarah. Mahasiswa menjadi lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pertanyaan terkait materi yang diberikan. Sehingga penggunaan infografis pembelajaran terbukti efektif sebagai sumber belajar yang baik untuk peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Aldila, T. H. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografik Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Jawa Dan Akulturasi Kelas X MIIA*. Universitas Negeri Semarang.
- Januszewski, A. (2008). *Educational Technology: A Definition With Commentary*. Taylor & Francis Group.
- Khomaria, I. (2015). *Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Mahasiswa Kelas V SDN 1 Semanding Kecamatan Gombang Kabupaten Kebumen*. Universitas Sebelas Maret.
- Kwartolo. (2009). *Sembilan Peristiwa Belajar Gagnec (Sebuah Pendekatan Pembelajaran)*. Tabloid Penabur.
- Mufti, M. B. (2016). *Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Media Infografis Pada Masyarakat Penambang Pasir dan Batu Di Desa Kalisumur Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*. Universitas Negeri Semarang.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Prenamedia Group.
- Puspita, S. E. (2017). *Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(2), 46–54.
- Sujatmoko, I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Stop Motion Menggunakan Aplikasi Windows Movie Maker Bagi Mahasiswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susetyo, R. (2015). *Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS pada Mahasiswa Siswi Kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro*. *Jurnal Stikom Surabaya*, 2(1), 32–42.