

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS VIII DI SMP KRISTEN BANJARMASIN

Thea Philia¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

Universitas Lambung Mangkurat

thea.philia31@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.cyly@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah belajar yang terjadi karena terdampak pandemi, yaitu penurunan hasil belajar mata pelajaran prakarya pada siswa kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran infografis dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four D Model) yang meliputi empat tahapan, diantaranya Define, Design, Develop, dan Disseminate. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran infografis ini menggunakan pendekatan Problem Based Learning (PBL). Teknik pengumpulan dan pengambilan data penilaian validasi ahli media dan ahli materi menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif menggunakan skala likert dengan rumus presentase, dan penilaian respon siswa menggunakan rumus N-gain. Hasil penelitian dari validasi kelayakan ahli media yaitu 98% dengan kategori “sangat layak” dan untuk kelayakan materi yaitu 92% dengan kategori “sangat layak”. Untuk respon siswa mendapatkan hasil 86% dengan kategori “sangat layak”. Dapat dilihat dari pretest yang diperoleh dari siswa memperoleh nilai sebesar 52, kemudian diberikan posttest dan memperoleh nilai sebesar 72. Hasil belajar siswa dinormalisasikan menggunakan rumus N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,5 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai posttest lebih baik dari pada pretest siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Infografis, Problem Based Learning, Hasil Belajar.

Abstract

This research was conducted to assist teachers in solving learning problems that occur due to the impact of the pandemic, namely a decrease in learning outcomes in craft subjects in class VIII students of Banjarmasin Christian Middle School. Therefore, researchers developed an infographic learning media with a Problem-Based Learning (PBL) approach to improve student learning outcomes. The research method used by researchers is the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Four D Model) which includes four stages, Define, Design, Develop, and Disseminate. In learning activities, this infographic learning media uses a Problem-Based Learning (PBL) approach. The technique of collecting and retrieving validation assessment data from media experts and material experts used quantitative and descriptive analysis using a Likert scale with a percentage formula and assessing student responses using N-gain. The results of the research from the eligibility validation of media experts were 98% in the "very feasible" category and for material feasibility, namely 92% in the "very feasible" category. For student responses to get results of 86% in the "very decent" category. It can be seen from the pretest obtained from students obtaining a score of 52, then being given a posttest and obtaining a value of 72. Student learning outcomes are normalized using the N-Gain formula which obtains a value of 0.5 which is included in the "moderate" category. Thus, there is an increase in student learning outcomes from the posttest scores which are better than the students' pretest after using infographic learning media.

Keywords: Learning Media Development, Infographics, Problem-Based Learning, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan hal paling pokok dalam dunia Pendidikan. Hasil belajar yang baik ditentukan oleh kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran peran guru sangat penting, tugas guru diatur dalam UU Guru dan Dosen No.14 tahun 2005 menegaskan bahwa guru adalah pendidik profesionalisme dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, memfasilitasi, mengarahkan, melatih menilai dan mengevaluasi peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran lebih maksimal maka di perlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018:7)

Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan esensial dari materi pelajaran (Agustina, 2019:166). Metode pembelajaran ini dirasa sangat tepat untuk mata pelajaran prakarya karena prakarya merupakan ilmu terapan yang memadukan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis secara *real* yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan pengamatan di SMP Kristen Banjarmasin, selama kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan materi melalui buku paket, LKS dan video pembelajaran yang sudah tersedia di YouTube. Dari hasil

observasi dan wawancara peneliti menemukan permasalahan yang dimana media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi dan hasil belajar siswa tidak

maksimal. Permasalahan yang dialami baik guru dan siswa tentunya harus segera diatasi dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, fasilitas sekolah, dan guru. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang maksimal dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelumnya.

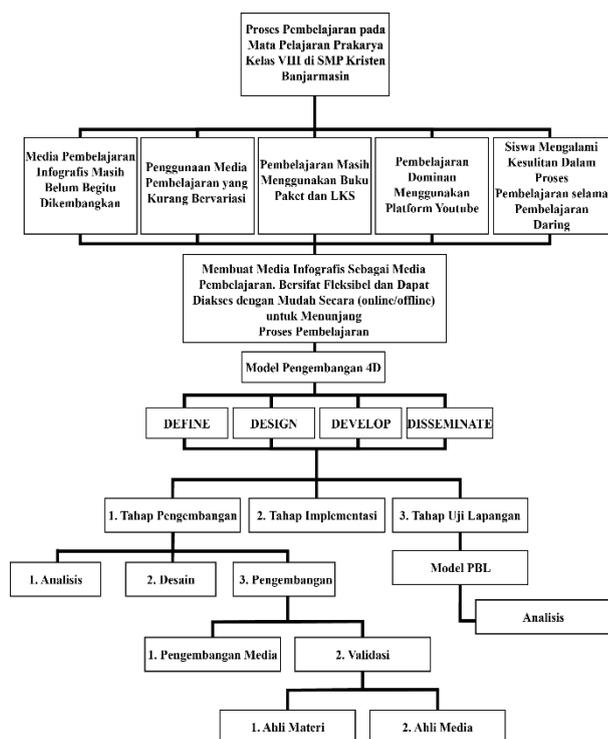
Oleh karena itu peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran infografis. Infografis merupakan sarana untuk menyampaikan data dan informasi yang dipadukan dalam berbagai macam objek visual. Dengan daya tarik visual memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran infografis dirasa sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII, karena menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta (Fadila, 2020:194).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (dalam Haryati, 2012:12) metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penulisan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji

keektifan produk tersebut.

Untuk model pengembangan media peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, model ini digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Menurut Thiagarajan sebuah model untuk pengembangan instruksional terbagi empat diantaranya mendefinisikan (*define*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). (Thiagarajan & Semmel, 1976:14).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model Four-D

Produk penelitian yang dikembangkan yaitu media pembelajaran infografis. Media pembelajaran infografis ini dikhususkan untuk mata pelajaran prakarya yang mencakup materi Budidaya Satwa dan Harapan kelas

VIII di SMP Kristen Banjarmasin. Minimnya sarana media pembelajaran yang ada di sekolah dan kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami pelajaran sehingga memerlukan media yang efektif membantu pemahaman siswa dalam belajar.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli media, ahli media, dan respon siswa sebagai objek uji coba. Teknik pada penelitian ini menggunakan cara menganalisis data kuantitatif data yang diperoleh dari kuisioner validasi media dan materi. Analisis data menggunakan format skala *Likert*.

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Memuaskan	5
Memuaskan	4
Cukup	3
Kurang Memuaskan	2
Tidak Memuaskan	1

Tabel 1. Skala Likert

Berdasarkan skor skala *Likert*, langkah selanjutnya mencari rata-rata empiris menggunakan rumus skor rata-rata sama dengan jumlah nilai angket yang ingin dibagi dengan jumlah responden, kemudian skor rata-rata dimasukkan kedalam tabel 2 kriteria nilai kelayakan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah nilai
 N = Jumlah responden

Nilai	Interval Koefisien	Kriteria
>4,00	80% - 100%	Sangat Memuaskan
3,01-4,00	60% - 79,99%	Memuaskan
2,01-3,00	40% - 59,99%	Cukup
1,01-2,00	20% - 39,99%	Kurang Memuaskan
≤1,00	0% - 19,99%	Tidak Memuaskan

Tabel 2. Nilai Kelayakan Media Pembelajaran

UJI TES HASIL BELAJAR

Pada tahap uji tes hasil belajar pada siswa, peneliti menggunakan teknik *normalized gain score* dengan ketentuan:

O₁XO₂

Keterangan:

- O₁ : Nilai Minat Awal
- X : Treatment
- O₂ : Nilai Minat Akhir

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis. Hasil belajar siswa dari awal dan akhir tersebut akan dianalisis

dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain dinormalisasi (N-Gain) dinyatakan dengan persamaan berikut:

$$g = \frac{S_{Akhir} - S_{Awal}}{S_{Maks} - S_{Awal}}$$

Keterangan:

- g : Skor gain yang dinormalisasikan
- S_{Akhir} : Skor Minat Akhir
- S_{Awal} : Skor Minat Awal
- S_{Max} : Skor Maksimal

Selanjutnya di interpretasikan ke dalam table klasifikasi nilai Gain sebagai berikut:

Nilai (g)	Kategori
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0.3	Rendah

Tabel 3. Kalsifikasi Nilai G

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasil sebuah media pembelajaran infografis pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin. Media infografis sebagai media visual mendukung suatu topik pembelajaran sebagai bentuk penekanan, memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, mempresentasikan konten

pembelajaran melalui gaya bercerita yang efektif (Wulandari, 2019:38). Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Mansur & Rafiudin, 2020:40).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Nurrita, 2018:174). Media pembelajaran adalah seperangkat alat dan bahan yang memuat pesan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan (Satrio & Gafur, 2017:3). Untuk mengatasi masalah belajar yang ditemui kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran infografis yang dapat membantu guru untuk mengajar.

Pada tahapan *define* dilakukan identifikasi dan analisis masalah terlebih dahulu, tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran prakarya, analisis peserta didik untuk mengetahui siswa pada proses pembelajaran, analisis tugas bertujuan untuk menganalisis silabus pembelajaran dan modul pembelajaran yang digunakan, analisis konsep pada tahap ini dilakukan pemilihan

dan penyusunan materi yang akan dimuat kedalam media pembelajaran infografis, dan perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran infografis. Pada tahap *design* terdapat empat langkah yang dilakukan peneliti yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Dalam tahap *develop* terdapat dua langkah yang dilakukan peneliti diantaranya: validasi ahli dan uji coba produk. Dan tahap terakhir yaitu *disseminate* ini dilakukan dengan membagikan kode barcode yang berisikan link agar dapat diakses melalui berbagai perangkat keras yang digunakan guru dan siswa.

Selain itu peneliti menerapkan metode *problem based learning* pada saat uji lapangan. Problem based learning adalah diskripsi dari fenomena atau kejadian yang perlu penjelasan mekanisme terjadinya (Armanto, 2020:11). Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Nafiah, 2017:127). Metode pembelajaran *Problem Based Learning* digunakan saat uji lapangan dan untuk menjawab permasalahan yang ada, siswa dapat

mencari solusi dari media pembelajaran infografis yang dikembangkan oleh peneliti. Dari segi kelayakan media pembelajaran infografis mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 92%. Skor rata-rata total diperoleh dari ahli media sebesar 98% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan total skor rata-rata yang didapatkan dari respon siswa sebesar 86% dari nilai maksimal 100%. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan media pembelajaran infografis menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswapada tahap pengembangan. Total hasil penilaian dirata-ratakan kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

Untuk peningkatan hasil belajar dapat dilihat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diujicobakan kepada 10 orang siswa mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* 52 dari nilai maksimal 100. Pada *post-test* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 76 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis mata pelajaran prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin cukup efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa.

Nilai	Kriteria
80% - 100%	Sangat Memuaskan
60% - 79,99%	Memuaskan
40% - 59,99%	Cukup
20% - 39,99%	Kurang Memuaskan
0% - 19,99%	Tidak Memuaskan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang merupakan salah satu dari kawasan teknologi Pendidikan. Pada dasarnya media pembelajaran infografis ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan belajar yang ada di SMP Kristen Banjarmasin. Media pembelajaran infografis ini dikembangkan untuk mata pelajaran prakarya kelas VIII. Mata pelajaran ini dirasa membutuhkan media pendukung untuk kegiatan pembelajarannya, media pembelajaran ini bisa menyesuaikan kegiatan pembelajaran daring (*online*) maupun luring (*offline*). Sebelumnya keseluruhan media yang dikembangkan berdasarkan pertimbangan karakteristik dari pengguna media nantinya. Berdasar berbagai kajian yang dilakukan peneliti akhirnya memilih media pembelajaran infografis untuk dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Infografis

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

Media pembelajaran infografis mata pelajaran prakarya materi Budidaya Satwa Harapan kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin telah dikembangkan menggunakan R&D (*Research & Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (desain), tahap *develop* (pengembangan), serta tahap *disseminate* (penyebarluasan). Pengembangan media infografis ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran infografis yang berisi materi Budidaya Satwa Harapan.

Uji coba media pembelajaran infografis hanya dilakukan terbatas kepada

ahli materi dan ahli media yang masing-masingnya sebanyak dua validator. Hasil dari validasi ahli materi dari kedua ahli materi mendapatkan kategori “sangat layak” dengan nilai 92% dari nilai maksimal 100% sehingga materi dalam media pembelajaran infografis sudah bisa dikatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian hasil dari validasi ahli media dari kedua ahli media mendapatkan kategori “sangat layak” dengan nilai 98% dari nilai maksimal 100% sehingga media pembelajaran infografis sudah siap digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti hanya terbatas pada SMP Kristen Banjarmasin. Jika ingin digunakan disekolah atau ditempat lain maka perlu uji coba siswa sesuai dengan tahapan di model pengembangan 4D.

1. Berdasarkan hasil uji coba dilapangan terhadap siswa kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin, media pembelajaran infografis dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya kelas. Dapat dilihat dari hasil *disseminate* yang di uji cobakan kepada 10 orang siswa untuk meningkatkan hasil belajar kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin menghasilkan nilai rata-rata pre-test 52 dari nilai maksimal 100. Pada hasil *post-test* didapatkan nilai rata-rata 76 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan rata-rata hasil awal dan hasil akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2019). Problem Base Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan*, 164–173. <http://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/download/173/118>
- Armanto, R. P. (2020). *PBL (Problem Based Learning) dan OSOCA (Objective Structured Student Oral Case Analysis)*.
- Fadila Hersita, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Haryati, S. (2012). (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Nafiah, Y. N. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>
- Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. . (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.