



Pengembangan Media Infografiscandi Penataran Sebagai Sumber Sejarah Siswa Kelas VII di MTs Salafiyah Kasim Blitar

Ahmad Ahsan

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Korespondensi penulis: Ahsanprew@gmail.com

Abstract. *Learning media is an important thing to do in learning, therefore researchers develop learning media. This research was conducted at MTs Salafiyah Kasim because this school has potential and problems. The problem that researchers found in class was the lack of student activity in participating in history learning in class, namely at the beginning of learning there were students who felt sleepy and apart from that other students preferred to play with their classmates, so students became less active in the material. From the results of these observations, the researcher obtained several problem formulations, namely 1.) What are the steps for developing infographic media on the theme of the upgrading temple for class VII students at Mts Salafiyah Kasim. 2.) What is the level of validity of developing infographic media on the theme of upgrading temples for class VII students at Mts Salafiyah Kasim. This research includes development research or R&D (Research and Development) using the ADDIE development model. Data collection by researchers uses observation, questionnaires and documentation. The data obtained will be in the form of qualitative and quantitative data. Qualitative data in the form of observations and short interviews and quantitative data in the form of test scores and results from validation of infographic media. The validity of infographic media on the theme of upgrading temples is in the good category. In the media expert validity test the average was 50 with a percentage of 83%, in the material expert validity test the average was 93 with a percentage of 88%. Based on these results, infographic media is suitable for use. Steps for developing infographic media on the theme of temple upgrading. In the first stage of analysis, the researcher analyzed the needs in consultation with the class VII social studies teacher at Mts Salafiyah Kasim, namely Ludfi Abu Mahmud, S. Mat., in the second stage of design, the researcher designed the infographic media as attractively as possible, the third stage of development, the researcher validates the learning media with validators, the fourth stage of implementation, the researcher tests the media for large-scale and small-scale trials. The fifth stage of evaluation, comparison of trials of infographic media on a large scale and a small scale.*

Keywords: *Development, Infographics, Penataran Temple*

Abstrak. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan dalam pembelajaran, karena itu peneneliti melakukan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di MTs .Salafiyah Kasim karena di sekolah tersebut memiliki potensi dan masalah. Masalah yang peneliti temukan di kelas ialah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas, yaitu pada awal pembelajaran ada siswa yang sudah merasa mengantuk dan selain itu siswa yang lainnya lebih suka untuk bermain dengan teman sebangkunya, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam materi. Dari hasil observasi tersebut peneliti mendapat beberapa rumusan masalah yaitu 1.) Bagaimana langkah langkah pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim. 2.) Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media infografis pada tema candi penataran siswa kelas VII di Mts Salafiyah Kasim. Penelitian ini termasuk pada penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data oleh peneliti menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh nantinya data berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi serta wawancara singkat dan data kuantitatif berupa nilai dari tes serta hasil dari validasi media infografis. Kevalidan media infografis pada tema candi penataran dalam kategori baik. Dalam uji validitas ahli media rata-rata 50 dengan persentase 83%, uji validitas ahli materi memiliki rata-rata 93 dengan persentase 88%. Berdasarkan hasil tersebut media infografis layak digunakan. Langkah-langkah pengembangan media infografis pada tema candi penataran Tahap pertama Analisis, peneliti menganalisis kebutuhan dengan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di Mts Salafiyah Kasim yaitu Ludfi Abu Mahmud, S. Mat., tahap kedua design, peneliti mendesain media infografis dengan semenarik mungkin, tahap ketiga pengembangan, peneliti memvalidasi media pembelajaran kepada validator, tahap keempat implementasi, peneliti menguji coba media uji coba skala besar dan skala kecil. Tahap kelima evaluasi, perbandingan uji coba media infografis pada skala besar dan skala kecil.

Kata Kunci: Pengembangan, Infografis, Candi Penataran

LATAR BELAKANG

Naskah ditulis menggunakan spasi 1,5 dengan jenis huruf *times new roman* ukuran 12 pt. Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang umum penelitian (secara ringkas dan jelas), *review* terkait topik penelitian yang relevan, uraian tentang kebaruan (*gap analysis*) yang mengandung urgensi dan kebaruan penelitian, serta tujuan penelitian. Latar belakang ditulis **tanpa** penomoran dan atau *pointers*.

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan. Proses pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan ke jenjang pendidikan formal. Pencapaian tujuan dalam pendidikan salah satunya ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran dikelas, dan salah satu faktornya yakni faktor interaksi antara guru dan siswa. Menurut Asyhar¹ pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat membawa atau mentransfer informasi dan pengetahuan dalam suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Komunikasi antara pendidik serta peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Media pembelajaran disini berperan untuk menyampaikan pesan-pesan berupa informasi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dan konsep pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memungkinkan siswa sebagai pembelajar untuk dapat mengamati objek ataupun peristiwa yang sulit disampaikan dalam bentuk aslinya oleh guru, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran yang bersifat abstrak dapat mudah dipahami oleh siswa² Selain itu, menurut Asyhar³ dengan media pembelajaran, materi 1 pelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih bermakna sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan membuat siswa menguasai pembelajaran dengan lebih baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar, dimana pendidik dan yang terdidik di tuntut untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran. Sistem pembelajaran yang menggunakan metode lama tidak selalu dapat membuat siswa mampu untuk memahami segala materi yang ada. Dalam hal ini perlu adanya kekreatifitasan untuk membuat media ajar yang baru, supaya para terdidik merasa tertarik terhadap media yang di sajikan. Maka untuk mewujudkannya, guru sebagai

¹ R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GO Press, 2010), hlm. 4-7

² A. Sadiman, et all., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm.7

³ R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan...*, hlm. 7

fasilitator dibutuhkan dalam memberikan arahan kepada siswa melalui media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dari beberapa media yang bisa dipergunakan untuk pembelajaran adalah media infografis.⁴

Jika media infografis digunakan untuk media pembelajaran sejarah yang bersifat naratif, maka berjalannya pembelajaran lebih ringan. Materi sejarah yang panjang akan disimpulkan menjadi lebih ringkas tanpa mengurangi materi itu sendiri, ditambah dalam media infografis disajikan gambar-gambar yang ditunjukkan tentang fakta yang ada dalam materi. Dan dengan disajikannya materi yang singkat padat dan jelas maka siswa dapat lebih mudah memahami isi dari materi tersebut.⁵

Candi Penataran atau sering juga disebut candi Palah merupakan candi besar yang ada di Jawa Timur. Candi ini terletak di Desa Penataran Kecamatan Nglegok kabupaten Blitar. Candi Penataran awal mulanya dibangun oleh raja dari Kerajaan Kediri yakni Raja Srengga pada tahun 1194 M. Raja Srengga berkuasa di Kerajaan Kediri pada tahun 1190 – 1200 M. Pembangunan Candi Penataran berfungsi sebagai tempat persembahyangan umat Hindu yang merupakan agama mayoritas. Corak dari bangunan awal candi ini adalah beraliran Hindu Siwaitis. Kemudian pada tahun 1286 Masehi dibangun Candi Naga di dalam kompleks Candi Penataran. Sementara itu, sebuah catatan sejarah dalam Kitab Negarakertagama karya Mpu Prapanca (1365), dijelaskan bahwa Raja Hayam Wuruk, yang saat itu memerintah Kerajaan Majapahit di tahun 1350 sampai 1389 M, mengunjungi Candi Penataran dalam lawatannya di daerah Jawa Timur. Candi Penataran ini dibangun khusus untuk memuja dewa Siwa. Hingga era kerajaan Majapahit candi ini masih digunakan untuk melaksanakan upacara keagamaan.

Peneliti melakukan observasi di Mts Salafiyah Kasim pada tanggal 02 Mei 2022. Pada awalnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada pihak madrasah yaitu Bapak Johan Khumadi S.Pd.I selaku kepala madrasah, kemudian peneliti melakukan wawancara kepada beliau terkait dengan media pembelajaran yang ada di madrasah. Hasil dari wawancara tersebut bapak Johan memberikan penjelasan bahwa di MTs Salafiyah Kasim ini masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, dan beberapa guru juga melakukan berbagai metode pembelajaran seperti berdiskusi dengan membentuk beberapa kelompok atau melakukan pembelajaran di luar kelas.

⁴ Agung Febrianto, dkk, "Desain Media Komik Matematika dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Aritmetika Sosial di Kelas VII SMP Xaverius 2 Kota Jambi." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.02 (2015), hlm. 77

⁵ Puspita Dwi Widyastuti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Online Toondoo dengan Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Materi Geometri Datar pada Siswa Kelas X di Sma Negeri 5 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2016, hlm. 59

Siswa sangat membutuhkan komputer dan internet untuk beberapa pelajaran mereka, dan sebenarnya sekolah sudah memfasilitasinya akan tetapi masih terbatas, karena di madrasah ini hanya memiliki satu lab komputer sehingga untuk siswa yang memerlukan fasilitas tersebut harus bergantian. Oleh sebab itu pihak dari sekolah harus memenuhi atau menambah komputer dan internet di lab agar tidak menjadi kendala bagi siswa. Setelah melakukan sedikit wawancara dan di berikan izin untuk melakukan penelitian kemudian peneliti meminta izin kepada Bapak Johan Khumadi S.Pd.I untuk bertemu dengan guru pengampu mata pelajaran IPS.

Berdasarkan wawancara bersama bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat selaku guru pengampu mata pelajaran IPS menjelaskan bahwa tentang siswa yang suka bermain sendiri ketika pembelajaran sehingga ketika guru selesai menjelaskan siswa masih banyak yang kurang faham tentang materi yang di ajarkan. Peneliti melanjutkan pada wawancara tentang sekilas lingkungan sehari-hari siswa, beliau menjelaskan siswa siswi yang bersekolah di Mts salafiyah Kasim Blitar semua siswa siswinya adalah santri. Artinya adalah seluruh siswa disana adalah sekolah yang tinggal di pesantren dimana dalam pesantren sendiri terdapat jadwal yang sangat padat. Pesantren sendiri memiliki beberapa peraturan yang khusus pada siswa salah satunya adalah larangan membawa *handphone* dalam lingkungan pesantren. Sehingga membuat siswa kurang memanfaatkan teknologi pada pembelajaran individu.

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu metode yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal R&D (*Research and Developmen*) adalah penelitian yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang lama hingga menjadi lebih unggul serta teruji untuk keefektifannya.⁶ Dalam pendapat lain, penelitian pengembangan merupakan aktifitas

⁶ Radliyah Zaenuddin, Dkk Metodologi Dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab. (Yogyakarta Pustaka Rihlah Group, 2005) Hal 19-28

riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan pada pengembangan, untuk menghasilkan produk baru dan mengkaji keefektifan dari produk tersebut.⁷

b. Model pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar dari mengembangkan produk yang akan dikembangkan. Model ini dapat dilakukan berupa konseptual, procedural, dan teoritik. Model procedural adalah model yang deskriptif, model konseptual adalah model yang bersifat analisis, dan model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berfikir.⁸ Dalam penelitian pengembangan tentunya banyak sekali model pengembangan yang dapat diambil untuk dijadikan acuan dalam penelitiannya. Diantaranya adalah model pengembangan Borg & Gall, model pengembangan sadiman, model pengembangan ADDIE, model pengembangan sugiyono, model pengembangan 4D, dan masih banyak lagi.

Pada pengembangan ini menggunakan model langkah-langkah pengembangan ADDIE. ADDIE terdiri dari 5 tahap diantaranya, *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, *evaluation* yang merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran.⁹ Untuk penjelasannya sebagai berikut:

1) *Analysis*

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisa perlunya bagian mana yang harus dikembangkan dengan ketentuan menganalisa kelayakan dan syarat-syarat pengembangan.

2) *Desain*

Tahap *desain* memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan merencanakan rancangan yang sistematis dimulai dari menetapkan tujuan, scenario, perangkat, materi, dan alat evaluasi hasil.

3) *Development*

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan dari sifat konseptual dari tahap sebelumnya dan menyatakan bentuk dari produk baru tersebut.

⁷ Sugiyono, Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D), Bandung, Alfabeta, 2013, Hal 297

⁸ Emzir, Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif Dan Kuantitatif), Jakarta, Rajawali Pres, 2013, Hal 127

⁹ Ending Mulyatiningsih, Pengembangan Model Pembelajaran, 2016, Diakses Dari https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Hs3jjreaaaaj&citation_for_view=Hs3jjreaaaaj:2osognq5qmec

4) *Implementation*

Pada bagian ini, rancangan pengembangan yang sudah direalisasikan akan diimplementasikan pada kejadian yang *riel* yaitu kelas.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif (evaluasi yang dilakukan pada akhir dari satu kegiatan) dan evaluasi sumatif (evaluasi yang dilakukan ketika berakhirnya secara keseluruhan).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan R&D (*Research and Development*). Pengertian dari penelitian pengembangan sendiri adalah metode penelitian yang digunakan untuk penelitian berupa menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Untuk produk tersebut maka diperlukan adanya penelitian yang bersifat analisis dan untuk menguji produk supaya berfungsi pada masyarakat luas ataupun dalam jangkauan yang sudah ditentukan.¹⁰ Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa dalam membuat produk media dibutuhkan penelitian dan yang analisis dan teruji keefektifannya.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE yang dimana model ini salah satu model pembelajaran sistematis. Model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang sudah sistematis agar dalam memecahkan masalah dapat berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Untuk model ADDIE terdiri atas lima langkah: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development or production*), implementasi (*implementation or delivery*), dan evaluasi (*evaluation*).¹¹

Model ADDIE dipulih dengan tujuan melakukan percobaan lapangan, evaluasi, dan revisi secara sistematis pada setiap tahap untuk menghasilkan produk yang memenuhi standart media yang efektif dan berkualitas tinggi dengan standart yang diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.¹² Oleh sebab itu model pengembangan ADDIE dapat dilakukan

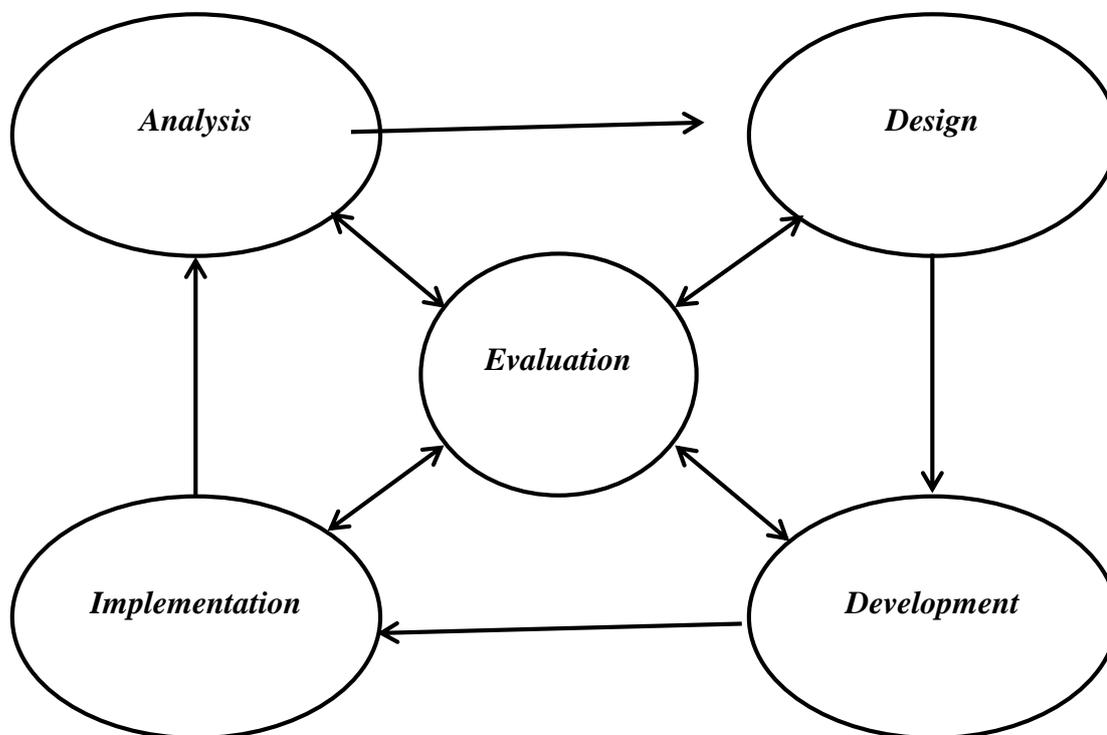
¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017) Hal 297

¹¹ *Ibid*, Hal 298

¹² Suryani, Setiawan, And Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Hal 128

untuk berbagai macam pengembangan produk seperti model pembeajaran, srtategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.¹³

Gambar 1. Bagan Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE



Keterangan:

Tahap *analysis* (analisis) adalah tahap dimana mencari informasi terkait dengan tempat observasi, lingkungan, kebutuhan, dll. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *design* (desain) dimana tahap peneliti mengidentifikasi masalah yang sudah dianalisis dan merencanakan langkah untuk pengembangan selanjutnya. Setelah tahap desain, maka tahap selanjutnya adalah *development* (pengembangan) merupakan tahapan peneliti untuk mengembangkan media yang akan dikembangkannya. Kemudian adalah tahapan *implementation* (uji lapangan) yaitu tahapan yang dilakukan mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada keadaan yang sebenarnya. Tahapan terakhir adalah *evaluation* merupakan tahap untuk mengukur hasil dari uji lapangan terhadap produk yang sudah diujikan. Maksud dari panah arus balik pada setiap tahapan mengarah pada *evaluation* adalah dimana setiap tahapan yang dilaksanakan bisa dilakukan evaluasi dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan.

¹³ Ending Mulyatiningsih, Pengembangan Model Pembelajaran, 2016, Diakses Dari https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Hs3jjreaaaaj&citation_for_view=Hs3jjreaaaaj:2osognq5qmec

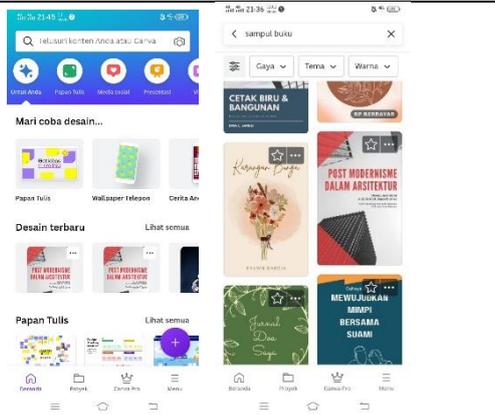
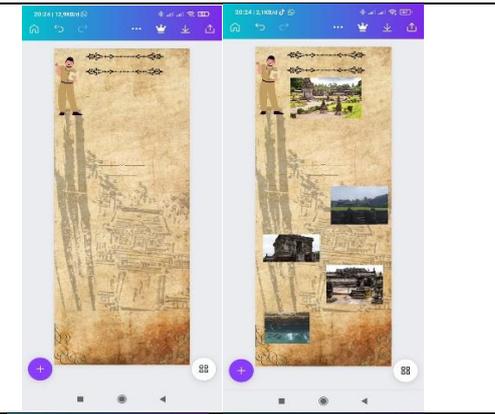
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Media Infografis

a) Pembuatan Desain Media Infografis

Pada pembuatan desain media infografis peneliti menggunakan bantuan aplikasi canva mobile dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah Pembuatan Media Infografis

<p>membuka aplikasi canva mobile kemudia ketik pada pencarian di bagian atas dengan tulisan “media infografis” maka akan muncul banyak pilihan maka pengguna memilih desain infografis yang cocok. Kemudian klik pada desain yang diinginkan</p>	 <p>The screenshot shows the Canva mobile app interface. At the top, there is a search bar with the text 'media infografis'. Below the search bar, there are several categories of designs: 'Papan Tulis', 'Wallpaper Telepon', 'Cerita 4+', 'Desain terbaru', and 'Papan Tulis'. Each category has a grid of design thumbnails. The 'Desain terbaru' section is highlighted, showing various infographic templates with historical and architectural themes.</p>
<p>Langkah selanjutnya adalah memilih template yang sesuai dengan materi sejarah candi, kemudian memilih bacground yang diinginkan lalu menambahkan beberapa gambar yang sesuai dengan materi sejarah candi penataran</p>	 <p>The screenshot shows the Canva mobile app interface with a selected infographic template. The template has a light brown background with a grid of images. The images include a historical building, a landscape, and a person. The template is titled 'HALAMAN TENGAH' and has a text area below it.</p>
<p>Langkah selanjutnya adalah mengisikan materi pada template dan gambar yang sudah tersedia, kemudian jika sudah maka media infografis sudah siap untuk di simpan</p>	 <p>The screenshot shows the Canva mobile app interface with the final infographic design. The design is titled 'HALAMAN TENGAH' and features a grid of images and text. The text reads: 'terdapat dua gapura beserta arca diwarapata dan candi Naga yang dihiasi oleh hiasan naga yang disangga oleh sembilan tokoh yang membawa tanceng (genta)'. The design is ready to be saved or shared.</p>

Sumber: Data Primer

Uji Validitas

a. Validasi ahli media

Validasi dilaksanakan untuk menguji kevalidan media pembelajaran dengan hasil validasi media infografis untuk perbaikan dan peningkatan kualitas. Validator 1 dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yaitu Bapak Drs. H. Jani, M.M. M.Pd. dan validator 2 guru MTS Salafiyah Kasim selaku pengampu mata pelajaran IPS yaitu Ibu Ludfi Abu Mahmud S. Mat.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Validator
		1
Aspek Kegrafikan		
1	Desain Media <i>Infografis</i>	5
2	Konsistensi isi media <i>Infografis</i>	4
3	Kejelasan tampilan huruf pada Media <i>Infografis</i>	4
4	Penggunaan variasi huruf (font) tidak berlebihan	4
5	Pemilihan background sesuai	4
6	Pemilihan warna pada tulisan, gambar, dan background media <i>Infografis</i> tepat	4
Aspek Pembelajaran		
7	Kesesuaian media dengan sumber Belajar	4
8	Alur pembelajaran dalam media jelas	5
9	Kemudahan dalam memahami konsep materi	4
10	Jenjang tema media <i>Infografis</i> dan sub tema jelas dan proposional	4
11	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	4
12	Kemampuan media untuk mengukur hasil belajar peserta didik	4
Total		50
Persentase		83%
Kategori Validasi Media		Valid

Berdasarkan perhitungan hasil validasi ahli media pada tabel menunjukkan tingkat persentase 83% berada pada kategori efektif dan valid, maka dari itu media pembelajaran *infografis* tidak perlu dimodifikasi.

Saran dan komentar dari validator, sebagai berikut:

- Bapak Drs. H. Jani, M.M. M.Pd.

b. Validasi ahli materi

Media pembelajaran infografis dapat dikatakan layak ketika memiliki isi materi yang baik dan mampu menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Maka dari itu

perlu melakukan validasi ahli materi. Karena kurangnya dosen dari materi tersebut, peneliti mengambil ahli materi Ludfi Abu Mahmud S. Mat selaku ahli dalam pengajaran dalam mata pelajaran IPS, lembar validasi sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Validator
		1
Penyajian		
1	Konsistensi sistematika penyajian Materi	4
2	Keruntutan konsep yang disajikan	5
3	Aktivitas pembelajaran dalam media <i>Infografis</i>	4
4	Teks dan Gambar dalam media <i>Infografis</i>	4
Isi		
5	Kebenaran isi materi yang disajikan	4
6	Teks atau kalimat yang disajikan Jelas	4
7	Kesesuaian Latihan dengan materi	4
8	Keakuratan gambar dalam media <i>Infografis</i>	5
49	Keakuratan gambar dalam media <i>Infografis</i>	4
10	Mendorong rasa ingin tahu peserta Didik	4
11	Meningkatkan hasil belajar peserta Didik	5
Bahasa		
12	Ketepatan struktur kalimat	5
13	Keefektifan kalimat	4
14	Kesesuaian pernyataan yang digunakan sesuai EYD	5
15	Ketetapan jenis Huruf yang digunakan	4
16	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan	4
17	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Infografis</i> mudah dipahami	4
18	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi	5
19	Kejelasan dari tujuan pembelajaran	5
20	Kejelasan alur pembelajaran	5
21	Kemudahan memahami materi yang Disajikan	5
Total		93
Persentase		88%
Kategori Validasi Media		Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas hasil validasi ahli materi total penilaian 93 dengan persentase 88%, berada pada kategori valid sehingga materi pada media infografis layak digunakan.

1. Revisi Media Infografis

Pada media infografis ini berdasarkan hasil dari penelian ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa layak digunakan. Meskipun begitu beberapa kesalahan dalam menulis kata, font tulisan masih ada dalam media infografis ini. Jadi peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap kesalahan kesalahan penulisan dalam media tersebut.

Implementation (implementasi)

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Kuersioner uji coba lapangan diberikan pada 10 siswa kelas VII A Berguna untuk mengukur tingkat keefektifan media infografis dan mengetahui tanggapan siswa mengenai media infografis. Kuesioner siswa berjumlah 10 pertanyaan, pengukuran hasil respon siswa menggunakan 5 skala (skala likert) dengan 5: sangat baik, 4: baik, 3: cukup, 2: kurang baik, dan 1: sangat kurang baik.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Butir Penilaian	Frekuensi Pilihan Jawaban					Total skor	Presentase
		5	4	3	2	1		
1	Tampilan Media Infografis menambah semangat belajar	3	5	2			41	82%
2	Perpaduan warna media infografis menarik	4	3	3			41	82%
3	Tampilan dan isi media infografis tidak membosankan	4	3	2	1		40	80%
4	Materi yang ada di media infografis mudah di pahami	6	3	1			45	90%
5	Gambar membantu memahami materi	2	5	3			39	78%
6	Adanya media infografis mudah dalam belajar mandiri	8	1	1			47	94%
7	Informasi di media infografis memberikan pengetahuan baru	8	2				48	96%
8	Huruf (font) dalam media infografis ini mudah dibaca	7	3				47	94%
9	Bahasa yang digunakan pada media infografis mudah dipahami	7	3				47	94%

10	Penggunaan media infografis mudah	6	3	1			45	90%
Rata-rata								88%

Berdasarkan tabel 4 diatas hasil angket respon siswa tentang media infografis dengan rata-rata 88% sehingga media infografis yang digunakan sudah memenuhi kriteria keefektifan media.

Revisi uji kelompok kecil

Hasil perhitungan uji coba kelompok kecil pada media infografis menunjukkan bahwa siswa tidak memberikan revisi untuk media infografis, sehingga media infografis dapat dilanjutkan tanpa revisi.

Uji coba lapangan

Kuersioner uji coba lapangan diberikan pada 40 siswa kelas VII B dengan 10 pertanyaan, pengukuran hasil respon siswa menggunakan *skala likert* (5 skala) dengan 5: sangat baik, 4: baik, 3: cukup, 2: kurang baik, dan 1: sangat kurang baik.

Tabel 5. Hasil angket respon siswa uji coba lapangan

No.	Butir Penilaian	Frekuensi Pilihan Jawaban					Total skor	Presentase
		5	4	3	2	1		
1	Tampilan Media Infografis menambah semangat belajar	13	20	7			166	83%
2	Perpaduan warna media infografis menarik	17	14	9			168	84%
3	Tampilan dan isi media infografis tidak membosankan	10	22	8			162	81%
4	Materi yang ada di media infografis mudah di pahami	32	4	4			188	94%
5	Gambar membantu memahami materi	23	12	5			178	89%
6	Adanya media infografis mudah dalam belajar mandiri	28	10	2			186	93%
7	Informasi di media infografis memberikan pengetahuan baru	27	12	1			186	93%
8	Huruf (font) dalam media infografis ini mudah dibaca	23	2	15			168	84%
9	Bahasa yang digunakan pada media infografis mudah dipahami	24	4	12			172	86%
10	Penggunaan media infografis mudah	12	12	16			156	78%
Rata-rata								86%

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil respon siswa untuk mengetahui uji coba skala besar media infografis menunjukkan rata-rata 86% artinya media infografis termasuk dalam kategori baik sehingga telah mencukupi kriteria keefektifan.

Evaluation (evaluasi)

1) Perbandingan Hasil Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini menggunakan 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada tahap ini dilakukan untuk memperhitungkan kepraktisan media pembelajaran. perbandingan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba skala besar pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Perbandingan Uji Coba Kelompok kecil dan Lapangan

No.	Butir Penilaian	Uji Coba		Kategori
		Kelompok Kecil	Kelompok Besar	
1.	Tampilan Media Infografis menambah semangat belajar	82%	83%	Baik
2.	Perpaduan warna media infografis menarik	82%	84%	Baik
3.	Tampilan dan isi media infografis tidak membosankan	80%	81%	Baik
4.	Materi yang ada di media infografis mudah di pahami	90%	94%	Baik
5.	Gambar membantu memahami materi	78%	89%	Baik
6.	Adanya media infografis mudah dalam belajar mandiri	94%	93%	Baik
7.	Informasi di media infografis memberikan pengetahuan baru	96%	93%	Baik
8.	Huruf (font) dalam media infografis ini mudah dibaca	94%	84%	Baik
9.	Bahasa yang digunakan pada media infografis mudah dipahami	94%	86%	Baik
10.	Penggunaan media infografis mudah	90%	78%	Baik
Rata-rata Keseluruhan		87%		Baik

Berdasarkan tabel 6 hasil perbandingan uji coba menunjukkan bahwa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu indikator Informasi di media infografis memberikan pengetahuan baru. persentase rata-rata keseluruhan dari perbandingan uji coba penelitian ini adalah 87% dengan kategori baik.

2) Mengukur Hasil Aktivasi Siswa

Evaluasi dilaksanakan dengan observasi selama proses pembelajaran, untuk mengetahui hasil aktivasi siswa dikelas pada saat penerapan media *infografis*. Pertanyaan media pembelajaran (*n1*) dan pemahaman materi (*n2*).

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siswa	n (Pertanyaan)	
	<i>n1</i>	<i>n2</i>
1	✓	
2		
3		✓
4	✓	
5		
6	✓	✓
7		
8		
9		
10	✓	
11		
12		
13		✓
14	✓	
15	✓	
16		
17		
18		✓
19		
20		
21		
22		
23		
24		✓
25	✓	
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32	✓	✓
33		
34		
35		
36		✓

Siswa	n (Pertanyaan)	
	<i>nl</i>	<i>n2</i>
37		
38		
39		✓
40	✓	
Siswa yang bertanya	9	8
Asn	22,5%	20%
RAS	21,25%	
Kriteria	Dapat digunakan tanpa revisi	

Berdasarkan hasil observasi tabel diatas aktivitas siswa menunjukkan persentase banyak siswa yang bertanya mengenai media infografis (*nl*) yaitu 22,5% sedangkan pemahaman materi (*n2*) 20%. Rata-rata persentase banyak siswa yang bertanya (*RAS*) yaitu 21,25% menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis dapat digunakan tanpa revisi.

Pembahasan

Langkah langkah pengembangan media infografis pada tema candi penataran

Tahap pertama, analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di Mts Salafiyah Kasim yaitu Ludfi Abu Mahmud S. Mat. Untuk mendapatkan data analisis kebutuhan pada saat penelitian seperti metode yang biasa digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar pembelajaran IPS, menentukan kelas uji coba media untuk uji coba skala kecil dan skala besar. Pada penelitian ini peneliti hanya menguji coba media infografis apakah layak atau tidak media tersebut digunakan pembelajaran. penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba, tahap uji pengaruh terhadap hasil belajar siswa tidak dilakukan karena waktu terbatas serta hanya sebatas menguji kelayakan media pembelajaran media infografis. Hal tersebut dikuat oleh kajian teori yang mendeskripsikan bahwa penelitian dan pengembangan mengacu kepada tahap penyelidikan/observasi dan eksperimen untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan menciptakan sebuah produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.¹⁴

Tahap kedua, *Design*. Peneliti mendesign pada media infografis dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti menyusun materi pada media infografis dan materi yang akan digunakan yaitu tentang candi penataran. Mendesain media infografis semenarik mungkin

¹⁴ 1 Lina Triwidayati, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Kelas VII Mts Assafi'iyah Gondang Tulungagung" (IAIN Tulungagung, 2019).Hal 89

menambahkan gambar, teks yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, setelah proses desain selesai media infografis di unduh melalui aplikasi canva dan di cetak.

Tahap ketiga, pengembangan. Media infografis bisa di katakan valid maka peneliti melakukan uji validitas yaitu, validasi ahli media dan ahli materi:

Validasi pertama yaitu validasi ahli media infografis yang dilakukan oleh 1 validator yaitu Bapak Drs. H. Jani, M.M M.Pd., dosen Tadris IPS UIN Tulungagung. Validasi kedua yaitu validasi ahli materi yang dilakukan oleh 1 validator yaitu Bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat guru mata pelajaran IPS Mts Salafiyah Kasim. Selanjutnya Revisi Produk sesuai saran validator,

Tahap keempat, Implementasi. Peneliti menguji coba media infografis yang dilakukan pada siswa kelas VII, teknik uji coba dilakukan dalam dua skala yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa kelas VII memperoleh rata-rata 88% maka pada uji coba skala kecil terhadap media infografis tidak memberikan revisi. Uji coba skala besar melibatkan seluruh kelas VII dengan jumlah 40 siswa, dengan rata-rata 86,5% maka media ajar infografis telah memenuhi kriteria keefektifan.

Tahap kelima, Evaluasi. Peneliti melakukan uji perbandingan pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Rata-rata uji coba skala kecil dan besar yaitu 87% termasuk dalam kategori baik. Dari hasil tersebut, media infografis layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada kelas VII di Mts Salafiyah Kasim.

Kevalidan media infografis pada tema candi penataran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran infografis tema candi penataran, untuk mengetahui keefektifan media infografis dilakukan validasi kepada beberapa ahli, antarlain sebagai berikut.

Uji Validitas Ahli Media

Validator pada ahli media dalam penelitian ini menggunakan 1 validator yaitu Bapak Drs. H. Jani, M.M M.Pd., dosen Tadris IPS UIN Tulungagung.

Validasi dilakukan dengan menemui validator tersebut dan membawa lembar validasi beserta media infografis yang telah dibuat. Lembar validasi berisi 12 butir penilaian yang dikelompokkan ke dalam 2 aspek yaitu kegrafikan dan pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No.	Validator	Persentase
1.	Drs. H. Jani, M.M M.Pd	83%
Kriteria		Valid

Berdasarkan hasil tabel 8 uji validitas ahli media pada media infografis tema candi penataran termasuk dalam kategori “valid” dengan rata-rata persentase 83%. Sehingga media infografis layak digunakan untuk pembelajaran.

Uji validitas ahli materi

Ahli materi pada uji validitas ini menggunakan 1 validator yaitu Bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat guru Mts Salafiyah Kasim pengampu mata pelajaran IPS, validasi kepada beliau dengan menemui langsung di sekolah. Mts Salafiyah Kasim. Lembar validasi ahli materi berjumlah 21 butir penilaian yang dibagi dalam 3 aspek, antara lain penyajian, isi dan bahasa.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No.	Validator	Persentase
1.	Ludfi Abu Mahmud S. Mat	88%
Kriteria		Valid

Hasil perhitungan uji validitas ahli materi pada tabel 4.10 menunjukkan persentase 88% termasuk pada kategori “valid” sehingga materi pada media infografis layak digunakan.

Validasi Konstruk

Validasi konstruk diuji melalui pendapat para ahli sehingga layak untuk digunakan, setelah instrumen penelitian dibuat sesuai dengan kategori yang akan dinilai dan di validasi oleh validator. Keputusan yang diberikan yaitu layak dipakai tanpa revisi, layak dipakai dengan revisi sesuai saran, dan tidak layak dipakai. Media infografis tema candi penataran melalui validasi konstruk dengan 2 validator terdiri dari ahli media dan materi berikut hasil validasi konstruk.

Tabel 10. Hasil Validasi Konstruk

No.	Validator	Hasil Validasi
1.	Ahli media	Layak Digunakan Tanpa Revisi
2.	Ahli materi	Layak Digunakan

Berdasarkan tabel 10 hasil validasi konstruk, validasi ahli media Bapak Drs. H. Jani, M.M M.Pd menyatakan hasil produk media bagus dan layak digunakan. validator ahli materi Bapak Ludfi Abu Mahmud S. Mat menyatakan hasil media ajar infgrafis ini sederhana namun penjelasan dalam menyampaikan materi dan gambar yang tertera dapat memudahkan pemahaman siswa dan layak digunakan.

Uji Coba media infografis

Uji coba media infografis dilakukan pada 10 siswa kelas VII (skala kecil) dan 40 siswa kelas VII (skala besar). Peneliti memberikan angket respon siswa yang berisi 10 butir penilaian,

kemudian membagikan media infografis yang sudah di cetak, hasil uji coba skala kecil dan besar sebagai berikut.

Tabel 11. Uji Coba Media Infografis

No.	Validator	Persentase
1.	Uji Coba Skala Kecil	88%
2.	Uji Coba Skala Besar	86%
Skor Rata-rata		87%
Kriteria		Baik

Berdasarkan tabel 11 hasil uji coba skala kecil dan skala besar pada penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata uji coba 87% termasuk dalam kategori “baik”. Dari hasil tersebut, media infografis layak dipakai.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran infografis ini berhasil memenuhi tujuan dari pembuatan media pembelajaran tersebut. Hal itu dapat dilihat dengan jelas pada hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Kemp & Dayton yang telah dijelaskan pada deskripsi teori dengan menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas belajar, pembelajaran lebih interaktif, pembelajaran lebih menarik, dan dapat membuat hubungan positif pada pembelajaran.¹⁵ Serta diperkuat pendapat dari Dwi Astuti yang mengatakan “keterlibatan siswa dalam sebuah interaksi pada pembelajaran berlangsung bisa menambahkan/mengoptimalkan pengalaman dan meningkatkan hasil belajar siswa”.¹⁶

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

¹⁵ Isran Rasyid Karo Karo Dan Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, Vol 7, No 1, 2018, Hal 94

¹⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati Et Al., “Effect Of Students’ Term And Educational Institution On The Arising Of Indonesian Morphology-Syntactical Interference In ELLT,” *Dinamika Ilmu* 17, No. 1 (2017), <https://eric.ed.gov/?id=EJ1146490>

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan karya tulis ini, penulis menyadari atas kemampuan yang ada, dimana dalam penulisan tidak lepas dari hambatan, gangguan, dan kesulitan yang datang baik dari dalam atau dari luar penulis. Akan tetapi berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak akhirnya kesulitan dan hambatan tersebut dapat terselesaikan. Sehingga dengan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Maftukhin, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU Tulungagung).
2. Bapak Dr. H. Ahmad Muhtadi Anshor, M.Ag., selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU Tulungagung).
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU Tulungagung).
4. Ibu Nur Isroatul Khusna, M.Pd. selaku Kepala Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU Tulungagung).
5. Ibu Dita Hendriani, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen UIN SATU Tulungagung yang telah memberikan ilmu dan wawasannya sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. JOHAN KHUMAIDI, S.Pd.I, selaku Kepala MTs Salafiyah Blitar yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
8. Ludfi Abu Mahmud S.Mat., selaku Guru Mata Pelajaran IPS yang telah membimbing dan membantu dalam proses penelitian.

Dengan penuh harap semoga segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan tercatat sebagai amal sholih dan mendapat ridha dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dan kekhilafan pada penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan saran juga kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dan perbaikan skripsi ini. Akhirnya, besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR REFERENSI

- R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GO Press, 2010).
- A. Sadiman, et all., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).
- R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan...*,
- Zaniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- R. Danaswari, "Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem". *Jurnal Scietiae Educatia*, 2 (2), 2013.
- Agung Febrianto, dkk, "Desain Media Komik Matematika dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Aritmetika Sosial di Kelas VII SMP Xaverius 2 Kota Jambi." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.02 (2015).
- Puspita Dwi Widyastuti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Online Toondoo dengan Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Materi Geometri Datar pada Siswa Kelas X di Sma Negeri 5 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2016,
- Radliyah Zaenuddin, Dkk Metodologi Dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab. (Yogyakarta Pustaka Rihlah Group, 2005) .
- Sugiyono, *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung, Alfabeta, 2013.
- Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan(Kualitatif Dan Kuantitatif)*, Jakarta, Rajawali Pres, 2013.
- Ending Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pembelajaran*, 2016, Diakses Dari https://Scholar.Google.Co.Id/Citations?View_Op=View_Citation&HI=Id&User=Hs3jjreaaaaj&Citation_For_View=Hs3jjreaaaaj:2osognq5qmec
- Lina Triwidayati, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Kelas VII Mts Assafi'iyah Gondang Tulungagung" (IAIN Tulungagung, 2019).