

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR MATA PELAJARAN PPKn DI SMA**

**Muhamad Fahmi Fauzi<sup>1</sup>, Sumarna<sup>2</sup>, Dina Indriyani<sup>3</sup>**

*fahmirukmawan@gmail.com*

*sumarno.unsur@gmail.com*

*dinaindriyani08@gmail.com*

**FKIP Universitas Suryakencana**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menghasilkan produk media pembelajaran infografis, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran infografis, 3) mengetahui keefektifan media pembelajaran infografis terhadap peningkatan pemahaman belajar mata pelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, Dengan tahapan meliputi : *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dalam uji validasi produk yang dilakukan Ahli Materi, Ahli media dan desain, Uji coba *One-to-one*, Uji Coba kelompok kecil dan Uji Lapangan didapatkan hasil “layak digunakan”. Penelitian dilakukan di MA Yupi Cianjur, pada kelas X-2 sebagai kelas eksperimen diberlakukan tindakan menggunakan media pembelajaran infografis dan kelas X-1 kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Didapatkan hasil bahwa pencapaian pemahaman belajar mata pelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran infografis lebih baik dari pada yang menggunakan media pembelajaran konvensional. maka dari itu dapat disimpulkan media pembelajaran infografis dikatakan “efektif” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman belajar mata pelajaran PPKn di SMA.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Infografis, Meningkatkan Pemahaman*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup dan berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui pendidikan sebagai

infestasi jangka panjang tetapi Indonesia masih berkuat pada masalah lemahnya proses pembelajaran. Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajarannya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memerhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan lulusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam rangka inilah standar proses pendidikan setiap guru dapat mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu.

UU No. 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan pembelajaran sangat terlihat manakala pembelajaran tersebut mampu mengubah diri peserta didik. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya. Tanggung jawab keberhasilan pembelajaran tersebut berada ditangan seorang pendidik. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut dapat berinteraksi antar sesama komponen.

Penggunaan media pembelajaran pun akan sangat mempengaruhi terhadap pencaian tujuan tersebut. Jadi, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat lah

penting dalam penentuan pencapaian peningkatan pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran PPKn, Tetapi Media pembelajaran pun harus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi agar siswa pun tertarik dengan pembelajaran yang kita bawa. Munadi (2013:1) mengatakan Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, cara berfikir anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lainnya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Maka dari itu, guru harus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga bisa menyesuaikan dengan teknologi yang ada dan mengikuti perkembangan zaman agar siswa bisa lebih tertarik dengan pembelajaran yang kita bawa. Jadi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran secara efektif pun sangat berperan penting dalam menentukan capaian hasil pembelajaran yang telah direncanakan. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi, penggunaan media pembelajaran intraktif akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh pada hasil belajar itu sendiri. Seperti yang dikatakan Arsyad (2013:13) bahwa :

Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol. Kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang sedangkan 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera lainnya.

Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang menitikberatkan pada penglihatan atau indera pandang harus lebih bisa dikembangkan agar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa untuk meningkat pemahaman. Salah satu media yang bisa digunakan dan menitikberatkan pada indera penglihatan yaitu media infografis.

Menurut Pang dkk (2018:10) infografis merupakan media yang memvisualkan data dan menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca sehingga mudah dipahami. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian terhadap peningkatan pemahaman mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran infografis.

## LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

Kata “media” menurut Arief. S dkk (2011:6) secara bahasa dikenal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara, dan pengertian ini pun di dukung oleh pendapat dari Heinich yang berpendapat bahwa media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Arsyad 2013:3-4), Jadi bisa dikatakan media adalah sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima atau lawan komunikasi sehingga si penerima dapat menyerap apa yang disampaikan.

Mayer dalam buku Harwono (2017:3) mengungkapkan bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman.

Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) dalam buku Sagala (2006:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku terutama dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan, atau dengan kata lain pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Maka dari itu Suryani mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. (2018:4).

### B. Infografis

Kominfo dalam bukunya menjelaskan bahwa infografis sendiri bersal dari kata *infographics* dalam bahasa inggris merupakan singkatan dari *information* dan *graphics*. Kata ini merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah, dan cepat (2018:ix). Pendapat

ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Nining Kurniasih dalam Prodisiding Makalah Seminar Nasional (2016:456-465) yakni :

Infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Dengan demikian akan menggugah kesadaran pembacanya untuk memahami data, gagasan, informasi atau pengetahuan lebih cepat dan tepat.

Pendapat diatas sejalan dengan pendapat yang disampaikan Aldila (2015) media infografis adalah representasi visual yang berbentuk grafis, informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Masur, Rafiudin 2020:40). Jadi, pada dasarnya infografis adalah suatu penyajian informasi yang yang ditampilkan dalam bentuk gambar dengan harapan memudahkan pembaca agar lebih cepat memahami pesan yang ingin disampaikan.

### **C. Hakikat Pemahaman**

Arti pemahaman sendiri menurut KBBI adalah “proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan” (KBBI 2008:1103), jadi pemahaman sendiri adalah suatu kemampuan seseorang dalam mencerna apa yang di sampaikan, lalu kemudian diketahui dan diingatnya.

Menurut teori Bloom, dkk pemahaman berada pada ranah kognitif, berada pada tingkatan kedua setelah pengetahuan dan dalam teori ini juga mengartikan pemahaman yaitu mencakup kemampuan menerapkan metode kaidah untuk mennghadapi masalah yang nyata dan baru. Dan pemahaman adalah suatu kemampuan menerjemahkan, manafsirkan, memperkirakan, memahami isi pokok, mengartikan table dll. (Aunurrahman 2009:49-50).

### **D. Mata Pelajaran PPKn**

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam pasal 2, pasal 3 dan pasal 7 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan Pasal 37 “dimaksud untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang

memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Berdasarkan rumusan tersebut, telah dikembangkan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang diharapkan dapat menjadi sebuah wadah pelajaran dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Dengan menggunakan Model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni :

1. *Analyze* (analisis atau identifikasi) Penulis menganalisis seberapa penting media pembelajaran serta persyaratan kelayakannya.
2. *Design* (perencanaan/desain) Penulis membuat dua desain produk yakni untuk di tampilkan dalam Power Point saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dan untuk di tampilkan di media sosial feed instagram agar siswa bisa belajar sebelum pembelajaran kelas berlangsung. Namun isi dan desain dari kedua rancangan produk tersebut masih sama.
3. *Development* (pengembangan) Pengembangan Produk atau dapat dikatakan tahap realisasi produk merupakan proses perwujudan desain atau pengembangan dan implementasi desain serta validasi ahli materi, ahli desain dan media, serta siswa sebagai pengguna. Dalam proses ini ada dua tahap uji coba sebelum produk di uji lapangan (pada tahap Implementation) yakni Uji Coba Satu-satu dan Uji Coba Kelompok Kecil.
4. *Implementation* (penerapan produk) Tahap ini merupakan pelaksanaan penerapan media pembelajaran yang telah penulis kembangkan dalam skala yang lebih banyak.
5. *Evaluation* (umpan balik/evaluasi) Tahap kelima atau evaluasi merupakan tahap akhir dari proses dimana penulis melakukan perbaikan akhir terhadap media pembelajaran infografis yang telah dikembangkan penulis, dimana perbaikan

ini mengacu pada masukan dari angket respon dan catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini digunakan agar media pembelajaran infografis dapat diselenggarakan untuk digunakan oleh sekolah secara berkelanjutan.

Prosedur model ADDIE ini dijelaskan secara jelas dalam tabel berikut:

**Tabel 1** *Prosedur Pengembangan Penelitian*

| <b>Analyze (Analisis)</b>                                                                                                                                                                                                               | <b>Design (Perencanaan Produk)</b>                                                                                              |                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. Analisi Karakteristik Siswa<br>2. Analisis Kurikulum<br>3. Analisis Kebutuhan                                                                                                                                                        | 1. Storybord<br>2. RPP<br>3. Menyusun Instrumen Penelitian<br>4. Menyusun Angket Penilaian Ahli                                 |                                            |
| <b>Development (Pengembangan)</b>                                                                                                                                                                                                       | <b>Implementasi</b>                                                                                                             | <b>Evaluasion</b>                          |
| 1. Proses Mewujudkan/Pengembangan<br>2. Validasi Ahli Materi, dan Ahli Media & Desain<br>3. Uji Coba Satu-satu ( <i>One-to-One</i> )<br>4. Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Grop Trial</i> )<br>5. Uji Lapangan ( <i>Fild Trial</i> ) | 1. Penerapan Media Pemebelajaran Infografis<br>2. Penyebaran Angket/Kuisisioner<br>3. Penyebaran lembar Tes<br>4. Analisis Data | Perbaikan terakhir pada media pembelajaran |

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar validasi yang ditunjukkan kepada : 1) Ahli materi ; 2) Ahli media dan desain ; 3) Pengguna (siswa), dalam tahap validasi pengguna di bagi menjadi bagian yakni dalam tapah uji coba perorangan (*One-to-one*) dilakukan kepada 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan kepada 9 oang siswa, dan uji lapangan (*field trial*) dilakukan kepada 26 orang siswa. tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan kekurangan produk yang telah di desain.

Data validasi tadi dianalisis sesuai dengan hasil dari angket skala *likert* yang di isi oleh masing-masing validator dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 2** *Patokan Skala Persentase Angket (Fatmawati, 2016:96)*

| Persentase      | Skala Nilai | Interpretasi |
|-----------------|-------------|--------------|
| 85,01% - 100%   | 4           | Sangat Valid |
| 70,01% - 85,00% | 3           | Cukup Valid  |
| 50,01% - 70,00% | 2           | Kurang Valid |
| 01,00% - 50,00% | 1           | Tidak Valid  |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran infografis dengan output 17 *file.jpeg* dan sebuah *file.ppt* dengan 19 slide, dalam pembuatan desain produk ini peneliti mengolah materi PPKn “Kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945” menggunakan *software Photoshop CS3* dan *Microsoft Power Point*, sehingga menjadi *file* infografis yang menarik bagi siswa di tingkat SMA. Hasil dari pengolahan materi, yang berupa *file.jpeg* lalu di unggah ke media sosila instagram, dengan membuat instagram khusus yang bernama @ppkn\_asik. Dan *file.ppt* digunakan saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Produk media pembelajaran ini adalah sebuah visualisasi dari materi dengan penggabungan gambar dan data yang disajikan secara menarik.

### A. Hasil Validasi

#### 1. Ahli Materi

Penilaian ini bertujuan untuk menilai keselarasan atau kesesuaian desain produk media pembelajaran infografis pada materi “Kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945”. Dengan aspek yang dinilai : 1) konsistensi materi dengan kompetensi inti (ki) dan kompetensi dasar (kd); 2) keserasian konsep; 3) keaktualan materi; 4) rangkaian penyajian materi; 5) konsistensi dengan uu; 6) selaras dengan tujuan pembelajaran; 7) menumbuhkan motivasi; 8) konsistensi gambar yang diberikan untuk memperjelas materi; 9) membuat ringkasan; 10) kejelasan dan kesesuaian indikator pembelajaran; 11) keselarasan bahasa dengan nalar siswa; 12) kejelasan bahasa; 13) kesesuaian istilah; 14) tata bahasa dan ejaan yang sesuai; 15) kemampuan meningkatkan keingintahuan siswa. Hasil penilaian ahli materi yang telah dikonversikan dalam persentase disajikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi**

|                     | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    | Jumlah | Persentase |
|---------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|--------|------------|
| Tingkat Persetujuan | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |        |            |
|                     | 3          | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 54     | 90,00 %    |

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

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{54}{60} \times 100\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi yang di tunjukan tabel 3 mendapatkan penilaian dengan persentase 90% masuk kategori “Sangat Valid/Sangat Layak” dan dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Validasi Ahli Media dan Desain

Penilaian ini bertujuan untuk menilai keselaran serta kesesuaian media dan desain produk yang telah dikembangkan. Dengan aspek yang di nilai : 1) kesesuaian jenis huruf yang dipilih; 2) kesesuaian ukuran huruf yang digunakan; 3) kesesuaian keterpaduan gambar; 4) kesesuaian tata letak (*layout*); 5) kesesuaian warna, gambar, tulisan dan backgroud; 6) pemakaian bahasa yang mudah dipahami; 7) berorientasi pada tujuan; 8) berdasarkan riset dan sumber yang dapat dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan; 9) relevansi dengan kebutuhan pembaca; 10) struktur visual yang harmonis dan menarik; 11) keterbacaan (*readability*); 12) unsur persuasi; 13) lugas (*simplicity*); 14) konsistensi dengan *brand guidelin*; 15) kemudahan dibagikan (*sharebility*); 16) kesesuaian desain untuk karakteristik siswa SMA. Hasil penilaian ahli media dan desain yang telah dikonversikan dalam persentase disajikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4 Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Desain**

|                     | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah | Persentase |
|---------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|--------|------------|
| Tingkat Persetujuan | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |        |            |
|                     | 3          | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 46     | 76,67%     |

Penilaian ahli media dan desain di hitung dengan tingkat persentase sebagaiberikut:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{46}{64} \times 100\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media dan desain yang di tunjukan tabel 4 mendapatkan penilaian dengan persentase 76,67% masuk kategori “Cukup Valid/Cukup Layak” dan dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3. Validasi Pengguna

Penilaian ini adalah seberapa mudah materi dapat dicerna dan dipahami oleh siswa dan media pembelajaran apakah cukup membantu siswa memahami materi atau tidak. Dengan aspek peneilaian adalah : 1) media disajikan secara runtut; 2) tulisan dapat dibaca dengan jelas; 3) warna tidak mengganggu penglihatan; 4) tampilan yang disajikan menarik; 5) materi yang disajikan dalam media mudah dipahami; 6) alur penyampain materi pada media runtut dan jelas; 7) bahasa yang digunakan mudah dipahami; 8) media dapat mendukung siswa dalam menerima dan memahami materi; 9) pemebelajaran jadi lebih mudah; 10) gambar yang disajikan menarik. Hasil penilaian validsi dari pengguna yang telah dikonversikan dalam persentase disajikan pada data berikut

#### a. Uji Coba *One-to-one*

**Tabel 5 Hasil Validasi Pengguna Uji Coba *One-to-one***

| Nama      |                      | Pertanyaan |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah | Tingkat Persentase |
|-----------|----------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|--------------------|
|           |                      | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |                    |
| S1        | Tingkat Per setujuan | 4          | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4  | 37     | 92.50%             |
| S2        |                      | 3          | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4  | 35     | 87.50%             |
| S3        |                      | 4          | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4  | 36     | 90.00%             |
| Jumlah    |                      |            |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 108    |                    |
| Rata-rata |                      |            |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 36     | 90.00%             |

#### b. Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 6 Hasil Validasi Pengguna Uji Coba Kelompok Kecil**

| Nama      | Pertanyaan              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah  | Tingkat Persentase |        |
|-----------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------|--------------------|--------|
|           |                         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |         |                    |        |
| S1        | Tingkat Per<br>setujuan | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4  | 37      | 92.50%             |        |
| S2        |                         | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3  | 37      | 92.50%             |        |
| S3        |                         | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 39      | 97.50%             |        |
| S4        |                         | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 3       | 36                 | 90.00% |
| S5        |                         | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4       | 39                 | 97.50% |
| S6        |                         | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4       | 34                 | 85.00% |
| S7        |                         | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4       | 40                 | 100%   |
| S8        |                         | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4       | 35                 | 87.50% |
| S9        |                         | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3  | 3       | 35                 | 87.50% |
| Jumlah    |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 332     |                    |        |
| Rata-rata |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 36.8889 | 92.23%             |        |

c. Uji Lapangan

**Tabel 7 Hasil Validasi Pengguna Uji Lapangan**

| Nama | Pertanyaan          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah | Tingkat Persentase |
|------|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--------|--------------------|
|      |                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |        |                    |
| S1   | Tingkat Persetujuan | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3  | 35     | 87.50%             |
| S2   |                     | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3  | 32     | 80.00%             |
| S3   |                     | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4  | 34     | 85.00%             |
| S4   |                     | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 36     | 90.00%             |
| S5   |                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4  | 37     | 92.50%             |
| S6   |                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  | 39     | 97.50%             |
| S7   |                     | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 36     | 90.00%             |
| S8   |                     | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 39     | 97.50%             |
| S9   |                     | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 39     | 97.50%             |
| S10  |                     | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3  | 34     | 85.00%             |
| S11  |                     | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4  | 34     | 85.00%             |
| S12  |                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 40     | 100%               |
| S13  |                     | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4  | 38     | 95.00%             |
| S14  |                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 40     | 100%               |
| S15  |                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 40     | 100%               |
| S16  |                     | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4  | 33     | 82.50%             |
| S17  |                     | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3  | 36     | 90.00%             |
| S18  |                     | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4  | 30     | 75.00%             |

|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                |               |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------------|---------------|
| S19              | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38             | 95.00%        |
| S20              | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 34             | 85.00%        |
| S21              | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 90.00%        |
| S22              | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39             | 97.50%        |
| S23              | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39             | 97.50%        |
| S24              | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 37             | 92.50%        |
| S25              | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38             | 95.00%        |
| S26              | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 37             | 92.50%        |
| <b>Jumlah</b>    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>950</b>     |               |
| <b>Rata-rata</b> |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>36.5385</b> | <b>91.32%</b> |

Berdasarkan penilaian pengguna dari 3 tahapan tadi yang di tunjukan tabel 5, tabel 6, dan tabel 7 mendapatkan penilaian persentase rata-rata 91,18% masuk kategori “Sangat Valid/Sangat Layak” dan dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## B. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbandingan antara kelas kontrol (kelas X-1) yang menggunakan media konvensional dengan kelas eksperimen (kelas X-2) yang menggunakan media pembelajaran infografis. Dalam uji efektivitas ini peneliti menggunakan bantuan *Software SPSS Statistic 22*.

### a. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Independen

Uji kesamaan ini dilakukan sebelum tindakan penggunaan media pembelajaran dilakukan, dan ini bertujuan untuk mengetahui apakah antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki tingkat kemampuan pemahaman awal yang sama atau tidak. Dengan mengambil data dari hasil *pretest* (penilaian sebelum diberikan pembelajaran) Dengan data sebagai berikut :

**Tabel 8 Data Pretest**

|         | <b>Kelas</b>     | <b>Jumlah Siswa</b> | <b>Rata-rata Nilai</b> |
|---------|------------------|---------------------|------------------------|
| Pretest | Kelas Kontrol    | 24                  | 25.42                  |
|         | Kelas Eksperimen | 26                  | 26.15                  |

Adapun Rumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Kedua kelas mempunyai kemampuan pemahaman terhadap mata pelajaran PPKn awal yang setara.

$H_1$  : Kedua kelas mempunyai kemampuan pemahaman terhadap mata pelajaran PPKn dengan materi awal yang berbeda.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Dan hasil perhitungan didapatkan nilai signifikansi untuk uji kesamaan dua rata-rata data *pretest* adalah 0,916. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 sehingga  $H_0$  diterima yang berarti Kedua kelas mempunyai kemampuan pemahaman terhadap mata pelajaran PPKn yang sama.

b. Uji Beda Dua Rata-Rata Independen

Uji beda ini dilakukan setelah tindakan penggunaan media pembelajaran infografis dilakukan di kelas eksperimen (X-2), dan penggunaan media konvensional di kelas kontrol (X-1) dengan tujuan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan pemahaman setelah dilakukan tindakan yang sama atau tidak. Dengan mengambil data dari hasil *posttest* (penilaian setelah diberikan pembelajaran) Dengan data sebagai berikut :

**Tabel 9 Data Posttest**

| Kelas   |                  | Jumlah Siswa | Rata-rata Nilai |
|---------|------------------|--------------|-----------------|
| Pretest | Kelas Kontrol    | 24           | 65.83           |
|         | Kelas Eksperimen | 26           | 86.53           |

Adapun rumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Pencapaian pemahaman belajar mata pelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran infografis tidak lebih baik daripada yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

$H_1$  : Pencapaian pemahaman belajar mata pelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran infografis lebih baik daripada yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (2 tailed.)  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi (2 tailed.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Dan hasil perhitungan diperoleh nilai sig. (2 tailed) = 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti pencapaian pemahaman belajar mata pelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran infografis lebih baik daripada yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

## SIMPULAN

1. Kualitas media pembelajaran infografis. Hasil dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli media dan desain memperoleh persentase 76,67% masuk dalam kategori “Cukup Layak”. Hasil validasi pengguna uji *one-to-one* memperoleh persentase dengan rata-rata 90,17% masuk kategori “Sangat Layak”, uji kelompok kecil memperoleh persentase dengan rata-rata 92,23% masuk kategori “Sangat Layak”, uji lapangan memperoleh persentase dengan rata-rata 91,32% masuk kategori “Sangat Layak”, dari sana bisa disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Hasil uji efektivitas pun mengatakan pencapaian pemahaman belajar mata pelajaran PPKn yang menggunakan media pembelajaran infografis lebih baik daripada yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian media pembelajaran infografis dikatakan “efektif” untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar mata pelajaran PPKn.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arikunto, Suharsimi. (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, (2007), *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_, (2013), *Media Pembelajaran edisi revisi*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman, Dr. (2009) *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta.
- Aqib, dkk (2020). *Penelitian Tindakan Kelas, untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryono, M. (2011), *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (PDF), Jakarta, Pusat Bahasa.
- Harwono, Heni Mularsih. (2017), *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok, PT. Rajagrafindo Persada.
- Kemendikbud. (2014), *Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SMA/MA/SMK/MAK* (PDF), Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Kominfo, (2018), *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas* (PDF), Jakarta, Direktorat Pengolahan dan Penyedia Informasi Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kosasih, A. & Robertus, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta, Grafindo
- Munadi, Yudhi, (2013), *Media Pembelajaran ; Pendekatan Baru.*, Jakarta, GP Press Group
- Purawati, Ni Nyoman dkk. (2018), *Belajar dan Pembelajaran*, Depok, PT. Rajagrafindo Persada.
- Rois, Munawar, (2015), *Pengantar Metode Penelitian*, Cianjur, FKIP Universitas Suryakencana.

Sadiman, Arief S dkk. (2011), *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta, PT. Raja Grafindo.

Sagala, Syaiful. (2006), *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjan. (2005), *Metode Statistika*, Bandung, Tarsito.

Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta.

Suryani, Nunuk dkk. (2018), *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

### **Jurnal**

Apriyuni, Devi Yonanda, (2017), *Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang*, Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1.

Fatmawati, Agustina. (2016) *Pengembangan Prangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Kelas X*, Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.

Kurniasih, Nuning, (2016), *Infografis*, Proseding Makalah Seminar nasional. Tidak di terbitkan.

Mansur, Hamsi, Rafiudin (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Universitas Lambung Mangkurat, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.4, No.1.

Wulandari, Via dkk. (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA*, Universitas Negeri Malang