

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS PADA MATERI MASUKNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI NUSANTARA KELAS XI SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI

Neken Octavianti*, Ulul Azmi**
Alumni Prodi Pendidikan Sejarah
Dosen Prodi pendidikan Sejarah

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang muncul di SMA Negeri 9 Kota Jambi yaitu adanya siswa yang kurang memahami materi, kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran suasana menjadi monoton dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan media infografis dan mengetahui kelayakan media infografis. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (Implementasi), evaluation (evaluasi). Media yang dikembangkan kemudian di validasi ahli media dan ahli materi. Pada uji coba lapangan dilakukan tiga tahap penelitian yaitu uji coba perorangan yang memperoleh hasil 80% dengan kategori "Baik", uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 84% dengan kategori "Baik" serta uji coba kelompok besar memperoleh hasil 91% dengan kategori "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa media Infografis "layak" digunakan untuk siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Infografis, Hindu-Buddha

Abstract

This research begin from problems at SMA Negeri 9 Jambi City, namely the presence of students who did not understand the material, the lack of use of learning media during the learning process so that in learning the atmosphere became monotonous and boring. This study aims to find out the steps for making infographic media and knowing the feasibility of infographic media. The development model used is ADDIE which has five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The developed media is then validated by media experts and material experts. In field trials, three stages of research were carried out, namely individual trials that obtained 80% results with the "Good" category, small group trials obtained 84% results with the "Good" category and large group trials obtained 91% results with the "Very Good" category. So, it can be concluded that Infographic media is "feasible" to use for students.

Keywords : Development, Infographic, Hindu-Buddhist

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi tentunya dapat dirasakan di dalam bidang pendidikan. Teknologi yang canggih memberi dampak yang baik dalam dunia pendidikan. Menggunakan teknologi dalam kehidupan dapat memudahkan kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Jika aktivitas yang dilakukan

sulit, teknologi dapat mempermudah kegiatan yang dilakukan manusia menjadi lebih mudah. Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan dapat memberikan manfaat atau kemudahan mempercepat pekerjaan, serta sarana baru yang dapat dipakai oleh para pendidik dan para peserta didik. Adanya teknologi di dunia pendidikan dapat

mempermudah para pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.

Dalam perkembangan pendidikan di era globalisasi ini tidak jauh dari ilmu pengetahuan, informasi dan teknologi yang semakin canggih, sehingga memberi pengaruh terhadap pendidikan. Menurut Wibawanto (2017:1) kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi semakin mendorong usaha-usaha untuk inovasi dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi ketika proses belajar dan mengajar.

Pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin, dengan memanfaatkan teknologi para pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan kepada murid saat proses pembelajaran. Sementara itu menurut Mazrur (2011:4) teknologi di dalam pendidikan mencakup segala sarana (alat) yang dapat memberikan sebuah informasi.

Dari hasil observasi awal, penulis sudah melakukan wawancara pada beberapa murid kelas XI terkait proses pembelajaran di sekolah pada saat pembelajaran sejarah, dimana ada siswa yang tidak memahami materi, kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran, dalam pembelajaran suasana dikelas monoton dan membosankan. Menurut Hasan (2021:3) menggunakan media saat pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian murid dan menjadikan kegiatan belajar dapat lebih menarik dan juga efektif. Sedangkan menurut Jennah (2009:2) media pembelajaran merupakan media yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga bisa merangsang perhatian, minat, pikiran serta emosi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk menggapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran menjadi perantara mengantarkan informasi dari guru ke siswa dan dari siswa ke guru. Para guru harus bisa

memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah, karena terdapat banyak macam dari jenis media pembelajaran yang bisa dipergunakan saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Sukiman (2012:44) media pembelajaran terus berkembang dan muncul dalam berbagai bentuk dan format, dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing. Ada berbagai macam jenis media pembelajaran seperti media visual, media audio-visual, dan media audio, adalah media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Sementara itu menurut Kristanto (2016:6) setiap media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menggapai tujuan pembelajaran, yang melingkupi informasi dari internet, buku, televisi, dan bisa disampaikan kepada peserta didik.

Umumnya media pembelajaran yang banyak dipakai para guru bidang studi ketika mengajar di sekolah begitu berlangsungnya pembelajaran yaitu dengan memakai media pembelajaran media visual. Menurut Batubara (2020:65) media visual dapat menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti sehingga siswa semakin mudah mengerti materi pelajaran.

Dalam penggunaan media seperti jenis media visual ataupun jenis media lainnya, seorang pendidik hendaknya harus kreatif dan inovatif dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran, jadi ketika pendidik menggunakan media pembelajaran bisa menarik perhatian siswa, mengatasi rasa bosan dan monoton saat pembelajaran, serta memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru yang mengajar.

Terdapat media visual yang banyak digunakan para guru seperti peta, gambar, dan foto saat mengajar. Namun, terdapat salah satu media pembelajaran jenis media visual yang belum banyak digunakan oleh para guru

ketika mengajar, yaitu media Infografis. Menurut Batubara (2021:84) Infografis sangat bermanfaat dalam memudahkan siswa untuk memahami materi bersifat abstrak serta kompleks karena penyajiannya yang ringkas dan ada beberapa alat bantu visual yang menarik, seperti gambar, teks, warna, dan juga ikon. Sementara itu menurut Aldila,dkk (2019:147) Infografis adalah teknik yang digunakan untuk menyajikan informasi secara visual atau grafis agar mudah dipahami pembaca.

Penelitian dari Nasution, dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA”, hasil penelitian pengembangan media menggunakan Infografis, menyatakan bahwa media infografis dalam pembelajaran sejarah sudah memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, media Infografis sebagai solusi permasalahan disekolah, melalui media Infografis ini diharapkan dapat menambah kreatifitas guru saat merancang media pembelajaran yang variatif serta menarik, sehingga peserta didik dapat mudah memahami informasi dalam materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Infografis Pada Materi Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Nusantara Kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Menurut Sugihartini, dkk (2018:280) ADDIE ini adalah singkatan dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan,

(*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, angket. Teknik Analisis Data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian yaitu tentang pengembangan media Infografis pada materi Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha di Nusantara pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Kota Jambi yang ada di jalan Berdikari, Payo Selincih, Jambi Timur. Tempat dan waktu penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 9 Kota Jambi pada Tahun 2023.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini peneliti melakukan analisis di SMA Negeri 9 Kota Jambi yaitu dengan melakukan analisis penggunaan media di kelas XI, analisis proses pembelajaran, analisis sarana dan prasarana ataupun analisis kebutuhan di kelas XI. Analisis ini dilakukan agar dapat mengetahui kebutuhan siswa dari kelas XI. Maka dengan ini peneliti dapat mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan yang dibutuhkan para siswa.

2. Desain (*Design*)

Setelah analisis, selanjutnya yaitu tahapan desain. Dalam tahapan ini, peneliti membuat rancangan dari media, dengan menetapkan, mencari atau mengumpulkan materi, merancang desain media, mencari gambar terkait materi Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Nusantara, serta membuat kegiatan belajar mengajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah tahapan desain, selanjutnya yaitu tahapan pengembangan, berisi penerapan rancangan produk atau membuat produk. Produk yang dibuat peneliti yaitu media pembelajaran Infografis dengan materi Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Nusantara yang dibuat menggunakan Canva. Pada tahapan ini peneliti akan menginput gambar, teks dan

lainnya. Media yang telah dibuat peneliti akan diberi penilaian ahli materi serta media.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutnya, setelah melakukan pengembangan produk yaitu tahapan implementasi. Produk yang telah dihasilkan pada tahapan pengembangan di uji coba kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 9 Kota Jambi, terdapat tiga tahapan uji coba penelitian. *Pertama* uji coba perorangan, dilaksanakan oleh tiga orang siswa kelas XI yang dipilih dari siswa yang prestasinya pandai, sedang, dan kurang pandai. *Kedua* uji coba kelompok kecil, dilaksanakan oleh sepuluh orang siswa kelas XI yang dari siswa yang prestasinya pandai, sedang, dan kurang pandai. *Ketiga* uji coba kelompok besar, dilaksanakan dengan satu kelas XI.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah Implementasi dilanjutkan pada tahap evaluasi terkait penilaian produk. Di tahapan evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah media, tahap ini dilakukan dari penilaian ahli dan penilaian uji coba. Tahap ini memiliki tujuan yaitu mengevaluasi produk peneliti untuk mengetahui kualitas produk pembelajaran yang dibuat peneliti.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tentunya penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk media kelas XI dan mengetahui kelayakan Infografis dengan langkah ADDIE.

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Setelah melakukan kegiatan wawancara kepada narasumber didapatkan temuan analisis yaitu kurikulum untuk kelas XI yaitu memakai kurikulum 2013 atau K13. Saat mengajar di kelas guru tidak pernah menggunakan infografis, serta saat pembelajaran di sekolah guru hanya menggunakan *PowerPoint* dalam penyampaian materi. Untuk sarana prasarana

dan teknologi sudah dilengkapi, sekolah telah memiliki kursi, meja, papan tulis, komputer, LCD proyektor, laboratorium, Wifi, perpustakaan, ruang kelas, dan sebagainya. Siswa atau siswi diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* terkait pembelajaran. Dari keterangan siswa kelas XI, ketika dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, media yang dipakai guru waktu mengajar yaitu menggunakan *PowerPoint*. *Powerpoint* juga jarang digunakan oleh guru, serta suasana saat pembelajaran monoton, membosankan dan siswa kurang memahami materi ketika belajar Terakhir kurangnya minat siswa dalam membaca buku salah satunya di pengaruhi dari segi teknologi yang memudahkan siswa dalam menerima informasi. Siswa lebih senang menggunakan teknologi dibandingkan membaca buku. Instagram banyak digunakan oleh generasi muda karena informasi yang diterima lebih mudah didapatkan serta banyak digunakan oleh para generasi muda.

2. Tahapan Desain (*Design*)

Peneliti merancang infografis terlebih dahulu, menyusun desain produk dan materi untuk media Infografis. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media infografis. Untuk membuat Story Board, penyusunan materi media ini menggunakan jurnal dan buku.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Peneliti mengembangkan media yang telah dirancang maupun direncanakan sebelumnya. Produk dihasilkan dari *story board* yang sudah dirancang pada sebelumnya. Peneliti menggunakan aplikasi Canva melalui laptop atau menggunakan *smartphone* saat membuat Infografis. Setelah infografis dibuat, media akan di validasi oleh ahli. Tahapan penilaian ahli media ini dinilai satu kali dengan bapak Satriyo Pamungkas S.Pd, M.Pd, “ Secara keseluruhan media sudah baik, dan sudah sesuai dengan apa yg diharapkan oleh sebab itu media sudah dapat

diuji cobakan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dan sesuai dengan metode penelitian”. Terdapat saran dari ahli media yaitu perhatikan penggunaan bahasa di setiap slide, perhatikan line gambar, perhatikan keseimbangan gambar, sesuaikan dengan KD dan buku ajar di sekolah, materi dibuat secara sistematis, perhatikan tanda baca. Saran beserta komentar ahli media terhadap produk peneliti, akan dilakukan perbaikan produk sebelum peneliti melakukan uji coba.

Tahap penilaian ahli materi ini dinilai sebanyak dua kali dengan bapak Muhammad Amin S.Kom yang merupakan guru sejarah. Pada validasi pertama dari ahli materi terdapat komentar yang disampaikan yaitu terdapat ukuran gambar tidak sama, letak materi jaraknya ada yang terlalu dekat, serta materi teori Brahmana, Waisya, dan Ksatria, masih kurang lengkap. Untuk komentar dan saran secara keseluruhan media Infografis dari ahli materi yaitu tambahkan atau lengkapkan teori Brahmana, Waisya, dan Ksatria, masih kurang lengkap, persingkat lagi isi materi, rapikan lagi Infografis. Dari validasi kedua yang sudah dinilai ahli materi terdapat komentar beserta saran keseluruhan produk Infografis yang dikembangkan peneliti yaitu “Secara keseluruhan materi sudah baik dari sebelumnya dan sudah layak diujicobakan”.

4. Tahapan Implementasi (Implementation)

Di tahapan uji coba perorangan penilaian siswa dari tampilan mendapatkan 77% di kategori “Baik”, untuk materi mendapatkan 80% di kategori “Baik”, sedangkan pembelajaran mendapatkan 78% di kategori “Baik”, serta dari efisiensi mendapatkan 85% di kategori “Sangat Baik”, dan hasil rata-rata persentase keseluruhan mendapatkan 80% di kategori “Baik”. Uji coba Kelompok kecil perolehan penilaian dari siswa pada aspek tampilan mendapatkan 81% di kategori “Baik”, untuk materi mendapatkan

85% di kategori “Sangat Baik”, sedangkan pembelajaran mendapatkan 83% di kategori “Baik”, serta efisiensi mendapatkan 88% di kategori “Sangat Baik”. Untuk hasil persentase keseluruhan mendapatkan 84% di kategori “Baik”. Untuk uji coba kelompok besar perolehan penilaian dari siswa pada aspek tampilan mendapatkan 89% di kategori “Sangat Baik”, untuk materi mendapatkan 92% di kategori “Sangat Baik”, untuk pembelajaran mendapatkan 90% di kategori “Sangat Baik”, serta aspek efisiensi mendapatkan 94% di kategori “Sangat Baik”, dan terakhir hasil persentase keseluruhan mendapatkan 91% di kategori “Sangat Baik”.

5. Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah suatu proses ataupun kegiatan yang sistematis, berkesinambungan, dan menyeluruh. Evaluasi seperti ulasan untuk memberikan opini dan penetapan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan melalui penilaian harian selama produksi produk, hasil uji validasi, dan kuesioner siswa yang diambil selama kegiatan pada tahapan pengembangan telah selesai.

Pada tahap ini dimana tim ahli melakukan validasi media dengan memberikan saran beserta komentar kepada media yang dibuat peneliti. Kemudian, setelah peneliti melakukan perbaikan media, dan para ahli menyatakan media peneliti layak, berikutnya peneliti akan melakukan uji coba lapangan.

Hasil dari evaluasi ahli media secara keseluruhan terhadap media peneliti untuk secara keseluruhan media sudah baik, dan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sebab itu media sudah dapat diuji cobakan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dan sesuai dengan metode penelitian. Terdapat saran dari ahli media yaitu perhatikan penggunaan bahasa di setiap slide, perhatikan line gambar, perhatikan keseimbangan gambar, sesuaikan dengan KD dan buku ajar di sekolah, materi dibuat secara

sistematis, perhatikan tanda baca. Saran dari ahli media untuk produk peneliti dilakukan perbaikan sebelum di uji cobakan.

Selain penilaian media, terdapat penilaian pertama materi yang dilakukan ahli materi terhadap media peneliti yaitu tambahkan atau lengkapi teori teori Brahmana, Waisya, dan Ksatria, masih kurang lengkap, persingkat lagi isi materi, rapikan lagi Infografis, sedangkan validasi ahli materi yang kedua yaitu untuk keseluruhan materi telah lebih baik serta layak di uji. Sesudah penilaian tim ahli, selanjutnya melaksanakan uji coba.

Uji coba akan dilaksanakan dengan tiga kali tahap penelitian, yang berawal dari uji coba perorangan, selanjutnya uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar. hasil seluruh penilaian siswa pada uji coba perorangan menghasilkan nilai 80% di kategori “Baik”, uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai 84% di kategori “Baik”, uji coba kelompok besar menghasilkan nilai 91% di kategori “Sangat Baik”, terakhir persentase keseluruhan menghasilkan nilai 85% di kategori “Sangat Baik”.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan media Infografis pada materi Masuknya Agama Dan Kebudayaan Hindu-Buddha Di Nusantara kelas XI SMA Negeri 9 kota jambi sudah mencakup tahap penelitian dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Analisis yang dilakukan yaitu analisis proses pembelajaran, sarana dan prasarana, ataupun analisis kebutuhan di kelas XI, didapatkan hasil guru jarang menggunakan media, suasana saat pembelajaran monoton dan membosankan, serta siswa kurang memahami materi ketika belajar.

Pada tahap desain dengan membuat rancangan Infografis meliputi materi, gambar,

sebelum mengembangkan peneliti membuat Story Board Infografis. Pada tahap pengembangan produk telah dibuat, setelahnya produk dinilai oleh ahli media serta materi dan revisi media, hasil yang didapat dari ahli produk layak dan dapat di uji coba. Selanjutnya media di uji coba kepada murid, hasil uji coba perorangan menghasilkan nilai 80% di kategori “Baik”, uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai 84% di kategori “Baik”, dan untuk uji coba kelompok besar menghasilkan nilai 91% di kategori “Sangat Baik”. Tahap penutup adalah evaluasi, peneliti melakukan evaluasi dari tahap sebelumnya, tahap ini berdasarkan dari penilaian ahli dan uji coba produk.

2. Saran

Bagi pendidik Infografis ini bisa dipakai dan mempermudah guru saat mengajar secara langsung ataupun mengajar dari jarak jauh. Bagi Peserta Didik, Infografis bisa dipakai agar siswa paham akan pada materi Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha di Nusantara. bagi Peneliti Infografis ini dapat digunakan ke penelitian selanjutnya lagi untuk mengetahui efektif dari media infografis serta bisa dikembangkan ke topik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, Harpan Aldila., dkk. 2019. “Infografis Sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA”, *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Volume 05, No 1*, hlm 145-147.
- Batubara, Hamdan Husen. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Penerbit Antasari Press.

- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mazrur. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Palangkaraya: Intimedia.
- Nasution, Abd. Haris., dkk. 2020. "Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA". *Jurnal Sekolah*. Vol 4, No 3.
- Sugihartini, Nyoman., dkk. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Intruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dengan Pengajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 15, No 2, hlm 280.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.