

**PENGEMBANGAN INFOGRAFIS
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA
KELAS VII DI MTsN 3 NGANJUK**

Rizal Rizki Kurniawan¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rizal.18035@unesa.ac.id

²Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstract

Based on research and interviews at MTsN 3 Nganjuk regarding learning media and students' needs for learning media are very lacking. This is where learning becomes monotonous and boring, from all these problems the author created a learning media, namely infographic media. The development of this infographic learning media uses the R&D method with the ADDIE development model. The trial was carried out on 30 class VII students to make research easier and more effective. From the validation results, according to material experts, the percentage reached 94%, including the very good category, according to media experts, the percentage reached 100%, including the very good category. Data collection on teacher and student responses was carried out for 2 days, namely on 11 and 12 October 2023, face to face (offline). The results of the research show that from the questionnaire the response of teachers teaching arts and culture subjects at MTsN 3 Nganjuk reached a very good percentage, namely 94%. And the results of the student response percentage were very good, namely 97%. The conclusion of the overall percentage value of two expert validators, teacher and student responses reached a percentage of 97%, stating that this infographic media is very suitable for use for learning in schools.

Keywords: Infographic Learning Media.

Abstrak

Berdasarkan penelitian dan wawancara di MTsN 3 Nganjuk terkait media pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran itu sangatlah kurang. Dari sinilah pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, dari semua masalah ini penulis membuat sebuah media pembelajaran yaitu media infografis. Pengembangan media pembelajaran infografis ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII agar penelitian lebih mudah dan efektif. Dari hasil validasi menurut ahli materi mencapai prosentase 94% termasuk kategori sangat baik, menurut ahli media mencapai prosentase 100% termasuk kategori sangat baik. Pengambilan data respon guru dan siswa ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 11 dan 12 oktober 2023 secara tatap muka (offline). Hasil penelitian menunjukkan dari angket respon guru pengampu mata pelajaran seni budaya MTsN 3 Nganjuk mencapai prosentase sangat baik yaitu 94%. Dan Hasil dari respon siswa dengan prosentase sangat baik yaitu 97%. Hasil kesimpulan dari keseluruhan nilai prosentase dua validator ahli, respon guru dan siswa mencapai prosentase 97%, menyatakan bahwa media infografis ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Infografis.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat pendukung ketika melaksanakan pembelajaran agar materi pelajaran bisa mudah untuk dipeajari oleh siswa. Media sangat penting untuk para pendidik, karena berfungsi sebagai jembatan dan mampu menutupi kekurangan penyampaian pembelajaran (Warsita B, 2008). Media pembelajaran yang menarik bisa memudahkan belajar dan menumbuhkan minat belajar (Rivo Alfarizi K, M,2020). Dari sini, selaku pendidik bisa menciptakan media pembelajaran yang cocok untuk siswa serta mengaplikasikan media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan, pemahaman, dan keberhasilan siswa (Nurrokhmah, 2013). Menggunakan media pembelajaran adalah suatu upaya nyata yang dilakukan seorang pendidik. Sebagai pendidik seharusnya bisa menciptakan sebuah media pembelajaran agar menumbuhkan minat belajar siswa (Mochamad Ichwan Aziz S, Pd. 2023).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru Seni Budaya MTsN 3 Nganjuk Bapak Mochamad Ichwan Aziz didapatkan bahwa media pembelajaran di MTsN 3 Nganjuk masih menggunakan papan tulis, kadangkala menggunakan PPT dan metode pengajarnya masih dalam bentuk ceramah, dari sini pembelajaran menjadi monoton serta membosankan. Pendidik harus memahami dan berfikir kreatif tentang media pembelajaran agar pembelajaran lebih mengasikkan. Dari sinilah peneliti membuat sebuah media pembelajaran yaitu media infografis, Pembelajaran yang menggunakan media infografis akan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Ini juga akan berdampak pada daya ingat dan daya nalar siswa (Susetyo, Bahruddin, 2015).

Media Infografis ialah jenis karya dalam bentuk bacaan serta gambar-gambar atau grafis yang menarik agar ada ketertarikan saat membacanya (Khomaria I, 2015). Di era digital, visualisasi informasi sangatlah efektif (Mufti M. B., 2016). Infografis adalah media yang memvisualisasikan tulisan dan menyampaikan informasi secara kompleks (Pang dkk, 2018:10). Adapun pembeda media infografis ini yaitu terdapat kode QR untuk di scan dan bisa diakses secara online.

Berdasarkan uraian di atas pengembangan

media infografis sangat perlu dilaksanakan untuk mengatasi ketidaktersediaan media pembelajaran di sekolah. Sehingga peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Infografis Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Kelas VII di MTsN 3 Nganjuk”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) yaitu sebuah metode penelitian sebagai sarana menciptakan sebuah produk tertentu kemudian diuji keefektivitasan produk. R&D sebagai teori acuan membuat suatu produk, menguji keefektivitasan produk, pengembangan produk, lalu menciptakan produk baru (Sugiyono, 2019). pengembangan media pembelajaran atau kurikulum adalah metode ADDIE.

Penelitian ini menggunakan metode R&D sebagai penelitian ini, metode ini dikenal sebagai "penelitian dan pengembangan". Menurut Sugiono 2009, R&D adalah penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji seberapa efektifitasnya produk itu. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan infografis sebagai media pembelajaran seni rupa kelas VII di MTsN 3 Nganjuk. Model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996, adalah model pengembangan penelitian yang dipilih dalam penelitian ini (Mulyatiningsih, 2011).

Pada tahap analisis peneliti memeriksa proses pembelajaran seni rupa di MTsN 3 Nganjuk, khususnya materi seni rupa di kelas 7. Karena pembelajaran seni rupa di MTsN 3 Nganjuk belum menggunakan media baru, peneliti ingin menggunakan infografis sebagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis. Ada beberapa materi seni rupa di kelas 7 dengan KD.

Setelah tahap analisis selesai, kemudian ke tahap desain. Pada tahap inilah penulis merancang sebuah media pembelajaran seni rupa kelas VII, yaitu infografis. Ada dua 2 tahapan:

1) Setelah analisis, peneliti menyiapkan materi yang sesuai dengan KD untuk digunakan

sebagai bahan untuk membuat infografis, 2) Peneliti membuat desain infografis yang menggabungkan materi Seni Rupa Kelas VII dengan KD yang sudah dibuat.

Tahap pengembangan dimulai setelah tahap desain selesai. Peneliti menggunakan desain yang telah direncanakan untuk desain infografis pada tahap ini. Peneliti akan membagi 2 jenis materi 9 halaman penjabaran, yaitu:

1) Ada 4 Halaman materi yang berisi materi menggambar sesuai dengan KD yang sudah ditentukan, 2) Ada 5 Halaman materi yang berisi materi tekstil sesuai dengan KD yang sudah ditentukan.

Produk atau desain diterapkan di lapangan (Mulyatiningsih, 2011). Produk ini dilakukan di MTsN 3 Nganjuk. Selama bagian uji coba ini, peneliti mengumpulkan data dan mencatat kendala dan kekurangan dalam pengujian media. Selanjutnya, siswa dan guru diberi angket tanggapan untuk mengetahui seberapa efektifitasnya.

peneliti melakukan evaluasi dari uji coba media pembelajaran infografis. Bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dari media infografis ini. Jika telah melalui tahap evaluasi ini, media dapat digunakan (Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Nganjuk yang bertempat di kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Peneliti memilih sekolah ini karena ingin mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media Infografis.

Wawancara dan observasi oleh narasumber yang relevan dapat digunakan untuk mendapatkan sumber data ini. Penelitian ini mencakup temuan wawancara dengan Bapak Mochamad Ichwan Aziz, S.Pd., guru mata pelajaran Seni Budaya di MTsN 3 Nganjuk, serta beberapa angket validasi dari validator materi, media, dan angket respon siswa terhadap media infografis.

Peneliti menggunakan infografis sebagai media pembelajaran seni rupa kelas VII secara sistematis. Peneliti berencana untuk menggunakan media infografis sebagai alat untuk mengajar secara tatap muka dan memberikan siswa kode QR untuk belajar saat mereka tidak berada di sekolah.

Cara untuk mendapatkan informasi melalui foto, video, arsip, atau dokumen yang dapat mendukung penelitian dikenal sebagai dokumentasi (Sugiyono, 2015:329).

Setelah pengujian infografis sebagai media pembelajaran selesai, angket diberikan. Angket validator diserahkan kepada ahli materi dan media, sedangkan angket responden diberikan kepada siswa dan guru.

Peneliti menggunakan model wawancara bebas. Wawancara yang dilakukan dengan lebih santai dan tidak terlalu terstruktur. Peneliti hanya perlu menyiapkan media untuk mendukung pertanyaan. Sesi wawancara untuk penelitian ini difokuskan oleh narasumber terkait yaitu Bapak Mochamad Ichwan Aziz, S.Pd. selaku guru Seni Budaya MTsN 3 Nganjuk.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Jadi metode analisis data ini adalah pembuatan media infografis sebagai pembelajaran. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari jumlah skor nilai validasi ahli materi, media, wawancara, observasi, serta angket respon siswa dan guru. Dalam penelitian kuantitatif ini, data yang digunakan termasuk hasil observasi, validasi, ahli materi, ahli desain, angket respons siswa dan guru. Peneliti menggunakan skala pengukuran bentuk skala likert untuk menganalisis data. Tabel skala likert yang digunakan sebagai acuan, berikut acuannya:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

f = Jumlah skor hasil penelitian

N = Skor Maksimal

P = Angka presentase

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria penilaian. Kriteria “sangat baik” jika hasil diperoleh rentang skor antara 81% - 100%, kriteria “baik” dengan rentang skor 61% - 80%, kriteria “cukup” dengan rentang skor 41% - 60%, kriteria “kurang” dengan rentang skor 21% - 40%, sementara itu kriteria “sangat kurang” dengan rentang skor 1% - 20%.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian dari Tri Nugroho Budi Santoso, Siswati. 2021. Universitas Kristen Satya Wacana. "Pengembangan Media Infografis Pada Pelajaran Ekonomi Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi". Dalam penelitian ini, tujuan adalah untuk membuat media pembelajaran infografis untuk mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, dan beberapa tahapan pengembangan adalah analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pandemi, media infografis adalah yang terbaik karena dapat membantu siswa belajar ekonomi dengan cara yang inovatif dan membuat mereka lebih tertarik untuk membaca. Pembuatan desain dilakukan dalam empat tahap: memilih template atau dimensi yang disesuaikan, mempelajari fitur dan fungsinya, mendesain, dan kemudian mendownload desain. Diharapkan produk yang telah dibuat dapat menjadi referensi bagi akademisi untuk meningkatkan pembelajaran.

Penelitian dari Meyrinda Tobing, Setyo Admoko. 2017. Universitas Negeri Surabaya. "Pengembangan Media Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 19 Surabaya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 19 Surabaya dengan membuat media infografis yang berfokus pada materi Pemanasan Global. Penelitian uji coba terbatas pada 15 siswa di XI MIA 2 SMA Negeri 19 Surabaya, dan jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini, validasi dua dosen validator menunjukkan persentase sebesar 83%, yang menurut skala Likert adalah "Sangat Layak". Berdasarkan perhitungan indeks ini terdapat peningkatan dengan kategori 73,33% dari total siswa yang diuji dan 26,67% kategori sedang, dan 0% kategori rendah. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media infografis yang dikembangkan berfungsi dengan baik. Angket respons siswa dan pelaksanaan pembelajaran berada dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa standar kepraktisan media

telah terpenuhi.

Penelitian dari Hamsi Mansur, Rafiudin. 2020. Universitas Lambung Mangkurat. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk infografis untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah R&D menggunakan model ADDIE. Penelitian menunjukkan media pembelajaran infografis memiliki fitur seperti memberikan umpan balik secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan siswa, memiliki daya tarik visual, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, konsisten, efektif, dan menarik. Media yang dihasilkan layak digunakan, dan media infografis layak digunakan dan mungkin meningkatkan minat belajar.

Menurut H. Malik (1994), yang dikutip oleh Heri (2020) dalam artikel berjudul "MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh.". Media pembelajaran sangat terkait dengan proses pembelajaran di sekolah dan kegiatan non-formal. Ini karena media pembelajaran dapat meningkatkan semangat, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar, mendorong proses pembelajaran pada diri mereka sendiri (Kosasih, 2017).

Menurut Hendri (2015), Infografis adalah bentuk data visual yang dirancang sebagai sarana bentuk penyampaian informasi terhadap pembaca dengan cara yang simpel. Infografis juga disebut sebagai visualization of information or concepts intended to make difficult-to-understand information understandable and quickly absorbed by a viewer yang berarti visualisasi informasi atau konsep yang dimaksudkan agar informasi yang sulit dipahami dapat dipahami dan cepat diserap oleh pembaca (Simicklas, 2012). Menurut Listya A (2019), Infografis berasal dari kata "informasi" yang bergabung dengan "grafis", merepresentasikan kata grafis dari informasi yang memiliki efek visual yang kuat. Desain yang sederhana dapat menarik perhatian pembaca dengan menggunakan media infografis yang menggunakan gambar atau grafis sebagai penyampaiannya. Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Wicandra, 2006).

Dalam media infografis terdapat beberapa kategori media infografis yaitu:

1) Infografis Statis

Infografis statis adalah jenis infografis yang disajikan dalam bentuk gambar yang tidak bergerak, seperti media cetak, dan tidak memiliki audio atau animasi yang bergerak.

2) Infografis Animasi

Infografis animasi adalah video animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang dapat diputar di media elektronik dan diakses secara online. Infografis animasi lebih menarik karena selain menggunakan elemen visual, mereka juga menggunakan gerakan (gerakan) dan efek suara untuk meningkatkan pesan yang ingin disampaikan.

3) Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah jenis infografis yang ditampilkan pada website dengan tujuan agar pengguna dapat berinteraksi dengan informasi melalui UI yang telah didesain.

4) Infografis Fisik

Infografis fisik adalah jenis yang menyajikan data dalam format tiga dimensi. Media Infografis sering digunakan, tetapi mereka memiliki kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajaran.

Salah satu kelebihan menggunakan media infografis ini adalah membuat materi lebih mudah dipahami siswa selama proses pembelajaran. Kekurangannya dari media infografis ini adalah sifat komunikasinya hanya satu arah dan lebih menekankan pada persepsi indera mata, yang membuatnya sulit untuk dipahami oleh orang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan ketiga tahap awal dari metode ADDIE yaitu Analysis, Design, dan Development untuk membuat rancangan awal dari media infografis.

Pada tahap analisis ini, kegiatan penelitian atau analisis kebutuhan ini untuk menciptakan media pembelajaran. Penelitian ini juga mencakup analisis karakteristik peserta didik, lingkungan, dan media infografis yang telah digunakan sebelumnya. Identifikasi tujuan

pembelajaran adalah bagian dari analisis yang dilakukan. Selain itu, narasumber diwawancarai tentang proses belajar menggambar ilustrasi dan motivasi mereka untuk membuat Infografis. Peneliti juga melihat media pembelajaran yang dibuat oleh narasumber untuk memahami materi Infografis.

Dari hasil wawancara Bapak Ichwan selaku guru Seni Budaya di kelas 7, 8 dan 9, pembelajaran Seni Budaya, khususnya Seni Rupa, kurangnya dalam menciptakan media yang menarik. Oleh karena itu, untuk menyusul kurikulum Merdeka Belajar, yang bertujuan untuk pembelajaran siswa dengan akses secara luas. Selain itu, untuk mendukung kemandirian belajar siswa, perlu dikembangkan media yang nyaman dan mudah diakses, terutama berkaitan dengan materi Seni Rupa Kelas 7 yang membahas tentang berkarya seni. Dan menurut Bapak Mochamad Ichwan Aziz, S.Pd. siswa kelas 7 MTsN 3 Nganjuk memiliki jenis kecerdasan dan model belajar yang berbeda-beda. Ada yang memiliki mode belajar auditorial (lebih nyaman untuk mendengarkan penjelasan orang lain), visual (lebih nyaman untuk melihat objek visual untuk mendeskripsikan teks panjang), read & write (lebih nyaman untuk membaca lalu ditulis kembali di kertas atau buku) dan kinestetik (lebih nyaman untuk langsung menerapkan pembelajaran). Dari sisnilah dengan adanya media infografis yang menarik, kini bisa membuat siswa memiliki rasa ketertarikan dalam belajar.

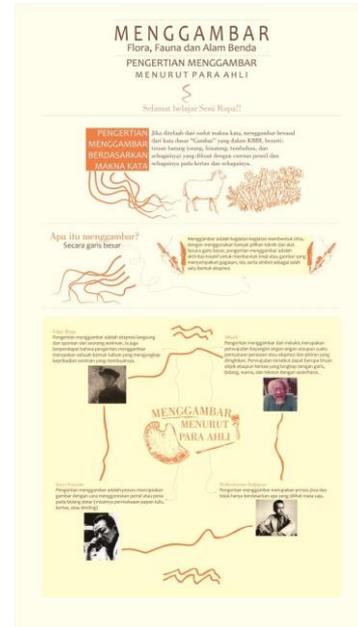
Setelah semua bahan dasar seperti materi dan komponen lain telah terkumpul, tahap selanjutnya adalah desain perancangan media infografis. Perancangan ini menggunakan aplikasi *Corel Draw* dengan membuat berbagai ilustrasi di dalam desain infografis. Adapun Langkah-langkah untuk membuat rancangan infografis, yaitu sebagai berikut:

a. Menyusun materi pelajaran kelas VII sesuai KI dan KD. Materi yang digunakan sebagai berikut:

1) Menggambar flora, fauna dan alam benda.

- a. Mempelajari Pengertian Menggambar
- b. Mempelajari Komposisi
- c. Mempelajari Proporsi

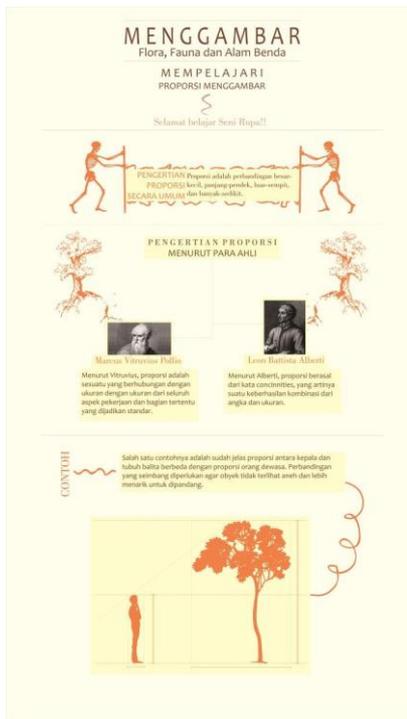
- d. Mempelajari Arsiran Gelap Terang
- 2) Tekstil
 - a. Istilah dan Sejarah Tekstil
 - b. Pengetahuan Tentang Jenis dan Sifat
 - c. Mengetahui Bahan Pewarna Tekstil
 - d. Mempelajari Macam-macam Teknik
 - e. Membuat Karya Tekstil
 - f. Mempelajari Teknik Stilasi
- b. Media Infografis ini memiliki ukuran 5500 x 9763 pixel atau setara dengan setandar ukuran layar HP.
- c. Media Infografis ini di buat menggunakan aplikasi Corel Draw. Semua desain Infografis ini diciptakan sendiri oleh peneliti.
- d. Konsep Infografis
 - 1) Karya infografis ini bertema monokromatik.
 - 2) Warna yang digunakan adalah warna kromatik, warna ini adalah salah satu metode “color matching” atau “color harmony” yang cukup sering digunakan dalam desain. Salah satu keunggulan memakai warna monokromatik ini adalah membuat tampilan *layout* terkesan rapi dan elegan. Bagian teks dan gambar memakai warna yang lebih kontras dari warna *background*, karena agar mendapatkan titik fokus pada infografis ini.
 - 3) Gambar di infografis ini menyesuaikan isi teks dari pembahasan yang berada di infografis. Gambar dibuat manual dari hasil *scan* sketsa sendiri.
 - 4) Infografis ini memakai 2 font yaitu *candara* dan *Bodoni Bk BT*, memakai 2 font ini agar terlihat simpel, elegan, dan mudah dibaca. Karena kembali lagi ke fungsi dari infografis itu sendiri yaitu harus mudah dibaca agar informasi yang ada dalam infografis itu bisa tersampaikan dan mudah dipahami.



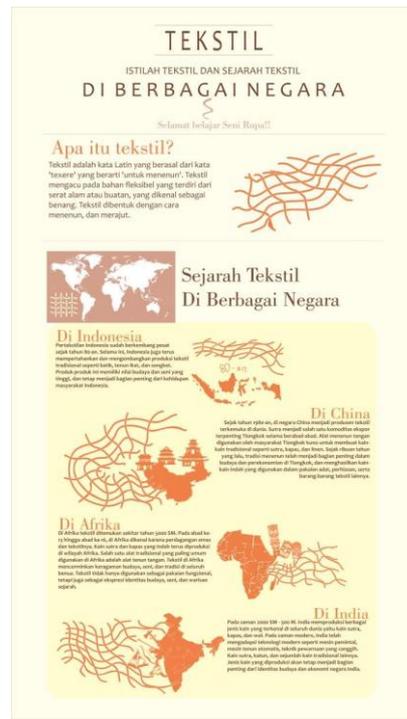
Gambar 1. Infografis dari Aplikasi *Corel Draw* (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



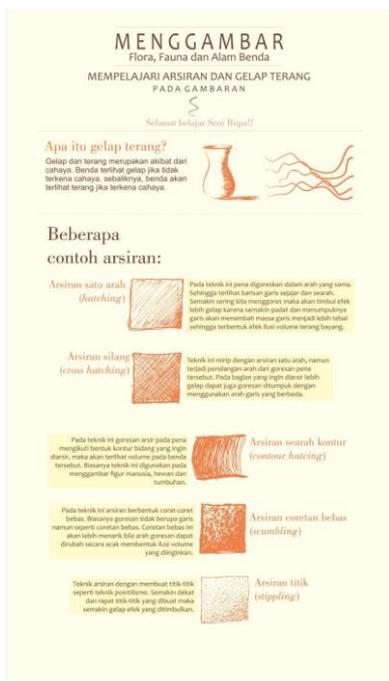
Gambar 2. Infografis dari Aplikasi *Corel Draw* (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



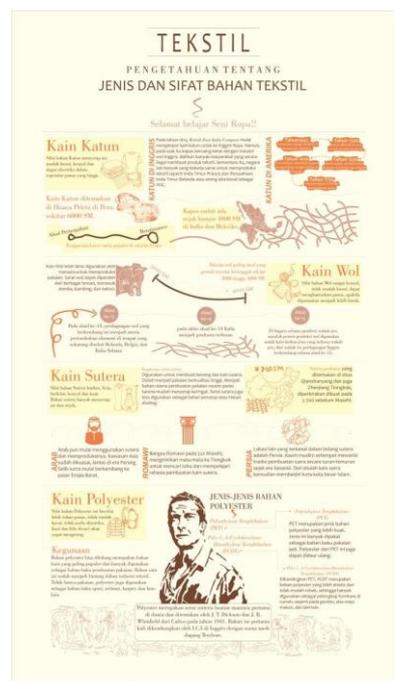
Gambar 3. Infografis dari Aplikasi Corel Draw (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



Gambar 5. Infografis dari Aplikasi Corel Draw (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



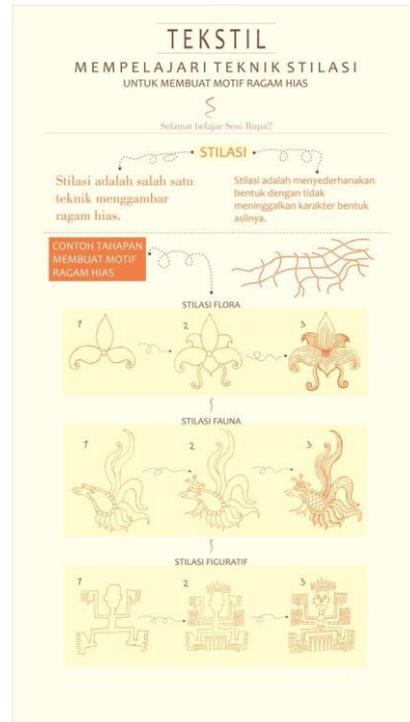
Gambar 4. Infografis dari Aplikasi Corel Draw (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



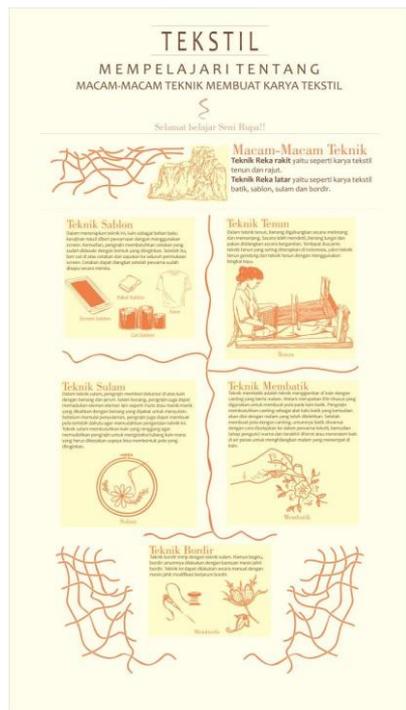
Gambar 6. Infografis dari Aplikasi Corel Draw (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



Gambar 7. Infografis dari Aplikasi *Corel Draw* (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



Gambar 9. Infografis dari Aplikasi *Corel Draw* (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)



Gambar 8. Infografis dari Aplikasi *Corel Draw* (Sumber: Dokumen Rizal, 2023)

Di tahapan pengembangan ini, penulis memutuskan untuk menyempurnakan media Infografis yang ingin dibuat. Memberikan desain Infografis yang sudah dibuat kepada tim validator ahli materi dan media akan digunakan dalam prosesnya. Setelah media dievaluasi oleh tim ahli, peneliti menggunakan program *Corel Draw* untuk memperbaiki desain Infografis.

Para validator menentukan validitas media Infografis dengan menilai, memberikan kritik, dan menyarankan cara meningkatkan efektivitasnya. Para ahli ini adalah Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd., sebagai validator media, dan Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd., sebagai validator materi.

Pada hasil validasi pertama kelayakan produk berdasarkan ahli materi memperoleh poin 65%. Hasil yang diperoleh dalam presentase dapat dikategorikan baik namun masih perlu memperbaiki kalimat perkalimat dan memperbaiki materi yang kurang lengkap. kelayakan pada validasi kedua oleh validator materi memperoleh poin 94% pada media Infografis. Hasil yang diperoleh dalam presentase dapat dikategorikan sangat layak dan dapat merespon positif untuk digunakan sebagai

media pembelajaran pada siswa.

Pada tabel hasil validasi pertama kelayakan produk berdasarkan ahli media diperoleh poin 100%. Hasil yang diperoleh dalam presentase dapat dikategorikan sangat baik dan layak diuji cobakan di sekolahan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media yang sudah di validasi dengan memberikan angket respon kepada guru seni budaya beserta 30 lembar angket siswa kelas VII di MTsN 3 Nganjuk untuk mengetahui kelayakan media Infografis ini. Pengambilan data respon guru dan siswa ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 11 dan 12 oktober 2023 secara tatap muka (offline). Sebelum di uji coba, media Infografis dicetak terlebih dahulu dengan ukuran 46 x 82 cm sebanyak 9 cetakan, dan juga diberi Code QR untuk di scan agar dapat di akses secara online. Dari hasil respon guru memperoleh poin 94% pada media Infografis yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran Infografis ini sangat layak untuk digunakan sebagai media belajar kepada siswa. Dan hasil respon siswa memperoleh poin 97% pada media Infografis. Hasil yang diperoleh dalam presentase dapat dikategorikan sangat layak dan dapat merespon positif untuk kebutuhan siswa melaksanakan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses perancangan media Infografis dilakukan melalui 5 tahapan. Pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap narasumber terkait hambatan dalam pembelajaran khususnya terkait media pembelajaran materi Seni rupa. Kedua setelah mengetahui beberapa kendala yang dijelaskan oleh Bapak Mochamad Ichwan Aziz selaku narasumber dan guru Seni Budaya di MTsN 3 Nganjuk, peneliti merancang konsep awal perancangan media infografis menggunakan aplikasi Corel Draw. Kemudian untuk ke efektivitasan media Infografis ini, peneliti menyertakan Kode QR untuk di scan agar bisa diakses ke semua siswa secara online. Kemudian ketiga peneliti melakukan validasi beserta revisi produk pada validator. Validator tersebut terbagi menjadi 2 yaitu validator materi dan validator media. Lalu ke empat setelah

produk selesai tervalidasi dan dianggap layak digunakan, peneliti mencetak desain infografis untuk pembelajaran di kelas VII MTsN 3 Nganjuk dan peneliti mengujicobakan produk pada siswa di MTsN 3 Nganjuk dengan memberikan angket respon berupa lembar penilaian respon yang dibagikan secara Offline pada guru dan siswa. Dan terakhir setelah seluruh angket terkumpul, peneliti mengevaluasi kelayakan media Infografis untuk menyimpulkan bahwa produk yang digunakan telah layak dan sesuai kebutuhan.

Dalam proses pembelajaran, siswa akan menggunakan media Infografis ini sebagai media pendukung pembelajaran Seni rupa kelas VII. Dan terdapat Kode QR untuk di scan agar bisa diakses kesemua siswa. Hasil uji coba media Infografis pada materi Seni rupa dapat dibuktikan melalui respon guru Seni Budaya dan 30 siswa kelas VII di MTsN 3 Nganjuk. Berdasarkan angket respon yang peneliti beri, respon guru mendapatkan angka rata-rata 94%, sedangkan respon siswa mendapatkan angka rata-rata 97% yang membuktikan bahwa media pembelajaran Infografis ini mendapatkan respon baik dan layak digunakan. Tetapi walaupun mendapatkan respon yang baik, peneliti juga mengevaluasi beberapa pendapat dari respon guru dan respon siswa.

Berdasarkan proses, kelayakan yang diperoleh dan hasil penerapan dari pengembangan media pembelajaran Infografis pada materi Seni rupa kelas VII, berikut merupakan saran yang disampaikan oleh peneliti:

Bagi Siswa, dalam pembelajaran berbasis digital, dibutuhkan ketelatenan dalam terus mencoba dan tidak lupa selalu menanamkan optimisme bahwa mampu mengoperasikan teknologi dan memanfaatkan teknologi dengan baik.

Bagi Guru, alangkah lebih baik jika sebagai guru terus berinovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Terutama pembelajaran pada era digital ini agar siswa kedepannya dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik dan benar.

Bagi Peneliti, sebaiknya terus meningkatkan kemampuan menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memecahkan solusi dalam setiap permasalahan yang

dihadapi ketika menjadi seorang pendidik nanti.

Bagi Pihak Lain, media yang dikembangkan peneliti memiliki banyak kekurangan, baik segi desain, materi serta unsur-unsur lainnya. Maka, perlu adanya peningkatan kemampuan maupun pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran serta akan lebih baik apabila dilakukan pemberian saran kepada peneliti untuk dijadikan evaluasi kedepannya dan pemantik motivasi bagi siswa agar dapat bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di era saat ini.

REFERENSI

- Heri. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis & Contoh, <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diakses pada tgl 5 Mei 2023
- Hendri Rahman Susetyo, Muh. Bahruddin, Tantri Windarti (2015). “Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS pada Peserta didik/I Kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.4, No.1, Art Nouveau, 2015, h. 2
- Khomaria, I. (2015). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Mahasiswa Kelas V SDN 1 Semanding Kecamatan Gombang Kabupaten Kebumen. Universitas Sebelas Maret.
- Kosasih, A. & Robertus, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Kurnia et al., “Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D.”
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10-19.
- Mark Smiciklas. (2012). *The Power of Infographics (Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audience)*. United states of Amerika: Pearson Education
- Mochamad Ichwan Aziz, S.Pd adalah seorang Guru Mata Pelajaran Seni Budaya MTsN 3 Nganjuk diwawancara oleh Rizal, Nganjuk, 8 Agustus 2023.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Mufti, M. B. (2016). *Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Media Infografis Pada Masyarakat Penambang Pasir dan Batu Di Desa Kalisumur*.
- Nurrokhmah, I.E., W. Sunarto. (2013). "Pengaruh Penerapan Virtual Labs Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Chemistry in Education*. Volume 2 (1). hlm. 2013.
- Pang, dkk. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*. Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia.
- Rivo Alfarizi K, M. Ricky Rifa'i, Dinar Maftukh Fajar (2020). Analisis kemenarikan media pembelajaran PHET berbasis Vrtual Lab pada materi Listrik Statis selama perkuliahan daring ditinjau dar perspektif mahasiswa,”*VEKTOR:Jurnal Pendidikan IPA* 1, no.1
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 395.
- Umar (2013). “Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Tarbawiyah* Volume 10 No 2 Edisi Juli-Desember 2013, h. 127
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.
- Wicandra, O.B. (2006). Peran Infografis pada Media Massa Cetak. *Nirmana*, Volume 8 (1) hlm. 44-48.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar