

Pengaruh Media Infografis Berbasis *Coreldraw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Adi Putra¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 6, 2021

Revised May 27, 2021

Accepted Jun 13, 2021

Kata Kunci:

Coreldraw
Motivasi Belajar
Sejarah

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Infografis berbasis *Coreldraw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IIS I SMA 6 Muaro Jambi.

Metodologi: Penelitian ini didesain dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) kelas yang digunakan sebagai sample adalah kelas XI IIS I sebagai kelas eksperimen dan XI IIS 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket.

Temuan Utama: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Infografis berbasis *Coreldraw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan dengan sig $0,00 < 0,05$ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Infografis berbasis *coreldraw* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IIS I SMA 6 Muaro Jambi.

Keterbaruan/Keaslian dari Penelitian: Penelitian ini mengembangkan media infografis berbasis *coreldraw* untuk meningkatkan metovasi belajar peserta didik

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Adi Putra

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: adiputra57@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik [1]. Dalam pembelajaran sejarah terdapat tujuan yang umum sehingga dapat bermakna bagi peserta didik seperti halnya dalam pendidikan sejarah peserta didik diharapkan dapat memahami masa lalu dalam konteks masa kini, untuk mencapai tujuan tersebut tentulah harus dapat memetakan pembelajaran sejarah sesuai dengan kontestual, sehingga sejalan dengan yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran memiliki tujuan sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dalam hal mendominasi materi pembelajaran harus diterapkan sesuai petunjuk yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa [2]. Hal ini diharapkan bagi seorang guru di dalam kelas untuk lebih tau tentang peserta didiknya, terdapat berbagai kemampuan peserta didik yang meliputi (pengetahuan, kebugaran, dan kecepatan belajar). Sehingga terdapat kemampuan yang tidak sama antara siswa satu dengan siswa lainya dalam suatu proses pembelajaran, dengan cara ini, materi harus diatur sehingga semua peserta didik dapat mencapai dan mendominasi tujuan yang telah ditetapkan di dalam kelas. Pembelajaran akan sangat menyenangkan apa bila

adanya peningkatan dalam proses pembelajaran di dalam kelas seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting [3]. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi nilai tambahan dalam menunjang motivasi belajar peserta didik didalam kelas, selain itu juga banyak media pembelajaran yang dapat digunakan seperti gambar, video maupun audio, salah satu contohnya adalah infografis yang berbentuk visual informasi yang disajikan secara kompleks. Media infografis sangat cocok digunakan dalam sebuah pembelajaran, dengan media pembelajaran infografis pembelajaran dapat dikemas dengan sangat menarik dan efektif. Salah satu media pembelajaran visual yang banyak dipakai adalah infografis. Infografis adalah jenis penyampaian data terbaik di era komputerisasi ini [4]. Akibatnya, media infografis sangat berguna untuk memvisualisasikan informasi dengan menggunakan serangkaian cerita berbentuk gambar, ilustrasi, tipografi, peta, dan visualisasi sehingga dapat membantu pembaca memahami isi teks dengan lebih mudah.

Pembuatan media pembelajaran infografis bisa dibuat dengan menggunakan software CorelDRAW dikarenakan pada aplikasi ini pembuatan infografis dapat sangat maksimal dibuat, software CorelDRAW sendiri adalah aplikasi pengolah gambar vektor yang banyak digunakan oleh pengguna Pc. Selain mudah digunakan aplikasi CorelDraw juga mendukung berbagai fitur yang dapat membantu membuat infografis dengan ketajaman gambar yang cukup jelas, tidak hanya dapat membuat infografis saja tetapi juga dapat digunakan membuat poster, brosur, kartu nama hingga banner. Tidak lepas dari itu penulis juga lebih menguasai Software CorelDRAW ketimbang aplikasi editing lainnya dan penggunaannya juga cukup simple. Bintang, telah menginvestigasi bagaimana struktur pesan dari berita atau informasi tersebut dapat mempengaruhi proses pemahaman publik terhadap situasi [5]. Studi ini menggabungkan konsep teoritis dari komunikasi massa, komunikasi visual, dan psikologi kognitif untuk mengeksplorasi model, bentuk, atau media komunikasi yang lebih efektif untuk berita atau informasi yang kompleks, dalam hal ini Infografis menjadi salah satu bentuk media dalam bentuk yang menarik dan kompleks.

Tujuan pengembangan media pembelajaran infografis ini adalah agar dapat memberi kebutuhan belajar bagi peserta didik, program pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dan memperbaharui kurikulum dengan menentukan kebutuhan yang relevan oleh karena itu infografis dapat menjadi acuan yang berguna bagi pembelajaran siswa di dalam kelas, hal ini tentunya selaras dengan tujuan dari Icoграда Design Education Manifesto 2011 [4]. Dalam hal ini pendidik juga dituntut untuk menjadi seseorang yang mampu menjembatani kepentingan dan memfasilitasi kebutuhan dalam proses pembelajaran melalui usaha nyata yang dapat diterapkan, usaha nyata yang dapat pendidik terapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi yang telah tersedia disekitar kita seperti contoh yaitu media pembelajaran infografis yang dapat menstimulus siswa dalam motivasi belajar, semangat belajar sehingga dapat lebih efektif di banding dengan menerapkan metode yang konvensional dan media pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa.

Infografis merupakan salah satu media pembelajaran yang tergolong dalam kategori media yang menyenangkan karena terdiri dari gambar dan juga keterangan ringkas materi yang di susun secara kronologis sehingga memudahkan bagi peserta didik untuk belajar serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas [6]. Dengan infografis guru dapat merangkum materi dengan lebih menarik untuk dipelajari, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dibagikan. Infografis dirasa cocok diterapkan karena merupakan salah satu media baca yang memadukan informasi dan grafis secara kompleks, menjadi bentuk yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digitalisasi ini. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk media *infografis* berbasis *CorelDRAW* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and development). Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada [7]. Tergantung pada model pengembangan yang digunakan, fase-fase yang harus diikuti dalam penelitian pengembangan. Ini dapat berfungsi sebagai kerangka penelitian dan pengembangan untuk menyempurnakan produk akhir dengan model pengembangan tertentu. Model *Four D* yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, and Disseminate* merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.

Pada tahap define terdiri dari 5 tahap yaitu, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Setelah melakukan tahap define akan dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap design yang terdiri dari 3 tahap yaitu, penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format. Tahap development terdiri dari validasi ahli dan uji coba produk, dan tahap terakhir disseminate yaitu tahap penyebaran produk secara masal.

Kegiatan uji coba pada kelompok kecil ini dilakukan di SMA 6 Muaro Jambi dengan mengambil sampel peserta didik untuk di uji coba yang berjumlah 5 orang. Sarana yang perlu di persiapkan dalam uji coba kelompok kecil ini adalah media pembelajaran yang ingin di uji coba yaitu infografis dan ada juga laptop untuk menampilkan format digital dari media yang dibuat. Menurut Tukiran uji coba kelompok besar adalah langkah terakhir pada evaluasi formatif [8]. Pada uji coba kelompok besar peneliti melakukan di SMA 6 Muaro Jambi kelas XI IIS 1. Sarana yang perlu digunakan adalah Infografis bentuk fisik, digital, laptop dan proyektor untuk menampilkan media yang dibuat di dalam kelas. Peneliti mengambil subjek penelitian sebanyak jumlah peserta didik yang duduk di kelas XI IIS 1. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek uji coba di kelas XI IIS 1 adalah 30 orang.

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dapat menggunakan data primer. Menurut Suryani dkk, Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data [9]. Data primer dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang dibagikan ke responden. Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta angket dari peserta didik. Pada penelitian pengembangan media Infografis berbasis CorelDRAW untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IIS 1 SMA 6 Muaro Jambi ini menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan saat uji coba ahli materi dan uji coba ahli media, serta peserta didik. Jawaban angket yang digunakan disusun berdasarkan skla likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji hipotesis berupa uji pengaruh, terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas dan homogenitas dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Uji Normalitas

No	Kelompok	Absolut (D)	Distribusi
1	<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	0,1582	Normal
2	<i>Post-test</i> kelas eksperimen	0,1926	Normal
3	<i>Pre-test</i> kelas kontrol	0,0833	Normal
4	<i>Post-test</i> kelas kontrol	0,1747	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data pre-test dan post-test hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai Absolut lebih kecil dari tabel *komolgrov smirnov*, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Bartlett

Test Results	
Box's M	2,619
F Approx .	2,566
df1	1
df2	6912,000
Sig.	0,109

Tabel 3 Uji *Paired Sampel T-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol (*Post-test*)

	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	44,68	28,840
Variance	99,82427536	55,17210145
Observations	24	24
Pearson Correlation	0,022384758	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	23	
t stat	6,265139325	
P (T<=t) one-tail	0,0000	
t critical one-tail	1,713871528	
P(T<=t) two-tail	0,00000	

t critical two-tail

2,06865761

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata *post-test* kelas Eksperimen sebesar 44,68 pada saat *post-test* kontrol menjadi 28,840. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen naik di banding kelas kontrol. Selanjutnya berdasarkan uji t didapatkan t hitung < Ttabel sig 0,00 < 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Infografis* berbasis *coreldraw* untuk meningkatkan motivasi siswa efektif di terapkan pada kelas XI IIS 1 SMA 6 Muaro Jambi.

Pada tahap efektivitas dilakukan dengan uji t untuk melihat keefektivitasan produk dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji t pada kelas Eksperimen dan Kontrol dengan sig 0,00 < 0,05. dan dapat disimpulkan bahwa media *Infografis* berbasis *coreldraw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IIS 1 SMA 6 Muaro Jambi Efektif untuk diterapkan dan digunakan. Berdasarkan analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Infografis dan penggunaan media yang hanya menggunakan peta konsep dan lks pada kelas XI IIS 1 dan XI IIS 3 SMA 6 Muaro Jambi. Hal ini tentunya juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kenaikan rata-rata skor sangat tinggi pada kelas eksperimen yang tidak terjadi pada kelas kontrol pada saat sebelum perlakuan (Pre-test) ini terbukti bahwa melalui penggunaan media Infografis berbasis *coreldraw* membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan yaitu melalui Uji-T yang menggunakan Uji *paired Sample T-Test* pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol dengan sig 0,00 < 0,05. dan dapat disimpulkan bahwa media *Infografi* berbasis *coreldraw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IIS 1 SMA 6 Muaro Jambi efektif untuk diterapkan dan digunakan.

REFERENSI

- [1] Nilam Anggraini, “Pengaruh Penerapan Metode TanyaJawabDalamPembelajaran Sejarah Terhadap Keterampilan Bertanya Peserta Didik di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Martapura”. Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lambung Mangkurat, 2020
- [2] Herinimus Krisbanto, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kooperatif Learning Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2014
- [3] Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 5 No.2, , 2014, HLM. 93-196
- [4] Banu Inanc Uyan Dur, *Data Visualization and Infographics in Visual Communication Design Education at the Age of Information*. Journal of Arts and Humanities (JAH), Volume 3, No. 5, 2014
- [5] Bintang Arigia. 2016. *Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia*. Jurnal Komunikasi Vol. 8, No. 2, Desember 2016, Hal 120–133 ISSN2085-1979, EISSN 25282727
- [6] Dwi Anjar Yati, *Pengaruh Penggunaan Media Infografis Terhadap Minat Belajar Siswa Penyandang Disabilitas Fisik Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, 2019
- [7] Sukmadinata, Nana Syaodih, “*Metode Penelitian Pendidikan*”. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013
- [8] TukiranTaniredja, “*Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar*”. Bandung:Alfabeta, 2014
- [9] Suryani dkk, *Media Pembelajaran Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 14 No.2, 2018, hlm. 82-87