

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah : SMPN 3 Kalidawir, Tulungagung

Alamat Sekolah : Jl. Raya Joho. Desa/Kelurahan. Joho Kec.  
Kalidawir Kab/Kota Tulungagung Jawa Timur Kode pos 66281

Telepon/ Fax : (0355) 591217

NPSN : 201051608094 / 20515504

Website : <http://smpnegeri3kalidawir.mysch.id/>

E-mail : [estika\\_kalidawir@yahoo.co.id](mailto:estika_kalidawir@yahoo.co.id)

Tahun Berdiri : 1997

###### **b. Visi dan Misi Sekolah**

###### **1) Visi sekolah**

“Unggul di bidang mutu pendidikan berdasarkan imtaq, iptek dan peduli Lingkungan“

Indikator :

###### **1. Unggul di bidang mutu lulusan**

Terwujudnya standar lulusan yang cerdas, kompetitif, beriman, bertakwa, berakhlak mulia dan cinta tanah air

###### **2. Unggul di bidang prestasi akademis**

Terwujudnya standar proses pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan

###### **3. Unggul di bidang olah raga**

Tercapainya prestasi olah raga baik ditingkat kecamatan maupun kabupaten

4. Unggul di bidang prestasi seni  
Tercapainya prestasi seni baik di tingkat kecamatan maupun kabupaten
5. Unggul di bidang keterampilan  
Tercapainya lulusan yang memiliki keterampilan untuk bekal di masyarakat
6. Unggul di bidang pengamalan agama dan akhlak mulia  
Tercapainya lulusan yang berakhlak mulia dan mampu mengamalkan ajaran agama
7. Unggul di bidang tenaga pendidik dan kependidikan  
Terwujudnya standar tenaga pendidik dan kependidikan yang memadai, dan memenuhi standar nasional pendidikan
8. Unggul di bidang fasilitas, sarana dan prasarana  
Terwujudnya standar sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, media yang inovatif dan interaktif serta relevan dengan perkembangan IPTEK.

2) Misi sekolah

1. Mewujudkan sekolah yang inovatif
2. Mewujudkan perangkat kurikulum yang lengkap, mutakhir dan berwawasan ke depan
3. Mewujudkan organisasi sekolah yang relevan, solid dan dinamis
4. Mewujudkan pembiayaan pendidikan yang memadai, wajar dan adil
5. Mewujudkan pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten dan tangguh
6. Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang tangguh
7. Mewujudkan kemampuan olah raga yang tangguh dan kompetitif

8. Mewujudkan kemampuan seni kreatif dan inovatif
9. Mewujudkan keterampilan kejuruan yang marketable dan kompetitif
10. Mewujudkan kemampuan mengamalkan ajaran agama secara menyeluruh (kaffah)
11. Mewujudkan kegiatan ekstrakurikuler yang bermanfaat dan menarik
12. Mewujudkan layanan bimbingan secara intensif untuk mendorong siswa dalam mengenali potensi diri
13. Mewujudkan hubungan yang harmonis dengan masyarakat dalam melaksanakan pendidikan dan pelatihan keterampilan, olah raga, dan seni serta kegiatan sosial keagamaan
14. Mewujudkan pelestarian dan fungsi lingkungan melalui kegiatan adiwiyata.

## **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Penelitian Pengumpulan Data (*Research and Information*)**

Tahap awal pada pengembangan media pembelajaran yaitu penelitian dan pengumpulan data. Peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data guna untuk menentukan materi, dan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan sebagai dasar dalam penyusunan produk yang dikembangkan. Lokasi yang dipilih peneliti adalah SMPN 3 Kalidawir, karena di SMPN 3 Kalidawir merupakan lokasi Magang I dan Magang II.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran IPS yaitu Siti Minatul Kh. S.Pd untuk menentukan kelas yang akan dipilih sebagai subyek penelitian. Setelah melakukan konsultasi dengan guru pamong Bu Siti Minatul Kh. S.Pd, diperoleh hasil populasi dalam penelitian

adalah kelas VIII dan sampel dipilih secara acak yaitu kelas VIII A sejumlah 30 peserta didik untuk uji coba skala besar dan untuk uji coba skala kecil sampel dipilih secara acak dari kelas VIII dengan jumlah 5-6 peserta didik. Pemilihan sampel secara acak dimaksudkan agar pengembangan media pembelajaran IPS dapat efektif pada setiap proses pembelajaran.

Setelah menentukan subyek penelitian langkah selanjutnya yaitu menentukan materi yang akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran IPS. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Bu Siti Minatul Kh. S.Pd., bahwa kurikulum yang dipakai di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung yaitu Kurikulum 13 (K-13) revisi 2017. Karena pada penelitian ini lebih difokuskan pada geografi, maka pemilihan materi ini disesuaikan dengan materi Geografi Regional yaitu Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.

Dari hasil data yang didapatkan peneliti dari guru mata pelajaran adalah ketika proses pembelajaran berlangsung penggunaan media pembelajaran belum bisa efektif, sehingga faktor antusias, semangat dan juga minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih kurang, dan sumber belajar yang digunakan masih terbatas. Peserta didik masih menggunakan LKS sebagai sumber belajar sehingga menyebabkan materi yang dikuasai oleh peserta didik masih belum maksimal. Faktor lainnya yaitu, peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan LCD dan proyektor yang tersedia belum digunakan secara maksimal pada proses pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan di atas, peneliti



berusaha melakukan inovasi yaitu memanfaatkan LCD dan proyektor yang tersedia di SMPN.

## 2. Perencanaan (*Planning*)

Setelah peneliti menganalisis kebutuhan di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Adapun hal-hal yang peneliti lakukan ketika tahap perencanaan ini dimulai dari pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengumpulan buku dan sumber lain yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pemilihan video dan gambar yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik, penyusunan instrumen penelitian yang berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru, angket respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik, serta instrumen *pre-test* dan *post-test* (hasil belajar).

Selanjutnya terkait sumber atau referensi yang di gunakan dalam pembuatan isi materi adalah materi dari buku-buku yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan desain video dan gambar yang tersedia di *youtube* dan *google* yang kemudian akan diedit menggunakan aplikasi *Cap Cut* dan *KineMaster Indonesia*. Peneliti menggunakan perangkat lunak berupa *Cap Cut* dan *KineMaster Indonesia* dengan pertimbangan bahwa program perangkat lunak tersebut lebih mudah dijalankan, memiliki format media dan gambar yang bagus serta animasi yang menarik. Dengan demikian, pengguna bisa memilih desain yang tepat untuk digunakan dan sesuai dengan karakteristik penggunaan media pembelajaran.



**Gambar 4. 1Desain Media Pembelajaran**

Ada 6 instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu, (1) angket validasi ahli materi, (2) angket validasi ahli media, (3) angket validasi guru, (4) angket respon peserta didik, (5) observasi aktivitas peserta didik, dan (6) tes hasil belajar. Untuk angket respon peserta didik, observasi peserta didik, dan tes hasil belajar sebelum digunakan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk dinilai instrumen yang digunakan tersebut sudah layak atau belum. Jika pada instrumen yang divalidasi masih ada perbaikan, oleh karena itu instrumen tes hasil belajar harus direvisi terlebih dahulu sehingga instrumen tes belajar layak digunakan dalam penelitian.

### **3. Pengembangan Bentuk Produk Awal (*Develop Preliminary Form of Product*)**

Setelah tahap perencanaan selesai, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan draf produk. Pada tahap pengembangan draf produk ini meliputi kegiatan yang bersifat perencanaan tahap awal media pembelajaran sebelum divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

a. Isi/Kurikulum

Bagian isi terdiri dari materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yaitu Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN. Agar isi dari materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang akan dicapai oleh peserta didik. Berikut Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 4. 1Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik.	3.1.3. Menganalisis perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN
5.1. Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik.	4.1.4.Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN

b. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

1) *Storyboard*

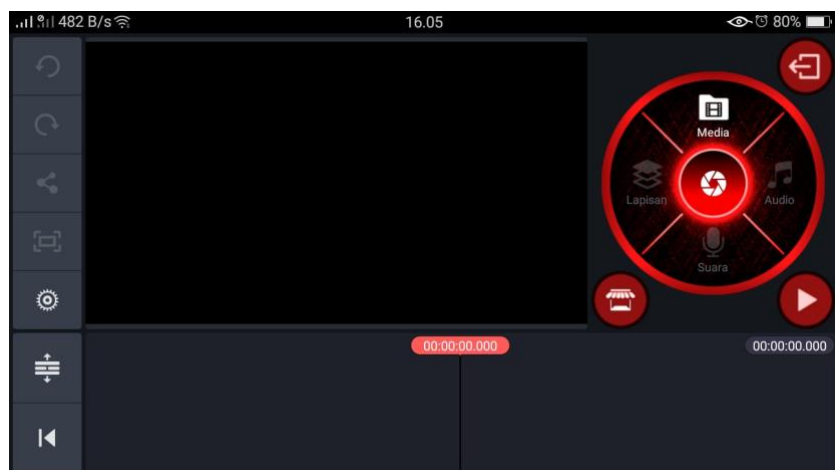
*Storyboard* merupakan tahap awal untuk membuat media pembelajaran berupa animasi infografis *Storyboard* pada penelitian ini berupa rancangan materi, video, dan gambar yang akan dikembangkan dalam media animasi infografis.

## 2) Proses Pengembangan Animasi Infografis

Media yang dikembangkan peneliti ini dikemas dengan menggunakan aplikasi, seperti *Cap Cut* dan *KineMaster Indonesia* untuk menghasilkan media animasi infografis yang menarik. Media animasi infografis merupakan media berbasis visual namun juga tentunya terdapat audio suaranya, media ini memiliki durasi singkat, yaitu kurang dari 30 menit dan didukung dengan visualisasi gerak gambar yang berhubungan dengan materi. Pengembangan media ini disusun berdasarkan bahan-bahan slide, gambar yang diambil dari sebuah website yaitu *slidesgo* dan gambar yang diambil dari *google* dengan memperhatikan urutan sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang.

Langkah-langkah dalam proses pengembangan media pembelajaran, sebagai berikut :

Untuk pembuatan opening menggunakan program berupa *KineMaster Indonesia*. Buka aplikasi *KineMaster Indonesia*, seperti gambar dibawah ini.



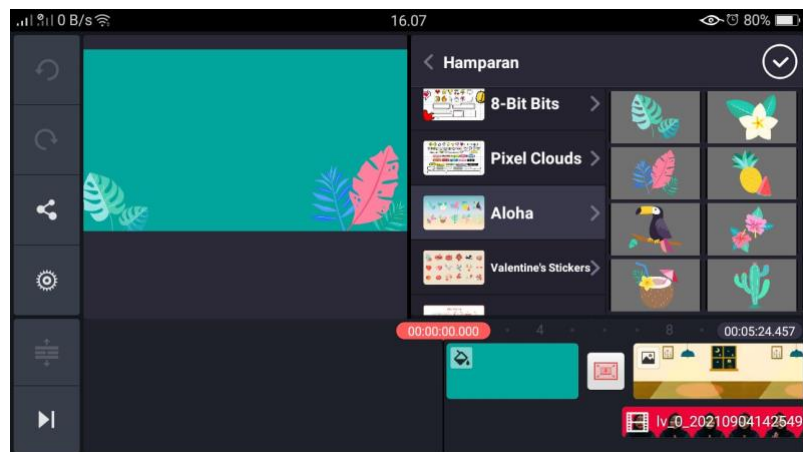
**Gambar 4. 2 Tampilan awal aplikasi KineMaster Indonesia**

Kemudian klik *Media* lalu klik *Latar* dan cari warna latar yang sudah tersedia di aplikasi yang disesuaikan dengan keinginan. Kemudian setelah arna latar/gambar dimasukkan dalam slide video maka akan muncul pada kotak *Project*.



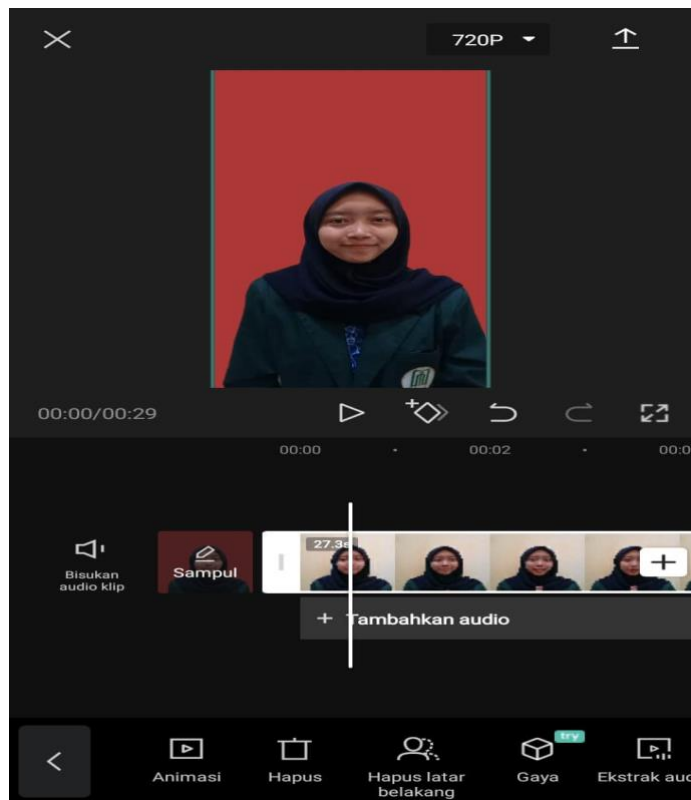
**Gambar 4. 3Tampilan penyisipan background warna**

Kemudian setelah muncul warna latar bisa diberikan animasi bergerak untuk memperindah tampilan awal dan dapat menarik bagi yang menonton. Caranya dengan klik hamparan lalu pilih animasi yang disukai. Setelah klik hamparan maka tampilan akan muncul seperti gambar di bawah ini.



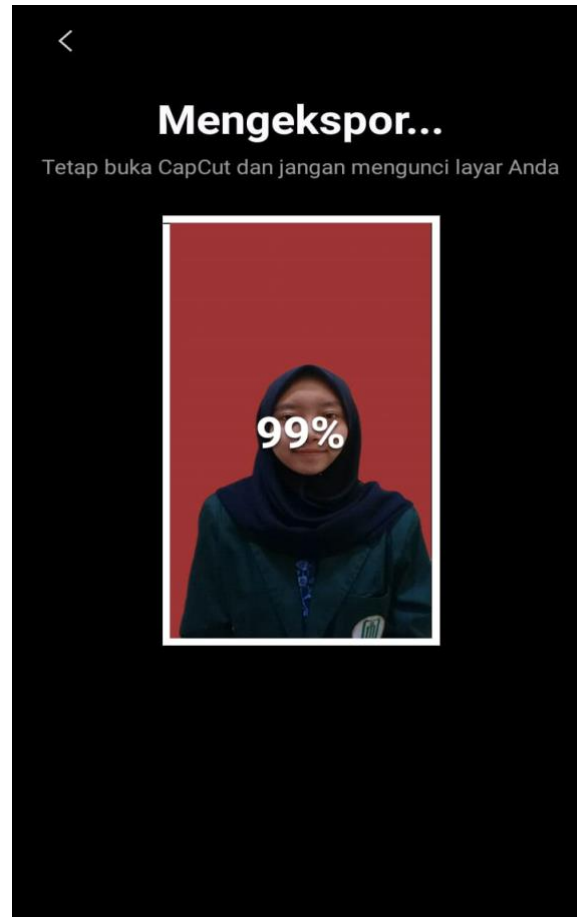
**Gambar 4. 4 Tampilan pilihan atau macam-macam animasi**

Kemudian pilih animasi yang cocok atau yang disukai. Setelah itu sebelum memasukkan video jangan lupa mengubah background video perkenalan pada aplikasi *CapCut*. Langkah selanjutnya untuk mengubah background video perkenalan silahkan buka aplikasi *CapCut*.



**Gambar 4. 5Tampilan aplikasi CapCut untuk mengubah background video**

Kemudian klik icon hapus latar belakang, setelah itu ganti background warna latar belakang video. Setelah mengganti warna latar belakang video silahkan klik symbol save pada pojok kanan atas. Kemudian akan muncul gambar seperti di bawah ini.



**Gambar 4. 6Tampilan mengekspor atau menyimpan video pada aplikasi CapCut**

Setelah video selesai diekspor, maka video akan tersimpan di galeri penyimpanan video. Selanjutnya video akan di impor kedalam aplikasi *KineMaster* lalu akan muncul gambar seperti dibawah ini.



**Gambar 4. 7**Tampilan video yang akan di import pada aplikasi

Kemudian pilih gambar/video yang akan diedit dengan klik “lapisan” dan pilih menu “Media” untuk memilih video yang telah diekspor dari aplikasi *CapCut* maka akan muncul seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4. 8**Tampilan video yang telah di import

Setelah menjalankan langkah-langkah diatas maka akan muncul tampilan video seperti gambar di atas. Selanjutnya untuk menghilangkan background video klik video tersebut dan pilih icon “kunci kroma” kemudian background akan hilang. Kemudian



masukkan gambar yang akan diedit dari *project media* ke *timeline* maka gambar akan muncul pada layar dan tata gambar sesuai *Storyboard*.



**Gambar 4. 9**Tampilan gambar yang sudah masuk pada kotak **Timeline**

Setelah gambar telah ditata sesuai dengan *Storyboard*, selanjutnya memasukan teks pada layar dengan cara klik “lapisan” dan pilih menu “teks” kemudian tulislah teks sesuai materi, maka akan muncul sesuai gambar yang di bawah ini.



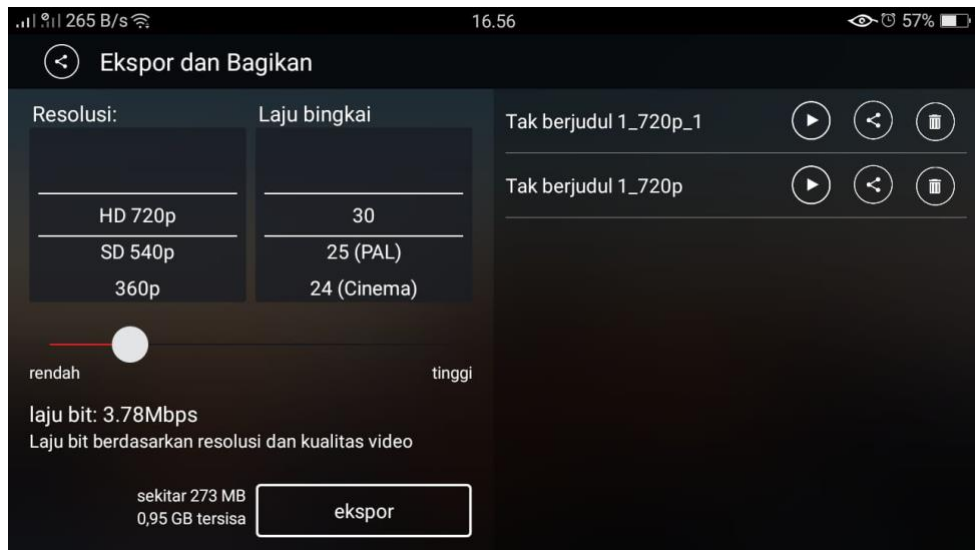
**Gambar 4. 10**Tampilan teks pada kotak layar

Maka setelah semua gambar dan teks telah ditata sesuai rancangan maka selanjutnya menambahkan *recording* dengan cara klik “suara dan rekam” sehingga rekaman suara otomatis akan keluar di timeline. Setelah itu menambahkan *backsound* music dengan cara klik “audio” dan pilih lagu yang sesuai dengan media pembelajaran, kemudian atur *recording* dan *backsound* sesuai panjang gambar, seperti gambar dibawah ini.



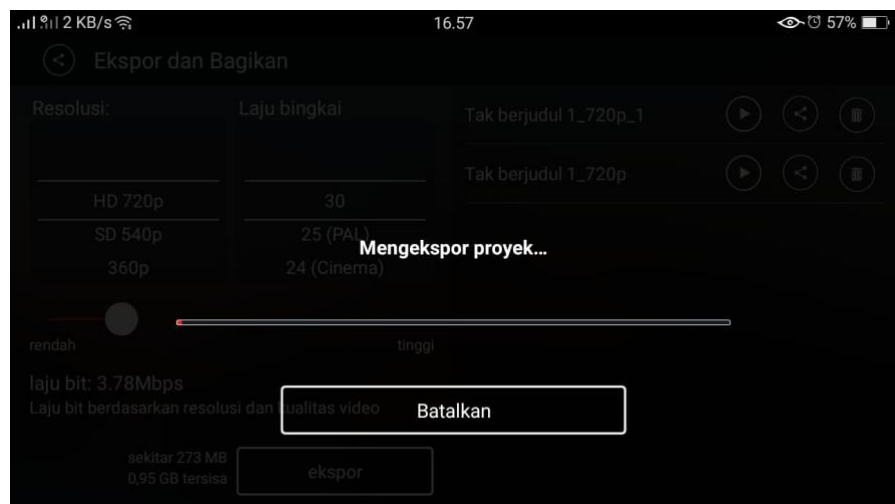
**Gambar 4. 11**Tampilan *backsound* dan *recording* pada *timeline*

Untuk mengedit *backsound* audio dan *recording* yaitu dengan cara klik icon audionya dan pilih icon gunting (*split*) lalu sesuaikan dengan gambar. Setelah semua digabungkan dan di edit proses terakhir yaitu menyimpan video. Dengan cara klik icon “ekspor dan bagikan” pada pojok kanan atas, kemudian akan muncul gambar seperti dibawah ini.



**Gambar 4. 12**Tampilan menyimpan video yang telah diedit

Setelah itu sesuaikan resolsi video dengan pilih resolusi “HD 720p” dan laju bingkai “30” kemudian klik “ekspor” untuk menyimpan video. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini.



**Gambar 4. 13**Tampilan proses video di ekspor

Menunggu video sampai selesai mengekpor. Kemudian setelah video pembelajaran tersimpan langkah selanjutnya yaitu mencari video yang telah tersimpan dan video infografis berbasis *mind mapping* sudah siap digunakan dalam pembelajaran IPS SMP/MTS dan sederajat. Maka untuk mempermudah siswa mengakses video tersebut maka akan diupload pada kanal *youtube* dan akan muncul hasilnya seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4. 14**Telah terupload dalam Youtube

- 3) Teknik Penggunaan Media Animasi Infografis
  1. Pertama, buka *link youtube* yang telah dibagikan di grup *Whatsapp*
  2. Kedua, cermati dan pahami materi yang ada pada video dengan saksama
  3. Ketiga, kerjakan soal evaluasi pada akhir video

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal (Preliminary Field Testing)

##### a. Uji validasi ahli materi

Uji validasi ini bertujuan untuk menilai mengenai kualitas materi yang akan digunakan atau yang ada pada media. Validator dalam uji validasi ini yaitu Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc. Adapun hasil validasi media pada tabel 4.2

**Tabel 4. 2Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
A. Aspek Materi		
1	Kesesuaian media infografis <i>mind mapping</i> dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.	5
2	Tujuan pembelajaran yang dicapai jelas dan terperinci	4
3	Pengembangan dan ide dalam infografis <i>mind mapping</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi.	4
4	Materi tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kejelasan materi yang disampaikan	4
6	Cangkupan materi dalam infografis <i>mind mapping</i>	5
7	Keakuratan gambar dan video	5
8	Ketepatan isi dengan materi yang dibahas	5
9	Gambar atau video sesuai dengan materi yang dibahas	5
10	Mendorong rasa ingin tahu	4
B. Aspek Kebahasaan/Komunikasi		
1	Petunjuk/ prosedur penggunaan disampaikan dengan benar	5
2	Penulisan teks sesuai dengan materi	5
3	Kebakuan istilah	4
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5
5	Kemampuan untuk memotivasi peserta didik	4
6	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	4
7	Ketetapan ejaan	5
8	Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video	5
9	Pemilihan warna	5
C. Efek untuk meningkatkan motivasi peserta didik		
1	Kemudahan dalam menggunakan media infografis <i>mind mapping</i>	4
2	Materi dapat dipahami secara mandiri	4
3	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan	5
4	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi dalam mempelajari materi kondisi alam Indonesia	4
5	Kemampuan untuk memperluas wawasan	4

Lanjutkan

6	Kemampuan untuk memberikan daya tarik siswa dalam menggunakan media	4
7	Media infografis <i>mind mapping</i> memberikan kemudahan untuk mengingat materi	4
D. Apek tampilan keseluruhan		
1	Tulisan mudah dibaca	5
2	Adanya keterhubungan antar gambar video alur materi yang dibahas	5

Berdasarkan pada tabel 4.2 diatas maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.3 dibawah ini.

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	45	42	29	10	31,5	90%	Valid

**Tabel 4. 3Ringkasan Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

Pada tabel diatas terlihat hasil rata-rata dari validator yaitu sebesar 31,5 dengan presentase kevalidan sebesar 90%, yang mana lebih besar dari batas kevalidan yaitu 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan masuk kedalam kategori valid dan dapat digunakan dalam materi dengan sedikit revisi.

b. Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator dari dosen IPS yaitu Hany Nurpratiwi, M.Pd. Terdapat 24 pertanyaan yang terdiri dari beberapa aspek, antara lain aspek kelayakan kebahasaan/komunikasi, aspek penyajian, efek untuk meningkatkan motivasi peserta didik, apek tampilan keseluruhan. Adapun hasil validasi ahli media tersebut pada tabel 4.4

**Tabel 4. 4Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

No	Indikator	Skor Penilaian
A. Aspek Kebahasaan/Komunikasi		
1	Petunjuk/ prosedur penggunaan disampaikan dengan benar	4
2	Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berpikir siswa	4
3	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	4
4	Menggunakan Bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4
5	Ketepatan struktur kalimat	3
6	Keefektifan kalimat	4
7	Ketetapan ejaan	3
8	Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video	4
B. Aspek Penyajian		
1	Penyajian infografis dilakukan secara sistematis	4
2	Desain penyajian sesuai dengan konsep kondisi di wilayah	4
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	3
4	Pemilihan warna	4
C. Efek untuk meningkatkan motivasi peserta didik		
1	Kemudahan dalam menggunakan media infografis <i>mind mapping</i>	4
2	Materi dapat dipahami secara mandiri	4
3	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan	4
4	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi dalam mempelajari materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN	4
5	Kemampuan untuk memperluas wawasan	4
6	Kemampuan untuk memberikan daya tarik siswa dalam menggunakan media	3
7	Media infografis <i>mind mapping</i> memberikan kemudahan untuk mengingat materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN	4
D. Aspek tampilan keseluruhan		
1	Desain halaman cover, thumbnail, media infografis <i>mind mapping</i> menarik	3
2	Desain media memberikan kesan daya tarik bagi siswa	4
3	Transisi dalam media memiliki kesinambungan	4
4	Tulisan mudah dibaca	4
5	Efek/animasi sesuai dan menarik	3

Berdasarkan pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.5

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	30	15	27	18	22,5	75%	Valid

**Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

Hasil menunjukkan skor rata-rata dari validator sebesar 22,5. Dengan presentase dari semua aspek validasi sebesar 75%, yang mana nilai sama dengan batas tingkat kevalidan yaitu 75. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori valid dengan tanpa revisi.

c. Uji Validasi Guru IPS

Adapun tujuan dari uji validasi oleh guru IPS adalah untuk mengetahui kelayakan media dan kualitas materi yang ada dalam media. Validator pada uji validasi guru IPS disini yaitu Siti Minatul Kh, S,Pd. Adapun hasil validasi media pada tabel 4.6

**Tabel 4. 6 Hasil Validasi Oleh Guru IPS**

No	Indikator	Skor penilaian
A. Aspek kelayakan materi		
1	Kejelasan materi yang disampaikan	4
2	Cangkupan materi dalam infografis <i>mind mapping</i>	4
3	Keakuratan gambar dan video	5
4	Ketepatan isi dengan materi yang dibahas	4
5	Gambar atau video sesuai dengan materi yang dibahas.	5
6	Mendorong rasa ingin tahu	4
B. Aspek Kebahasaan/Komunikasi		
1	Petunjuk/ prosedur penggunaan disampaikan dengan benar	4
2	Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berpikir siswa	4
3	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	4



*Lanjutkan*

4	Menggunakan Bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4
5	Penulisan teks sesuai dengan materi	5
6	Ketepatan struktur kalimat	4
7	Keefektifan kalimat	4
8	Kebakuan istilah	4
9	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
10	Kemampuan untuk memotivasi peserta didik	4
11	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	4
12	Ketetapan ejaan	4
13	Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video	4
C. Aspek Penyajian		
1	Penyajian infografis dilakukan secara sistematis	4
2	Desain penyajian sesuai dengan konsep	4
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	4
4	Pemilihan warna	4
D. Aspek untuk meningkatkan motivasi peserta didik		
1	Kemudahan dalam menggunakan media infografis <i>mind mapping</i>	4
2	Materi dapat dipahami secara mandiri	4
3	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan	5
4	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi dalam mempelajari materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN	4
5	Kemampuan untuk memperluas wawasan	4
6	Kemampuan untuk memberikan daya tarik siswa dalam menggunakan media	4
7	Media infografis <i>mind mapping</i> memberikan kemudahan untuk mengingat materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN	4
8	Desain media memberikan kesan daya tarik bagi siswa	4
9	Transisi dalam media memiliki kesinambungan	4
10	Tulisan mudah dibaca	4
11	Adanya keterhubungan antar gambar video alur materi yang dibahas.	4

Berdasarkan pada tabel 4.6 diatas maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.7 dibawah ini.

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	26	53	16	45	35	82,3%	Valid

**Tabel 4. 7Hasil Validasi Oleh Guru IPS**

Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil rata-rata penilaian dari validator yaitu sebesar 35 dengan presentase kevalidan sebesar 82,3%. Yang mana hal ini menunjukkan tingkat kevalidan karena hasil lebih besar dari batas kevalidan yaitu 75. Sehingga media dapat digunakan dengan tanpa revisi.

d. Uji Validasi Soal Post-Tes

Tujuan dari uji validasi soal ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan soal sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validator dalam uji validasi ini adalah dosen ahli materi dan guru IPS yakni validator 1 oleh Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc dan validator 2 oleh Siti Minatul Kh. S.Pd

**Tabel 4. 8Hasil Validasi Soal Post-Tes**

No	Indikator	Validator	
		1	2
1	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian	5	5
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5	4
3	Kejelasan maksud dari soal	4	4
4	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	4	4
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia	5	4
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	5	4
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa	4	4
	Total skor	32	29
	Presentase (%)	91,4 %	82,8%

*Lanjutan*

Rata-rata presentase	87,1%
Kategori	Baik

Pada tabel 4.8 menunjukkan hasil untuk validator 1 presentase sebesar 91,4%, dan untuk validator 2 menunjukkan presentase sebesar 82,8\$. Maka dapat disimpulkan bahwa tes dinyatakan valid dengan kategori baik dikarenakan diatas presentase 80% yaitu dengan rata-rata akhir 87,1%. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh validator yaitu:

- a. Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc.

Tidak ada saran dari validator ahli materi

- b. Siti Minatul Kh. S.Pd

Ada beberapa soal yang masih perlu perbaikan

**5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal (*Main Product Revision*)**

Revisi dilakukan untuk mempertimbangkan saran dan komentar dari validator yang telah memvalidasi keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan. Namun hasil dari analisa pada data menunjukkan bahwa tidak adanya revisi pada media ini.

**6. Uji Coba Lapangan Skala Utama/Kecil (*Main Field Testing*)**

Setelah melewati beberapa tahapan diatas, maka sudah dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji coba di lapangan. Yang mana peneliti melakukan uji skala kecil terlebih dahulu yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Kalidawir sebanyak 5 orang. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 26 November 2021 secara offline di dalam kelas VIII A. pengujian skala kecil ini dibuat yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui seberapa banyak respn siswa terhadap media.

Berikut uji coba skala kecil yang dilakukan pada gambar 4.22, sebagai berikut:

**Gambar 4.15** Proses Uji Coba Skala Kecil Pada Kelas VIII SMPN 3 Kalidawir



Pada uji skala kecil peneliti melakukan untuk satu kali pertemuan yang dilakukan secara offline di dalam kelas VIII A, hal ini dikarenakan pembelajaran di SMPN 3 Kalidawir sudah dilakukan pembelajaran secara luring 100% disekolah. Percobaan dilakukan oleh 5 siswa yang berasal dari kelas VIII A-E. 5 siswa masuk pada kelas VIII A, setelah tagap pengenalan terhadap media, 5 siswa tersebut menonton dan menyimak video pada laptop. Dikarenakan uji skala kecil hanya terdiri dari 5 siswa maka peneliti menampilkan media menggunakan laptop. Setelah selesai menyimak video peneliti memberikan lembar kuesioner terkait respon peserta didik terhadap media. Berikut hasil kuesioner uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran berupa infografis *mind mapping*.

**Tabel 4. 9Tabel Analisis Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

No	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1	Tampilan bahan ajar infografis <i>mind mapping</i> menarik	0	0	2	3	0	18	72%
2	Sajian materi, gambar, maupun video sangat baik	0	0	0	3	2	22	88%
3	Perpaduan warna pada <i>mind mapping</i> ini sangat baik	0	0	2	1	2	20	80%
4	Tampilan pada <i>mind mapping</i> ini menambah semangat dalam belajar	0	0	3	2	0	17	68%
5	Tampilan dan isi pada <i>mind mapping</i> tidak membuat bosan dalam belajar	0	0	1	4	0	19	76%
6	Materi yang disajikan dalam <i>mind mapping</i> ini mudah dipahami	0	0	1	3	1	20	80%
7	Gambar dan video membantu dalam memahami konsep materi	0	0	0	3	2	22	88%
8	Dengan adanya <i>mind mapping</i> ini memudahkan dalam belajar mandiri	0	0	0	2	3	23	92%
9	Dengan menggunakan <i>mind mapping</i> ini dapat membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	0	0	2	1	2	20	80%
10	Informasi pada <i>mind mapping</i> ini memberikan pengetahuan baru	0	0	0	5	0	20	80%
11	Latihan soal dalam <i>mind mapping</i> disajikan dengan lengkap	0	1	1	2	1	18	72%
12	Huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	0	1	1	3	22	88%
13	Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini jelas dan mudah dipahami	0	0	0	2	3	23	92%
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	0	0	3	2	22	88%
15	Penggunaan <i>mind mapping</i> ini mudah	0	0	0	2	3	23	92%
Rata-rata								82,4%

Berdasarkan pada tabel 4.9 hasil responden peserta didik terkait media pembelajaran mencapai rata-rata 82,4%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media berupa infografis *mind mapping* dapat digunakan yang mana masuk dalam kriteria keefektifan yang baik.

#### **7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)**

Setelah uji coba skala kecil selanjutnya adalah melakukan analisa terhadap hasil angket dari uji coba skala kecil. Revisi terhadap media dilakukan untuk menindaklanjuti saran dan komentar dari peserta didik yang telah menggunakan atau pengaplikasian media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping*.

#### **8. Uji Coba Lapangan Skala Besar/ Operasional (*Operational Field Testing*)**

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada tanggal 30 November 2021 secara luring di SMPN 3 Kalidawir. Sampel yang digunakan dalam uji coba lapangan besar ini berjumlah 30 siswa pada kelas VIII A. Yang mana pada satu kelas dibagi menjadi 2 sistem bagian, yaitu kelas eksperimen (siswa nomor urut 1-15) dan kelas kontrol (siswa nomor urut 16-30). Uji coba ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran animasi infografis.

Pelaksanaan uji coba lapangan skala besar ini dilaksanakan dikelas VIII A dengan menggunakan *laptop* dan *handphone*. Selanjutnya peserta didik diberikan soal pre-tes dan post-tes untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta peserta didik melakukan pengisian kuesioner mengenai respon peserta didik.

**Tabel 4. 10**Daftar Hasil Nilai Pre-Test

No	Kelas Kel. Eksperimen	Hasil <i>Pre-Test</i>	No	Kelas Kel. Kontrol	Hasil <i>Pre-Test</i>
1	AN	70	16	IM	60
2	ASI	70	17	LS	35
3	AP	60	18	MLRS	60
4	AP	75	19	MCW	60
5	AP	65	20	MFR	60
6	ALK	70	21	NI	55
7	BT	50	22	RENN	70
8	BFZ	70	23	REP	65
9	BAS	65	24	RSA	70
10	DAS	60	25	SBWM	55
11	DAF	45	26	SEC	60
12	ERYP	80	27	SMR	85
13	FDR	80	28	TM	55
14	FAP	50	29	WAZ	60
15	INS	60	30	SWA	65

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diperoleh hasil nilai dari uji coba *pre-test* yang diberikan sebelum memberikan perlakuan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan nilai tersebut analisis rata-rata nilai *Pre-test* dari kelas kelompok eksperimensejumlah 64,6 % dan kelompok kelas kontrolsejumlah 61%.

**Tabel 4. 11**Nilai Hasil Nilai Post-Test

No	Kelas Kel. Eksperimen	Hasil <i>Post-Test</i>	No	Kelas Kel. Kontrol	Hasil <i>Post-Test</i>
1	AN	80	16	IM	70
2	ASI	75	17	LS	60
3	AP	70	18	MLRS	60
4	AP	80	19	MCW	70
5	AP	70	20	MFR	65
6	ALK	75	21	NI	65
7	BT	55	22	RENN	80
8	BFZ	75	23	REP	75
9	BAS	70	24	RSA	75
10	DAS	70	25	SBWM	65
11	DAF	70	26	SEC	70
12	ERYP	80	27	SMR	85

*Lanjutan*

<b>13</b>	FDR	85	<b>28</b>	TM	65
<b>14</b>	FAP	60	<b>29</b>	WAZ	70
<b>15</b>	INS	70	<b>30</b>	SWA	75

Berdasarkan tabel 4.11 hasil *post-test* dapat diketahui setelah mengadakan perlakuan. Rata-rata nilai kelas kelompok kontrol sejumlah 69% dan kelas eksperimen sejumlah 72,7%. Sehingga ditemukan peningkatan hasil belajar siswa. Berikut pelaksanaan uji coba lapangan skala besar, seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4. 16 Uji Coba Skala Besar Kelas VIII A**

Selanjutnya setelah melewati uji kelompok besar, peserta didik mengisi kuesioner yang telah dibagikan oleh peneliti melalui grup *Whatsapp*. Berikut hasil kuesioner respon peserta didik terkait media pembelajaran berupa video animasi infografis *mind mapping* pada uji coba lapangan besar.



**Tabel 4. 12** Hasil Kuesioner Respon Pesserta Didik Uji Coba Skala Besar

No	Indicator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1	Tampilan bahan ajar infografis <i>mind mapping</i> menarik	0	1	5	16	8	121	79%
2	Sajian materi, gambar, maupun video sangat baik	0	2	4	14	10	122	81%
3	Perpaduan warna pada <i>mind mapping</i> ini sangat baik	0	2	4	13	11	123	82%
4	Tampilan pada <i>mind mapping</i> ini menambah semangat dalam belajar	0	1	3	15	11	126	84%
5	Tampilan dan isi pada <i>mind mapping</i> tidak membuat bosan dalam belajar	0	2	1	16	11	126	84%
6	Materi yang disajikan dalam <i>mind mapping</i> ini mudah dipahami	1	1	1	14	13	127	84%
7	Gambar dan video membantu dalam memahami konsep materi	0	3	5	6	16	125	83%
8	Dengan adanya <i>mind mapping</i> ini memudahkan dalam belajar mandiri	0	3	1	16	10	123	80%
9	Dengan menggunakan <i>mind mapping</i> ini dapat membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	1	0	5	15	9	121	80%
10	Informasi pada <i>mind mapping</i> ini memberikan pengetahuan baru	0	1	5	9	15	128	85%
11	Latihan soal dalam <i>mind mapping</i> disajikan dengan lengkap	1	0	3	16	10	118	78%
12	Huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	1	4	13	12	126	84%
13	Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini jelas dan mudah dipahami	0	1	4	12	13	127	84%
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	0	3	11	16	133	88%
15	Penggunaan <i>mind mapping</i> ini mudah	1	1	1	14	13	127	84%
Rata-rata								83,2%

Berdasarkan pada tabel 4.12 terkait respon peserta didik terhadap proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping*, yaitu dapat diketahui bahwa menghasilkan nilai rata-rata 83,2% dimana nilai tersebut menunjukkan kategori baik. Selain itu, observasi mengenai aktivitas peserta didik juga dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui bagaimana kinerja peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berupa video infografis berbasis *mind mapping* pada proses pembelajaran. Berikut ini hasil observasi aktivitas peserta didik.

**Tabel 4. 13 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik**

No	n (Pertanyaan)	
	1	2
1		
2		
3		
4	√	
5		
6		
7		
8		
9		
10		√
11		
12		
13		
14	√	
15		√
16		√
17		
18		
19		
20		
21	√	
22		
23		
24	√	
25		

Lanjutan

26		
27		√
28		
29	√	
30		
<b>Banyak siswa yang bertanya</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<i>Asn</i>	<b>16,6%</b>	<b>13,3%</b>
<i>RAS</i>	<b>15%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Dapat digunakan tanpa revisi</b>	

Dari tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil aktivitas bertanya mengenai media pembelajaran ( $n_1$ ) sebesar 16,6% dan pemahaman materi ( $n_2$ ) sebesar 13,3%, maka dapat diambil rata-rata presentase siswa yang bertanya yaitu 15%. Sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media berupa video infografis berbasis *mind mapping* dapat digunakan tanpa revisi.

#### 9. Revisi Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Setelah media dilakukan pengujian skala kecil dan besar, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi sebagai tindak lanjut dari pengujian skala besar pada tahap sebelumnya. Pada revisi ini merupakan revisi tahap akhir yang dilakukan sebagai tanggapan terhadap media yang berupa video animasi infografis *mind mapping* yang digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini pada media tersebut tidak ada revisi akhir sehingga media bisa langsung digunakan dalam pembelajaran.

#### 10. Desiminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Selanjutnya setelah tahap penyempurnaan produk akhir selesai maka media dapat di berikan kepada peserta didik sebagai acuan dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-

Negara ASEAN. Peneliti dalam menyebarkan media ini yaitu melalui media sosial *youtube* agar dapat diakses secara *online*. Selain itu dapat disebarluaskan melalui CD sehingga dapat ditampilkan melalui layar proyektor saat pembelajaran dilakukan secara tatap muka/luring.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Infografis *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

Tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran ini dirancang secara sistematis. Sedangkan penelitian pengembangan sendiri merupakan penciptaan sebuah produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada sehingga akan menjadikan produk yang lebih baik, yang mana melalui tahap sebuah penyelidikan dan eksperimen yang baik. Media pembelajaran berupa video animasi infografis *mind mapping* dalam implementasinya pada proses pembelajaran telah sesuai dengan tujuan dari diciptanya media pembelajaran, yang mana penerapan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* ini dilakukan pada kelas VIII.

Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal *post-tes* yang dilakukan oleh siswa. Dimana terdapat kenaikan hasil belajar menggunakan media pembelajaran infografis, serta kenaikan hasil pengerjaan dari *pre-tes* ke *post-tes*. Media pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai sumber tambahan belajar bagi siswa yang dapat dipelajari sendiri baik di sekolah maupun di rumah. Dalam pengembangannya media ini juga menyesuaikan terhadap karakter siswa SMP/MTS atau sederajat sehingga media dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

## 2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Infografis *Mind Mapping*.

### a) Tingkat Kevalidan

Cara mengetahui tingkat kevalidan dari media yang dikembangkan, maka dilakukan validasi terhadap media. Diantaranya validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi oleh guru IPS. Adapun ringkasan mengenai hasil validasi oleh para validator ahli media, ahli materi, dan guru IPS terdapat pada tabel 4.14

**Tabel 4. 14 Hasil Ringkasan Kevalidan Media Pembelajaran Animasi Infografis Berbasis Mind Mapping**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media	75%	Valid
2	Validator Materi	90%	Valid
3	Validator Guru	82,3%	Valid

Berdasarkan pada tabel 4.14 hasil analisis kevalidan media pembelajaran adalah yang pertama oleh validator media dengan hasil presentase sebesar 75% yang mana dapat dinyatakan bahwa media masuk dalam kategori valid atau layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya validator ahli materi memperoleh hasil presentae 90% sehingga dapat dinyatakan bahwa materi yang ada dalam media masuk dalam kategori valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian oleh validator guru IPS dimana menunjukkan hasil presentase sebesar 82,3% dimana dapat dinyatakan media dan materi yang ada adalah valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kajian teori dari Suharsimi dalam Annisa Dwi, dkk. Menyatakan bahwa sebuah media yang dihasilkan telah memenuhi

atau sesuai standar, maka media tersebut telah bisa dianggap valid dimana hasil tes dan standar yang sama.<sup>50</sup> Berdasarkan teori tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan telah melalui beberapa uji validasi dengan standar yang telah ditentukan dan hasilnya selaras dengan standar.

b) Tingkat Kepraktisan

Uji kepraktisan ini ditujukan untuk menguji tingkat kepraktisan terhadap media yang telah dikembangkan atau untuk mengetahui seberapa praktis media yang telah dikembangkan. Produk dapat dinyatakan efektif atau praktis apabila telah memenuhi empat faktor, diantaranya yaitu : 1) hasil respon peserta didik dinyatakan praktis untuk dipergunakan, 2) validator menunjukkan produk perlu adanya sedikit revisi atau tanpa revisi, 3) tabulasi hasil evaluasi uji coba memenuhi standar yang baik dan sesuai, 4) hasil analisis data observasi terhadap peserta didik menunjukkan media layak untuk digunakan.

a) Hasil Respon Peserta Didik

Kepraktisan media ini ditunjukkan dari hasil angket respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping*. Hasil respon peserta didik ini menunjukkan tanggapan serta penilaian dari siswa terhadap media, sehingga dapat menunjukkan nilai atau presentase total untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut praktis atau tidak. Berikut tabel 4.15 hasil angket respon peserta didik.

---

<sup>50</sup> Annisa Dwi Fitria, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap*, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 4, no. 2 (2017).

**Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1	Tampilan bahan ajar infografis <i>mind mapping</i> menarik	0	1	5	16	8	121	79%
2	Sajian materi, gambar, maupun video sangat baik	0	2	4	14	10	122	81%
3	Perpaduan warna pada <i>mind mapping</i> ini sangat baik	0	2	4	13	11	123	82%
4	Tampilan pada <i>mind mapping</i> ini menambah semangat dalam belajar	0	1	3	15	11	126	84%
5	Tampilan dan isi pada <i>mind mapping</i> tidak membuat bosan dalam belajar	0	2	1	16	11	126	84%
6	Materi yang disajikan dalam <i>mind mapping</i> ini mudah dipahami	1	1	1	14	13	127	84%
7	Gambar dan video membantu dalam memahami konsep materi	0	3	5	6	16	125	83%
8	Dengan adanya <i>mind mapping</i> ini memudahkan dalam belajar mandiri	0	3	1	16	10	123	80%
9	Dengan menggunakan <i>mind mapping</i> ini dapat membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	1	0	5	15	9	121	80%
10	Informasi pada <i>mind mapping</i> ini memberikan pengetahuan baru	0	1	5	9	15	128	85%
11	Latihan soal dalam <i>mind mapping</i> disajikan dengan lengkap	1	0	3	16	10	118	78%
12	Huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	1	4	13	12	126	84%
13	Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini jelas dan mudah dipahami	0	1	4	12	13	127	84%
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ini sederhana dan mudah dipahami	0	0	3	11	16	133	88%
15	Penggunaan <i>mind mapping</i> ini mudah	1	1	1	14	13	127	84%
Rata-rata								83,2%

Berdasarkan pada tabel 4.15 menunjukkan hasil keseluruhan rata-rata sebesar 83,2%. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* dinyatakan praktis dalam proses pembelajaran.

b) Validasi Konstruk

Menurut Djali dan Pudja, dalam menentukan sebuah validasi maka harus dilakukan proses penelaahan teoritis dari suatu konsep variabel yang akan diukur. Berikut adalah hasil validasi konstruk yang mana memperhatikan media layak digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, seperti pada table 4.14 dibawah ini.

**Tabel 4. 16 Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran**

No	Validator	Hasil
1	Validator media	Layak digunakan tanpa perbaikan
2	Validator materi	Layak digunakan tanpa perbaikan
3	Validator guru	Layak digunakan tanpa perbaikan

Dari tabel 4.16 menyatakan bahwa validator media yaitu Hany Nurpratiwi, M.Pd menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya validator materi oleh Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan tanpa perbaikan. Kemudian validator guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan tanpa perbaikan. Dari keseluruhan validator maka media yang dikembangkan layak digunakan tanpa adanya perbaikan.



c) Tabulasi Hasil Evaluasi Uji Coba

Hasil evaluasi uji coba dalam skala besar dikelas VIII A di SMPN 3 Kalidawir seperti pada tabel 4.16 yang mana akan menunjukkan hasil nilai *post-tes* siswa pada saat uji coba skala besar serta tertera nilai KKM yang harus dilampaui siswa dengan kriteria tuntas atau tidak tuntas dari hasil nilai siswa. Berikut hasil nilai *post-tes* siswa pada tabel 4.17 dibawah ini

**Tabel 4. 17** Hasil Ketuntasan Nilai Post-tes Siswa

No	Postest	KKM	Kriteria
1	80	70	Tuntas
2	75	70	Tuntas
3	70	70	Tuntas
4	80	70	Tuntas
5	65	70	Tidak Tuntas
6	75	70	Tuntas
7	55	70	Tidak Tuntas
8	75	70	Tuntas
9	70	70	Tuntas
10	70	70	Tuntas
11	70	70	Tuntas
12	80	70	Tuntas
13	85	70	Tuntas
14	60	70	Tidak Tuntas
15	70	70	Tuntas
16	70	70	Tuntas
17	60	70	Tidak Tuntas
18	60	70	Tidak Tuntas
19	70	70	Tuntas
20	65	70	Tidak Tuntas
21	65	70	Tidak Tuntas
22	80	70	Tuntas
23	75	70	Tuntas
24	75	70	Tuntas
25	65	70	Tidak Tuntas
26	70	70	Tuntas
27	85	70	Tuntas
28	65	70	Tidak Tuntas
29	70	70	Tuntas
30	75	70	Tuntas

*Lanjutan*

	<b>Banyak siswa yang tuntas</b>	<b>21</b>
	$PT = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyaksiswa total}} \times 100\%$	<b>70%</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.17 diatas menunjukkan bahwa terdapat hasil nilai siswa sebesar 70%, yang mana masuk dalam kriteria tuntas atau baik dengan banyak nilai siswa diatas nilai KKM.

d) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik dianalisis berdasarkan dengan banyaknya siswa yang bertanya dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran. Pertanyaan tersebut dijadikan menjadi dua yaitu pertanyaan terkait media (*n1*) dan untuk pertanyaan terkait materi (*n2*). Berikut ini tabel 4.18 mengenai hasil observasi akti vitas peserta didik

**Tabel 4. 18 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik**

No	N (Pertanyaan)	
	1	2
1		
2		
3		
4	√	
5		
6		
7		
8		
9		
10		√
11		
12		
13		
14	√	
15		√
16		√
17		
18		
19		
20		
21	√	
22		
23		
24	√	
25		
26		
27		√
28		
29	√	
30		
<b>Banyak siswa yang bertanya</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<i>Asn</i>	<b>16,6%</b>	<b>13,3%</b>
<i>RAS</i>	<b>15%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Dapat digunakan tanpa revisi</b>	

Dari tabel 4.18 diatas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa dengan banyak siswa yang bertanya, dimana memperoleh rata-

rata presentase pada pertanyaan terkait media ( $n_1$ ) sebesar 16,6%. Sedangkan untuk pertanyaan terkait materi ( $n_2$ ) sebesar 13,3%. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat diperoleh rata-rata presentase banyak peserta didik yang bertanya ( $RAS$ ) sebesar 15% dengan kriteria media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* dapat digunakan tanpa perbaikan atau revisi.

Berdasarkan dari keempat indikator yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan bahwa indicator tingkat kepraktisan dan hasil dari analisis data diatas secara keseluruhan bahwa media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* telah memenuhi standar kriteria nilai kepraktisan dengan tanpa revisi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### c. Tingkat Keefektifan

Tingkat keefektifan media pembelajaran dapat diukur melalui data yang diperoleh dari nilai *pre-tes* dan *post-tes* pada saat uji coba lapangan. Data-data tersebut dianalisis menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* untuk uji normalitas dan uji T.

##### 1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji memiliki distribusi normal atau tidaknya. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan ke uji T. Dalam uji normalitas data yang digunakan yaitu data yang diperoleh dari nilai *pre-tes* dan *post-tes* pada kelas VIII A SMPN 3 Kalidawir. Berikut data nilai *pre-tes* dan *post-tes* disajikan dalam tabel 4.19 berikut ini.

**Tabel 4. 19** Nilai Pre-Tes dan Post-Tes

No	Nilai	
	<i>Pre-Tes</i>	<i>Post-Tes</i>
1	70	80
2	70	75
3	60	70
4	75	80
5	65	65
6	70	75
7	50	55
8	70	75
9	65	70
10	60	70
11	45	70
12	80	80
13	80	85
14	50	60
15	60	70
16	60	70
17	35	60
18	60	60
19	60	70
20	60	65
21	55	65
22	70	80
23	65	75
24	70	75
25	55	65
26	60	70
27	85	85
28	55	65
29	60	70
30	65	75

Berdasarkan pada tabel 4.19 bahwa hasil nilai *pre-tes* dan *post-tes* kelas VIII diatas, berikut ini hasil output dari uji normalitas menggunakan program SPSS 16.0 for windows dengan menggunakan *I-Sample K-S*.

**Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre_test	Post_test
N		30	30
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	62.83	71.00
	Std. Deviation	10.560	7.474
Most Extreme Differences	Absolute	.161	.153
	Positive	.139	.153
	Negative	-.161	-.147
Kolmogorov-Smirnov Z		.881	.839
Asymp. Sig. (2-tailed)		.419	.482
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan hasil data pada tabel 4.20 diatas mengenai hasil uji normalitas dengan menggunakan *I-Sample K-S*. Untuk *pre-tes* sebesar 0,419 dan untuk *post-tes* sebesar 0,482 dengan taraf lebih besar dari sig.0,05. Sehingga nilai pada *pre-tes*  $0,419 > 0,05$  dan nilai *post-tes*  $0,482 > 0,05$ . Jadi dari data tersebut menyatakan bahwa H1 diterima dengan berdistribusi normal.

d. Uji T (Hipotesis)

Uji T disebut juga sebagai uji parametik yang mana beda dengan paired sample *t-test* yang dilakukan setelah lolos uji normalitas. Uji T ini dilakukan untuk mencari tahu apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi melalui tahap *pre-tes* dan *post-tes*. Adapun nilai *pre-tes* dan *post-tes* kelas VIII A disajikan dalam tabel 4.19 dibawah ini.

**Tabel 4. 21** Nilai Pre-Tes dan Post-Tes Kelas VIII A

No	Nilai	
	<i>Pre-Tes</i>	<i>Post-Tes</i>
1	70	80
2	70	75
3	60	70
4	75	80
5	65	65
6	70	75
7	50	55
8	70	75
9	65	70
10	60	70
11	45	70
12	80	80
13	80	85
14	50	60
15	60	70
16	60	70
17	35	60
18	60	60
19	60	70
20	60	65
21	55	65
22	70	80
23	65	75
24	70	75
25	55	65
26	60	70
27	85	85
28	55	65
29	60	70
30	65	75

Berikut hasil uji T (hipotesis) yang telah dilakukan disajikan pada tabel 4.22 dibawah ini.

**Tabel 4. 22 Hasil Uji Hipotesis**

		Paired Differences							
		Mean	Svtd. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_test - Post_test	-8.167	5.796	1.058	-10.331	-6.002	-7.718	29	.000

Berdasarkan pada tabel 4.22 diatas hasil uji hipotesis menunjukkan sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang mana kurang dari taraf sig 0,05. Hasil sig 0,000 < 0,05 menyatakan bahwa H1 diterima, sehingga terdapat perbedaan pada *pre-tes* dan *post-tes* pada kelas VIII A antara sebelum penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* dengan sesudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk lebih jelasnya pada tabel statistic dibawah ini.

**Tabel 4. 23 Hasil Statistik Deviasi**

Descriptive Statistics				
	N	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil Post Kontrol	30	1885	62.83	10.560
Post Eksperimen	30	2135	71.17	7.391
Valid N (listwise)	30			

Pada tabel 4.23 diatas bahwa dapat diketahui terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari kelas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu berselisih sebanyak 8.34 serta dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Adapun hasil perbandingan nilai *pre-tes* dan *post-tes* kelas VIII A serta selisihnya antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu pada tabel 4.21 berikut ini.

**Tabel 4. 24Perbedaan Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Perbedaan Nilai Rata-Rata Tes	
Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
69	72.7
Selisih nilai rata-rata	3.7

Berdasarkan pada tabel 4.24 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 69 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 72.7. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* tersebut. Maka dapat menunjukkan juga bahwa produk media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* merupakan produk yang efektif, dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajarsiswa pada kelas VIII di SMPN 3 Kalidawir.

### **3. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Infografis *Mind Mapping***

Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari adanya peran pendidik dalam mendidik peserta didik. Dengan berkembangnya zaman maka peserta didik agar menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan budayanya. Pengembangan media pembelajaran memiliki daya tarik kepada peserta didik, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebelum dilakukan penerapan terlebih dahulu melakukan pengembangan media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini bersifat analisis

kebutuhan dan dilakukan secara bertahap guna untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian diuji keefektifannya agar berguna di masyarakat luas.

Dwi Astuti, Maryono, dan Lina Triwidayanti dalam *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 458 juga mengatakan:

*“To produce a particular product, a need analysis and effectiveness test of the product is necessary to ensure that the product is decent and applicable.”<sup>51</sup>*

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu, diperlukan analisis kebutuhan dan uji efektivitas produk untuk memastikan bahwa produk tersebut layak dan aplikatif. Setelah itu media pembelajaran diimpelentasikan pada siswa terutama saat pembelajaran IPS.

Keunggulan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Pelajaran IPS

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh media yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dosen, guru, dan respon peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan ini siswa dapat lebih memahami materi IPS sehingga mampu meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar pada siswa.
- 2) Video pembelajaran animasi infografis ini di desain secara praktis dan menarik, yang mana tersusun dari video, gambar, suara, musik

---

<sup>51</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Maryono, dan Lina Triwidayanti, *Proceedings of the International Conference On Social Studies, Globalisation And Technology: Development of Macromedia Captivate-Based Instructional Media of Social Studies on Scarcity and Human Needs Material of Grade VII at Islamic Junior High School of Assyafiyah Gondang Tulungagung*, Atlantis Press, volume 458, 2019, hal. 180

*backsound* serta karya yang sudah dirancang dan dikembangkan. Materi ini bersumber dari buku dan internet yang kemudian disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik jenjang SMP/MTs sederajat.

- 3) Media animasi infografis *mind mapping* ini dirancang untuk dijadikan sebuah video pembelajaran dimana dalam penggunaan dan cara mengaksesnya sangat mudah yaitu melalui *youtube*.

Namun media pembelajaran selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan diantaranya yaitu:

- 1) Dalam pembuatan produk media ini membutuhkan waktu yang cukup lama
- 2) Perlu adanya kesabaran dan ketlatenan dalam mengedit atau membuat media dengan proses yang panjang sehingga akan menghasilkan hasil yang maksimal
- 3) Materi yang sudah selesai jika perlu perbaikan atau tambahan materi harus mengulangi kembali dari tahap mengedit.