

Pengembangan Infografis *Motion Graphic* Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Kelas V SD

Ari Padrian¹⁾, Syafril²⁾, Nofri Hendri³⁾

Universitas Negeri Padang

aripadrian@gmail.com¹⁾, syafrilalwi@gmail.com²⁾, nofrihendritp@gmail.com³⁾

Abstract

One of the main problems in teaching and learning process was teacher's difficulty at providing a fun instructional media so that used is less varied. Infographics motion graphic can help students in understanding subject matter and create a good atmosphere at the learning process. The objectives of this study were (1) Producing good quality infographics of motion graphic media in accordance with feasibility of media evaluation (2) Knowing the feasibility infographics of motion graphic media by theme Lingkungan Sahabat Kita at the 5th grade according to the expert and trial. The research design referring to Borg and Gall Model. The results of analysis based on trials for the practicality infographic motion graphic are in the practical category used evenly overall score of 86,19%. So based on the results of validity and practicality tests it can be concluded that this infographic motion graphic is valid and practical and suitable for use in learning.

Keywords: Instructional Media, Infographic, Motion Graphic



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Upaya pendidik dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar peserta didik menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran menjadi satu kesatuan. Kurikulum 2013 menuntut guru menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pendekatan saintifik bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik untuk mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi dari guru (Majid, 2014:193). Pendekatan saintifik lima tahapan yang harus dilakukan oleh siswa, yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 mengharapkan siswa aktif dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran, pendidik hanya bertindak sebagai mediator dan fasilitator bagi peserta didik. Disinilah pendidik dituntut untuk dapat memberikan sebuah media pembelajaran untuk mengarahkan dan membimbing siswa masuk ke dalam materi pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pendidik harus dapat memilih media yang tepat agar peserta didik dapat melaksanakan tahap dalam pendekatan saintifik dengan baik.

Salah satu sekolah dasar yang memerlukan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah SD Negeri 001 Pendalian IV Koto. Berdasarkan pengamatan, guru menggunakan media sederhana untuk menjelaskan pelajaran. Saat diwawancarai, guru menyampaikan bahwa media harus ada dalam kegiatan pembelajaran di karenakan siswa harus melihat contoh dari materi yang disampaikan. Guru mengaku masih kesulitan dalam menyediakan media untuk kegiatan belajar mengajar. Padahal fasilitas seperti laptop dan proyektor sudah ada, tetapi sangat jarang digunakan. Dengan adanya media yang cukup, akan membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, sebaiknya media yang dibuat dapat memaksimalkan fungsi dari beberapa alat indera.

Kelas V di SD Negeri 001 Pendalian IV Koto telah menerapkan kurikulum 2013. Dimana salah satu tema yang dipelajari yaitu lingkungan sahabat kita. Dalam tema lingkungan sahabat kita ini terdapat

beberapa mata pelajaran yang terintegrasi menjadi satu, yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Indonesia dan Seni Budaya.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti melakukan pembaharuan di kelas V dengan media infografis *motion graphic* agar pembelajaran dapat dilakukan lebih optimal. Berbagai macam media pembelajaran di masa sekarang ini menonjolkan keunggulannya masing - masing. Misalnya media interaktif yang menarik minat blajar, karena merupakan gabungan antara visual, audio dan gerakan, namun media ini masih kurang efektif dikarenakan usia peserta didik belum bisa mengakomodir secara penuh proses interaksi dengan media sehingga guru kewalahan menangani siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif dalam rangka menambah tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik materi.

Infografis merupakan visualisasi dari informasi, data atau pengetahuan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. Infografis memuat grafis dan warna yang variatif, bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya infografis diharapkan siswa dapat meningkatkan minat, motivasi serta pemahaman terhadap materi pelajaran. Beberapa keunggulan infografis menurut Lankow dkk (2012:128) yaitu menarik pembaca dengan keunikan yang menggabungkan antara kata - kata dengan desain grafis, mendapatkan informasi dengan cepat, mudah untuk disebarkan. Infografis dapat menjadi salah satu pilihan media bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Infografis dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hendri Rahman Susetyo dkk (2015) dalam jurnal Desain Komunikasi Visual yang berjudul efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran IPS pada siswa siswi kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro, terbukti bahwa infografis dapat mempengaruhi daya ingat dan nalar peserta didik, selain itu infografis dinilai efektif berdasarkan serangkaian pengujian yang telah dilakukan. Febrianto Saptodewo (2014) dalam jurnalnya desain infografis sebagai penyajian data menarik menyatakan infografis begitu penting dalam membantu masyarakat memahami, mereproduksi dan merekonstruksi berita atau informasi yang diteimanya.

Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, peneliti memberikan solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan infografis *motion graphic* pada tema lingkungan sahabat kita.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) mengacu pada model Borg and Gall. Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari lembar validasi produk oleh ahli dan praktikalitas oleh siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 dengan subjek siswa kelas V SD Negeri 001 Pendalihan IV Koto yang berjumlah 21 orang. Prosedur pengembangan mengacu pada model Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu (1) perencanaan; (2) pengembangan produk awal; (3) validasi produk (validasi dan revisi); (4) uji coba terbatas; (5) produk akhir.

Pertama, tahapan perencanaan, dilakukan analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa guna menentukan batasan materi yang disajikan dalam media infografis dan memahami karakteristik siswa. Kedua, tahap pengembangan produk awal, pada tahap ini dilakukan mengembangkan *storyboard*, memilih dan menetapkan aplikasi yang digunakan dan melakukan produksi media. Ketiga, validasi produk, dilakukan validasi produk oleh ahli materi serta ahli media dan direvisi sesuai dengan masukan ahli materi dan ahli media. Keempat, uji coba terbatas, dilakukan kepada 21 orang siswa kelas V SD Negeri 001 Pendalihan IV Koto. Kelima, produk akhir, akhir dari prodesur pengembangan ini berupa media infografis *motion graphic* untuk tema lingkungan sahabat kita yang layak dipakai dalam proses pembelajaran.

Hasil Penelitian

Setelah melakukan prosedur pengembangan, maka diperoleh hasil validitas dan praktikalitas media infografis *motion graphic*. Hasil penelitian dideskripsikan sebagai berikut :

- a. Perencanaan
 - 1) Analisis Kurikulum

Dalam pengembangan media infografis *motion graphic* ini peneliti mengacu pada kurikulum 2013 untuk mengetahui indikator apa saja yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sehingga kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat dicapai.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SD Negeri 001 Pendalian IV Koto saat ini yaitu Kurikulum 2013. Setelah peneliti berdiskusi dengan ahli materi yang merupakan salah seorang guru kelas V di SD Negeri 001 Pendalian IV Koto, maka ditetapkanlah materi yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu pada tema 8 lingkungan sahabat kita. Pada tema 8 lingkungan sahabat kita. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik media yang digunakan yaitu media pembelajaran infografis motion graphic. Setelah disesuaikan dengan karakteristik media, didapatkan beberapa materi yang cocok yaitu : mengidentifikasi peristiwa penting, manfaat air bagi kehidupan, siklus air, dampak kegiatan manusia terhadap lingkungan, kegiatan ekonomi, jenis usaha perorangan, tangga nada diatonis dan lagu siklus air.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan agar mengetahui latar belakang siswa dari segi usia, motivasi, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Dengan mengetahui karakteristik siswa peneliti dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolah dasar. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa siswi kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto sebagian siswa masih terlihat kurang fokus dan kurang termotivasi terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan berupa media sederhana dan mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar dikelas.

Penggunaan media pembelajaran infografis *motion graphic* dapat meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa serta menjadi stimulus untuk siswa lebih aktif lagi. Hal ini terjadi dikarenakan media infografis motion graphic terdapat unsur audio dan visual yang menarik minat belajar siswa.

b. Pengembangan Produk Awal

1) Mengembangkan naskah

Setelah analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa didapatkan hasil beberapa materi yang telah disesuaikan dengan media pembelajaran infografis motion graphic.

2) Mengembangkan storyboard

Setelah mengembangkan naskah selanjutnya yaitu mengembangkan storyboard yang nantinya menjadi acuan dalam pembuatan media. Storyboard dibuat dengan cara menggambar sketsa di kertas, sketsa yang telah selesai dibuat lalu digambar ulang menggunakan aplikasi *photoshop* dan *illustrator*.

3) Menentukan software pengembangan

Terdapat beberapa aplikasi yang digunakan dalam Pengembangan media pembelajaran infografis motion graphic ini, yaitu : a) Adobe Illustrator, sebagai aplikasi pengolah gambar yang berbasis vektor, b) Adobe Photoshop, sebagai aplikasi pengolah gambar yang berbasis pixel ,c) *Adobe After Effect*, sebagai aplikasi untuk pembuat animasi teks dan gambar, d) Adobe Audition, sebagai pengolah suara dan pengisi music latar, dan e) Adobe Media Encoder, sebagai aplikasi untuk menghasilkan video (rendering).

4) Membuat media infografis *motion graphic*

Langkah pembuatan infografis motion graphic dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu : 1) menyiapkan gambar, 2) menyiapkan komposisi gambar, 3) menggerakkan gambar, 4) mengekspor gambar ke bentuk video.

c. Validasi dan Revisi Produk

1) Validasi ahli materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang ahli materi guru kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto yaitu Ibu Heldayana, S.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian. Ahli materi mengkaji aspek materi yang ada pada media pembelajaran yang dirancang. Hasil penilaian mencakup aspek materi, media, dan manfaat. Hasil penilaian materi untuk media infografis motion graphic terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nilai
Materi	Kesesuaian isi media dengan dengan Kompetensi Dasar	5
	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	4
	Kelengkapan materi dalam media	4
	Sistematika penyajian materi	4
Media	Pemilihan gambar/ilustrasi	4
	Kejelasan suara narrator	5
	Ketepatan pemilihan musik pengiring	5
	Ketepatan pemilihan animasi	5
Manfaat	Kemudahan dalam memahami isi media	5
	Kemudahan penggunaan media	5
Jumlah		46
Persentase		92

Penilaian validitas oleh ahli materi ditinjau dari aspek a) materi, b) media, dan c) manfaat diperoleh jumlah skor 46 dengan rata-rata 4.6 serta persentase skor 92%. Jadi, hasil penilaian validitas oleh ahli materi termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang persentase 81%-100%. Secara keseluruhan, uji validasi dari ahli materi dapat disimpulkan sudah layak atau sudah valid.

2) Validasi ahli media

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Media

Aspek	Ahli Media I			Ahli Media II		
	Jumlah Skor	Rata-Rata	%	Jumlah Skor	Rerata	%
Visual	46	4.6	92	48	4.8	96
Audio	10	5	100	10	5	100
Kemudahan Penggunaan	12	4	80	15	5	100
Jumlah	68	4.8	91	73	4.86	97

Dari penilaian validitas oleh ahli media I ditinjau dari aspek 1) visual, 2) audio, dan 3) kemudahan penggunaan diperoleh jumlah skor 68 dengan rata-rata 4,8 serta persentase skor 91%. Jadi, hasil penilaian validitas oleh ahli media I termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang persentase 81%-100%. Secara keseluruhan, uji validasi dari ahli materi dapat disimpulkan sudah layak atau sudah valid.

Dari penilaian validitas oleh ahli media II ditinjau dari aspek 1) visual, 2) audio, dan 3) kemudahan penggunaan diperoleh jumlah skor 73 dengan rata-rata 4,86 serta persentase skor 97%. Jadi, hasil penilaian validitas oleh ahli media II termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang persentase 81%-100%. Secara keseluruhan, uji validasi dari ahli materi dapat disimpulkan sudah layak atau sudah valid.

d. Uji coba terbatas

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa SD Negeri 001 Pendalian IV Koto

Variabel	Indikator	Rerata Skor Responden
Kemanfaatan	Motivasi pengguna media	4.14
	Ketertarikan penggunaan media	4.10
	Pemahaman materi	4.71
Visual	Kejelasan Tulisan	4.71
	Kesesuaian Gambar	4.24
	Kesesuaian animasi	4.52
	Kesesuaian warna	4.24
Audio	Kejelasan suara narator	4.24
	Kejelasan suara narator	4.29
	Pemilihan musik pengiring	4.33
Jumlah skor		43.52
Rata-Rata		4.34
Persentase		86.87

Dari hasil uji coba yang dilaksanakan kepada 21 orang siswa kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto ditinjau dari aspek 1) kemanfaatan, 2) visual, dan 3) audio didapat jumlah skor 43.52 dengan rata-rata 4,32 serta persentase skor 86.87%. Jadi, hasil penilaian ujicoba terbatas media infografis *motion graphic* tema lingkungan sahabat kita termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang persentase 81%-100%.

e. Produk akhir

Media pembelajaran infografis *motion graphic* yang telah di uji coba pada kelas V SD direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari berbagai pihak. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran infografis *motion graphic* untuk tema lingkungan sahabat kita untuk kelas V Sekolah Dasar. Produk media pembelajaran *motion graphic* infografis ini kemudian di unggah ke situs Youtube agar mudah diakses oleh semua kalangan.

Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran infografis *motion graphic* untuk tema lingkungan sahabat kita kelas V Sekolah Dasar. Media infografis *motion graphic* ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media infografis *motion graphic* ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas untuk mengetahui ke validan dan kepraktisan media pembelajaran infographic *motion graphic* ini. Validitas melibatkan 1 orang ahli

materi yaitu guru kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto dan 2 orang ahli media yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan FIPUNP. Berdasarkan uji validitas dari ahli materi skor sebesar 92% yang termasuk kategori "Sangat Valid" sehingga materi yang dikembangkan dalam media infografis *motion graphic* tersebut sudah sangat baik dari aspek materi. Hasil validasi dari ahli media yang melalui dua tahap validasi memperoleh presentase skor sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat valid" ditinjau dari aspek visual, audio dan manfaat media. Setelah dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas V SD Negeri 001 Pendalian IV Koto sebanyak 21 orang. Dari hasil uji coba tersebut didapat hasil sebesar 87 % yang berada pada kategori "sangat praktis" sehingga disimpulkan media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari segi visual maupun audio.

Daftar Rujukan

- AbdulMajid. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT.RemajaRosdakarya Offset.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran:Manual dan Digital.Bogor: GhaliaIndonesia.
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Lankow, Jason dkk.2012. Infografis : Kedahsyatan Bercerita Visual. Jakarta: PT. Gramedia.
- Smicklas, Mark. 2012. The Power Of Infographic.Indiana:Que.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: RinekaCipta.