

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS PADA PELAJARAN EKONOMI GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MASA PANDEMI

Tri Nugroho Budi Santoso¹⁾, Siswati²⁾

tri.budi.santoso@uksw.edu¹⁾, 162019005@student.uksw.edu²⁾
Universitas Kristen Satya Wacana^{1),2)}

ABSTRAK

Kondisi pandemi secara langsung berdampak pada pembelajaran yang harus di laksanakan secara daring. Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) mejadi perhatian terutama bagi akademisi untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran infografis untuk mata pelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Adapun beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation. Pada penelitian ini tahap penelitian berhenti pada tahapan pengembangan (development). Tahap analysis meliputi analisis kebutuhan dan tujuan pengembangan yaitu menyusun sebuah media pembelajaran yang menarik. Analisis pembelajaran diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi itu bersifat abstrak, sehingga menjadi pilihan materi untuk pengembangan media. Tahap Perancangan (design) dimulai dari pembuatan storyboard pemilihan media dengan aplikasi canva, dan pemilihan bahan berupa kombinasi teks, gambar, dan bentuk untuk mendukung pengembangan media. Tahap Pengembangan (development) yang di akhiri dengan proses output berupa file pdf agar mudah diakses baik guru maupun siswa. Produk yang telah dibuat diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi untuk memaksimalkan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan masih diperlukan implementasi dan penerapan sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk dapat menyempurnakan produk yang ada.

Kata Kunci: Infografis, Pelajaran Ekonomi, Minat Belajar, Masa Pandemi

Info Artikel

Diterima: 1 Januari 2021

Disetujui: 31 Januari 2021

Dipublikasikan: 5 Mei 2021

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, dunia dikejutkan dengan munculnya virus yang berdampak serius pada aspek kehidupan manusia. Virus yang pertamakali ditemukan di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina akhir 2019 ini telah menjangkit lebih dari 210 negara di dunia termasuk Indonesia. WHO sebagai organisasi Kesehatan dunia menetapkan wabah pandemi sebagai COVID-19 (coronavirus disease 2019) (WHO, 2020). Pandemi COVID-19 berdampak pada segala aspek kehidupan masyarakat dari segala tingkatan, baik dari segi ekonomi hingga psikologis. Pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia saat ini, khususnya di bidang pendidikan. Hal ini menuntut semua elemen pendidikan untuk beradaptasi dan melanjutkan sisa semester dimana proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring (Herliandry, Nurhasanah, Suban, dan Kuswanto, 2020). Pembelajaran daring yang dilakukan saat ini guna untuk memutus rantai penularan COVID-19. Namun ini juga mulai berdampak pada kualitas dan efek jangka panjang pada kemampuan belajar siswa.

Kegiatan belajar dan mengajar di dalam dunia pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar didukung oleh berbagai aspek, salah satunya adalah media pembelajaran. Perkembangan IPTEK mendorong perkembangan yang terjadi pada media pembelajaran. Saat ini, pendidikan yang bersifat konvensional tergantikan dengan pendidikan berbasis teknologi informasi. Perangkat TIK dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang berharga dengan cepat, terlepas dari keterbatasan ruang dan waktu. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi sebagai media yang

mendukung proses pembelajaran juga memudahkan pendidikan dalam menyampaikan dan memberi evaluasi pembelajaran secara optimal.

Mata pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi dibutuhkan untuk mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar ekonomi memerlukan suatu pemahaman melalui penguasaan berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata. Permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran ekonomi sehingga menyebabkan minat belajar peserta didik rendah dalam pelajaran ekonomi. Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran saat ini mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah, sehingga sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut peserta didik harus melakukan aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan. Namun saat ini minat membaca siswa sangat rendah sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku ekonomi.

Mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media berbentuk infografis sebagai penunjang pembelajaran ekonomi adalah inovasi untuk membiasakan siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Maka peneliti ingin mengetahui pengembangan media infografis guna meningkatkan motivasi belajar siswa pasca pandemi covid-19 pada mata pelajaran ekonomi materi pokok masalah ekonomi dalam sistem ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Borg dan Gall (2003:771) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang mencakup tidak hanya objek material, buku teks, film instruksional, tetapi juga prosedur dan proses, seperti metode pengajaran atau metode pengorganisasian instruksi. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu: tahap identifikasi (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap penerapan (implementation), dan tahap mengevaluasi (evaluation). Pada artikel ini batasan pengembangan hanya sampai pada tahapan pengembangan. Instrument pengumpulan data melakukan teknik pengumpulan data dengan studi literatur.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Identifikasi (*analysis*)

Tahap identifikasi ini diperlukan untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Meliputi beberapa tahapan: analisis kebutuhan dan tujuan pengembangan, analisis kurikulum pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pengembangan

Penelitian terdahulu dari beberapa artikel dalam jurnal ilmiah dijadikan sebagai dasar pengembangan dan gambaran tentang pengembangan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan penelitian pendahuluan ditemukan berbagai permasalahan, yaitu saat belajar dari rumah. Asmuni (2020) menjelaskan permasalahan guru berupa lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan siswa, dari siswa berupa ketidakaktifan dalam pembelajaran, terbatasnya fasilitas pendukung dan akses jaringan internet, sedangkan dari orang tua berupa keterbatasan waktu dalam mendampingi mereka. anak-anak selama pembelajaran online. Dari beberapa permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan tujuan dari pengembangan media ini adalah menyusun sebuah media pembelajaran untuk dapat mengatasi rasa bosan sekaligus menjadi rujukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa penggunaan media infografis sebagai media ajar dalam masa pandemic.

2. Analisis Pembelajaran

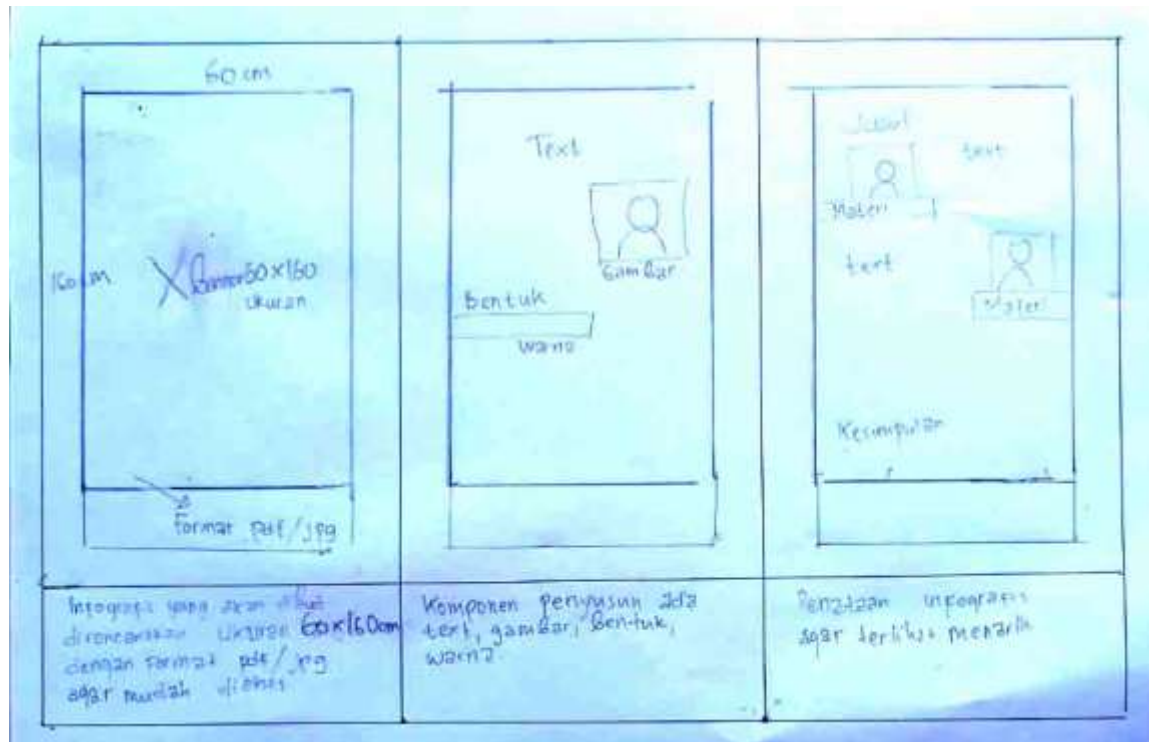
Berdasarkan analisis pembelajaran diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi itu bersifat abstrak. Pembelajaran saat ini yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah, membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Akibatnya materi yang disampaikan oleh guru tidak dipahami oleh siswa dan pengetahuan yang diperoleh hilang begitu saja. Hal-hal yang dibutuhkan siswa pada saat belajar dari rumah adalah bisa memahami isi materi yang akan disampaikan oleh guru. Maka dari ini guru harus bisa memberikan gambaran nyata tentang masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi. Media

pembelajaran infografis ini dapat membantu dalam memberikan gambaran nyata materi yang akan disampaikan guru. Melalui visualisasi yang lengkap objek-objek multimedia di dalamnya dan dikemas dalam sebuah konsep infografis.

Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan digunakan untuk mempersiapkan proses pengembangan agar yang dikembangkan searah dengan tujuan yang ingin dicapai. Tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan meliputi pembuatan storyboard/sketsa, pemilihan media, pemilihan dan pencarian bahan.

1. Pembuatan storyboard/sketsa



Gambar 1 Storyboard produk

2. Pemilihan media

Untuk melakukan desain diperlukan software untuk dapat membuat produk infografis secara maksimal. Adapun media yang digunakan adalah Canva. Canva merupakan software desain grafis yang tersedia secara gratis di internet yang biasanya digunakan untuk membuat gambar, poster, presentasi, iklan, dan masih banyak lagi. Adapun pertimbangan dalam penggunaan aplikasi ini adalah aplikasi tersedia secara gratis di internet dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, fitur yang lengkap dan terdapat beragam contoh desain yang dapat digunakan.

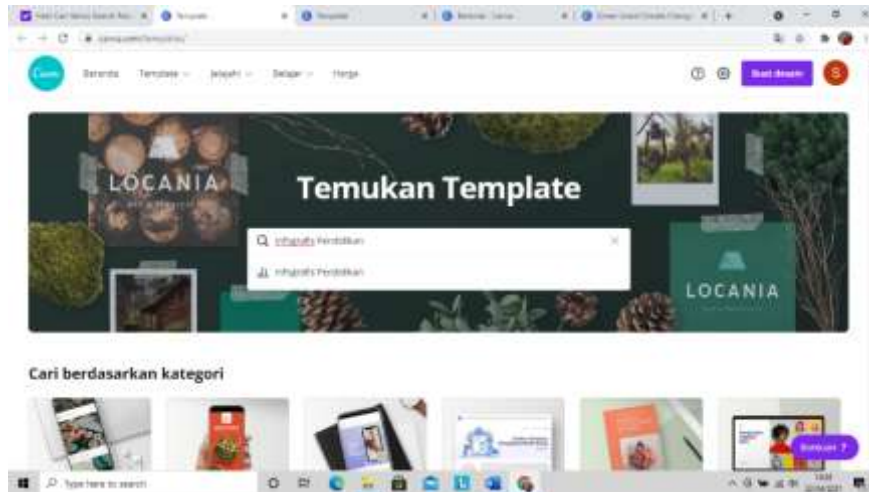
3. Pemilihan dan pencarian bahan.

Proses pengembangan materi disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Selanjutnya dikemas secara sederhana dan diorganisasikan dengan tepat. Peneliti memilih materi masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi dikarenakan materi manajemen bersifat abstrak dan konseptual. Melalui pengembangan media pembelajaran mampu mengkonkretkan materi yang abstrak dan memudahkan siswa mempelajari materi yang bersifat konseptual. Infografis sangat membantu dalam menjelaskan suatu pembahasan karena penyampaian informasi secara visual mampu membuat kita lebih cepat paham dibandingkan penjelasan dengan teks saja.

Tahap Pengembangan (*development*)

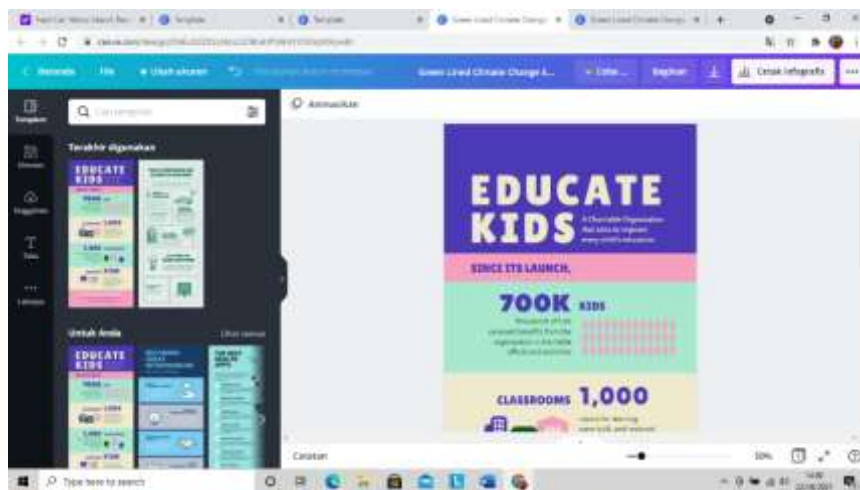
Proses mendesain produk merupakan penyusunan desain alur jalannya program. Berupa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Tahap-tahap desain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memilih template atau custom dimensions



Gambar 2. Proses pemilihan template di aplikasi canva

2. Langkah kedua, kenali fitur-fitur dan fungsinya



Gambar 3 Berbagai Fitur dalam aplikasi canva

3. Proses desain



Gambar 4 Proses desain sesuai dengan story boar yang dibuat

4. Hasil Akhir Produk

MASALAH POKOK EKONOMI DAN SISTEM EKONOMI

Kompetensi Dasar
3.2 Menganalisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi
4.2 menyajikan hasil analisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi

1. MASALAH POKOK EKONOMI

MASALAH POKOK EKONOMI KLASIK

Masalah Produksi Masalah Distribusi Masalah Konsumsi

MASALAH POKOK EKONOMI MODERN

*What
How
for Whom* ?

2. SISTEM EKONOMI

Sistem Ekonomi Komando
sumber ekonomi milik pemerintah, pembagian kerja diatur pemerintah, kebebasan individu berusaha tidak ada

Sistem Ekonomi Tradisional
sistem bersifat kekeluargaan, sistem barter, kegiatan ekonomi bertumpu pada sektor agraris.

Sistem Ekonomi Campuran
gabungan dari beberapa sistem ekonomi, peran pemerintah dan sektor swasta berimbang

Sistem Ekonomi Kapitalis
kegiatan ekonomi dilakukan oleh masyarakat/swasta, ada persaingan usaha, kegiatan bertujuan mencari laba

Sistem Ekonomi Pancasila
sistem ekonomi yang diadopsi bangsa Indonesia, memberikan kebebasan berusaha kepada setiap warga masyarakat dalam batas-batas dan dengan syarat-syarat tertentu

Judul

Kompetensi Dasar

Materi dikemas dalam gambar

Materi dikemas dalam gambar dan teks

Gambar 5 Proses desain sesuai dengan story board yang dibuat

Penilaian Produk melalui forum akademis

Produk diseminarkan dalam sebuah kelas yang terdiri dari 19 mahasiswa dan 2 dosen. Setelah melalui fase revisi adapun penilaian yang berikan.

Tabel 1 Penilaian Produk oleh ahli

Nama Produk	Produk	Penjelasan Produk				Nilai Akhir
		Konsep	Metodologi	Isi	Referensi	
	50%	15%	10%	20%	5%	
Pengembangan Media Infografis pada Mata Pelajaran Ekonomi Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi	38	15	10	20	5	88

Sumber: penilaian produk dalam forum ilmiah mahasiswa

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi Covid-19 membawa perubahan besar terhadap aspek kehidupan salah satunya adalah dunia Pendidikan. Dimana saat ini proses belajar mengajar dilakukan secara daring berguna untuk memutus rantai penularan Covid-19. Belajar di rumah bukanlah hal yang sangat mudah dilakukan untuk siswa karena menuntut siswa untuk belajar secara mandiri. Disini peran guru sangat penting guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru harus menerapkan media yang cocok untuk pembelajaran saat ini. Salah satu media yang cocok yaitu media infografis karena media infografis dapat berguna sebagai penunjang pembelajaran ekonomi inovasi untuk membiasakan siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Proses pembuatan desain dilakukan dengan empat cara yaitu memilih template atau custom dimensions, kenali fitur-fitur dan fungsinya, mendesain, yang terakhir adalah mendownload desain. Produk yang telah dibuat diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi untuk memaksimalkan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan masih diperlukan implementasi dan penerapan sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk dapat menyempurnakan produk yang ada.

UCAPAN TERIMAKASIH

Apresiasi pada Purwanto, S.E., M.Cs. selaku dosen mata kuliah pembelajaran ekonmi digital. Program studi Pendidikan Ekonomi UKSW yang sudah memberikan kesempatan dan peluang untuk mengembangkan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
- Borg, W R & Gall, M D. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7. ed). New York: Logman Inc.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Umami, M. R., Utomo, S. B., & Ashadi, A. (2016). Pengaruh media infografis dan poster pada pembelajaran joyful learning terhadap prestasi belajar siswa ditinjau dari kemampuan logika pada materi pokok kesetimbangan kimia kelas XI IPA semester gasal SMA Negeri Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(3), 9-17.