

## Development Of Infographic Media Based On Qr Code Situs Duplang In History Learning With ASSURE Model

Hofi Hannan Ar<sup>1</sup>, Bambang Soepeno<sup>2</sup>, Mohammad Na'im<sup>3</sup>, Rully  
Putri Nirmala Puji<sup>4</sup>, Jefri Rieski Triyanto<sup>5</sup>, Guruh Prasetyo<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>History Education, Universitas Jember

Email:hofijember12@gmail.com

### Abstract

Learning media that serves as a communication tool used in learning, but learning media can be beneficial as a means in education which helps the teaching process so that learning does not seem static, so learning can be effective. 05 Jember, SMAN 02 Tanggul and SMAN Arjasa. (1) 66% of educators have difficulties in teaching history in the application of media learning, 33% in teaching methods; (2) The learning method used by educators has used the 100% Lecture method, 66% Problem Solving, 66% Discussion; (3) 66% educators add teaching media in the form of visual Power Point and 66% Video; (4) Educators have obstacles in the application of media in 66% Difficulty in designing learning media, 33% Difficulty in developing learning media. The facilities and infrastructure in the three schools are adequate, from Wi-Fi to projectors, but they are still lacking in utilization in the learning process Based on the questionnaire analytical of learning styles, it must be said that visual teaching styles are 48.3%, audio learning styles are 20.9% and kinesthetic learning styles are 40.7%. improvement of student teaching outcomes after use Infographics teaching media based on Qr Code. The increase in learning outcomes that increased significantly between the pre-test and post-test scores increased the average learning outcomes of students by 87.47%. This Qr Code-based Infographic Media Duplang Site has been developed by adding ideas and concepts to the media.

**Keywords:** Infografis, Qr Code, Situs Duplang

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi pusat utama dalam merubah tatanan masa depan di era globalisasi ini. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang unggul dan bisa bersaing maka lembaga pendidikan harus bisa beradaptasi dengan tumbuhnya perkembangan IPTEK. Sikap positif dan inovatif dalam menjawab tantangan masa depan harus dimiliki putra-putri bangsa, tidak hanya dalam pengguna dari IPTEK tersebut. Nilai nilai dan budaya harus dikembangkan dengan tanggapan dimasa depan. Dalam hal ini lembaga pendidikan sekarang diharapkan agar dapat menjawab tantangan era global (Basyari A, 2019).

Pendidikan pada abad ke-21 bertansfromasi menjadi sebuah inovasi pada penggunaan teknologi (Ngoc, *et al* 2020). Inovasi teknologi yang pesat telah menciptakan kebutuhan mendesak akan pendidikan yang dapat membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran (Oliveira *at el*, 2019). Dalam rangka upaya peningkatan mutu pendidikan maka harus ada proses yang berkesinambungan dan dinamis untuk menjadikan pendidikan yang efektif dan efisien. Tujuan itu diwujudkan dalam kompetisi peserta didik yang meliputi kompetisi moral kompetensi akademik, kompetensi sosial (Aman, 2011).

Dengan perubahan zaman membawa dampak kemajuan dalam bidang teknologi. Teknologi di era sekarang sudah sangat modern. *Internet* dan *Smartphone* adalah salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini. Hootsuite sebuah platform media sosial dari Kanada mengungkapkan Pengguna *smartphone* di Indonesia sudah hampir dua kali lipat dari jumlah penduduk Indonesia sendiri. (Kamp, S 2020). Dengan kemajuan teknologi sekarang manusia rata-rata sudah memiliki *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan mencari berbagai informasi.

Hasil analisis performansi pendidik yang sudah dilaksanakan di tiga sekolah yaitu SMAN 05 Jember, SMAN 02 Tanggul dan SMAN Arjasa menggunakan angket yang diadaptasi dari (Umamah, 2014) sebagai berikut: (1) 66% pendidik memiliki kendala dalam pembelajaran sejarah di penerapan media pembelajaran, 33% di metode pembelajaran; (2) Metode pembelajaran yang digunakan pendidik

sudah menggunakan metode 100 % Ceramah, Problem Solving 66%, Diskusi 66 %; (3) Pendidik 66% menggunakan media pembelajaran berupa visual *Power Point* dan 66% Video; (4) Pendidik memiliki kendala dalam penerapan media di 66% Kesulitan dalam merancang media pembelajaran, 33% Kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Sarana dan prasarana di ketiga sekolah tersebut sudah memadai dari Wi-Fi hingga Proyektor namun masih kurang dalam pemanfaatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan ditiga sekolah terkait hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 67% siswa mampu menyebutkan dan mengingat ciri ciri kehidupan megalitikum dan 33% tidak menjawab. Untuk angket hasil gaya belajar diperoleh visual sebesar 48,3% gaya belajar audio sebesar 20,9% dan kinestetik sebesar 40,7% . Gaya belajar Visual adalah gaya belajar yang diminati oleh peserta didik Sehingga berdasarkan hasil perolehan gaya belajar diperlukan karakteristik media visual guna mendukung proses belajar ssiwa. Sejarah dan permasalahan lainnya yakni rendahnya kemampuan peserta didik dalam hal materi Kehidupan manusia purba Maka berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik maka diperlukan media belajar yang mampu memfasilitasi peserta didik.

Penggunaan media sangat penting guna mendukung proses belajar. Penggunaan media dalam proses belajar sejarah mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor peserta didik (Umamah, 2019). Media merupakan sarana dalam menyampaikan pesan kepada penerima, sehingga penerima dapat merespon dari pesan tersebut sama halnya dengan pembelajaran ketika menggunakan media maka akan menerima respon dari peserta didik (Umamah, 2014:268). Peren media dalam pembelajaran sangatlah penting guna memberikan minat nbelajar terkait materi yang diberikan.

Infografis merupakan ilustrasi dari penyajian informasi yang dibuat oleh kreatifitas, ketepatan isi serta menginterpretasikan infomrasi kedalamnya untuk memberikan keefektifan waktu dalam meembaca informasi yang diberikan (Musatin 2020 :20). Infografis mudah dipahami oleh pembacaa karena sifatnya yang sangat kompleks dan mampupu menyerderhakan informasi yang

disampaikan. Karena desain yang kreatif ini Infografis juga mampu menarik perhatian audien dalam mengkomunikasikan informasi Menurut (Saptodewo, 2014).

Infografis sendiri membantu memikat pembaca untuk mempertahankan dan mengahayati informasi dengan gaya visualnya yang unik (Crooks, 2012) oleh karena itu Infografis menjadi bentuk bisa mengkomunikasikan informasi secara digital dengan efektif (Mufti, 2016) . Tujuan Infografis dapat di kategorikan menjadi tiga hal: Pertama untuk menginformasikan, menghibur, atau mengajak pembaca. Sebuah infografis yang baik harus memiliki bagian pendahuluan yang menarik guna memikat pembaca untuk membaca informasi yang disampaikan.

*QR Code* merupakan teknologi barcode yang telah diperbaiki dan dapat dimaksimalkan di berbagai bidang untuk memudahkan pengerjaan (Fitriyan, 2017:2). Rahaman (2016 :46) menjelaskan melalui *QR Code*, pemberian informasi dapat didapatkan secara cepat melalui informasi yang disandikan.

Fungsi utama *QR Code* ialah agar kode mudah dibaca oleh pemindai *QR* yang merupakan singkatan dari *quick respond* (respon cepat). Sesuai dengan tujuannya, fungsi dari *QR Code* adalah untuk kemudahan dan kecepatan dalam menyampaikan sesuatu sehingga informasi yang didapat secara cepat. Dengan begitu, *QR Code* bisa diakses oleh siapa saja dengan mudah. *QR Code* umumnya berisi kurang lebih 2.844 numerik dan alfanumerik yang bentuknya diperoleh dengan acak.

Model yang digunakan oleh pengembang dalam penelitian menggunakan Model Pengembangan ASSURE. Model ASSURE dimaksudkan untuk digunakan oleh instruktur individu ketika merencanakan penggunaan ruang kelas media dan teknologi (Smaldino dkk, 2005). Gagne mengatakan bahwa Model ASSURE sebagai model yang mampu membangkitkan minat peserta didik melalui pengalaman langsung, peserta didik sepatutnya dilibatkan melalui penggunaan media atau teknologi Hassan (2014) mengemukakan bahwa model ini sangat baik untuk setiap rencana pengajaran terutama jika konsep pembelajaran tersebut diberikan pertimbangan yang kuat. ASSURE merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari pendekatan langkah yang dapat membuat

pelajaran secara efektif dan mudah untuk mengintegrasikan teknologi kedalamnya.

ASSURE dikembangkan supaya pembelajaran lebih efisien. Model ini bertujuan untuk memanfaatkan media dan menggabungkan dengan teknologi dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang baru (Heinich, et al., 2005). Penerapan Media Infografis berbasis *Qr Code* sebagai media pembelajaran seiring dengan perkembangan dan tuntutan akan adanya kemajuan teknologi dan kemajuan aktivitas pembelajaran dalam pendidikan. Hal ini juga yang mendorong peserta didik termotivasi akan pembelajaran berbasis media teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dengan menggunakan model ASSURE dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa media infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 05 Jember. Peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE, karena model ini sangat sederhana namun detail untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Tahapan ASSURE terdapat 6 tahapan yaitu : (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Performance Objectives*, (3) *Select Methods, Media, And Mateialsv*, (4) *Utilize Media and Materials*, (5) *Requieres Learner Particiation*, (6) *Evaluate And Revize*. Teknik Aangket, observasi, tes dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan yakni kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menilai validasi ahli terhadap media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang.

Pengembangan media perlu dilakukan validasi yaitu 3 validator media, bahasa dan juga materi. Teknik perhitungan dilakukan dengan menggunakan skala Linker yangtelah dimodifikasi sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kategori Berdasarkan Skala Primer

| Penilaian | Skala Nilai |
|-----------|-------------|
| 5         | Sangat Baik |
| 4         | Baik        |
| 3         | Cukup Baik  |
| 2         | Kurang Baik |
| 1         | Tidak Baik  |

Teknik analisis persentase adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari analisis kuesioner. Uji coba ahli media Pembelajaran menggunakan Infografis berbasis *Qr Code* Berdasarkan pendapat dari (Groundlund, 2001) bahwa untuk menghitung hasil angket menggunakan rumus presentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

Analisis hasil validasi oleh validator dan juga peserta didik, dilakukan analisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil perhitungan skor dapat dideskripsikan sebagai berikut:

| Rata-Rata Nilai | Klasifikasi   | Kesimpulan           |
|-----------------|---------------|----------------------|
| 85% - 100%      | Sangat baik   | Tidak perlu direvisi |
| 75% - 84%       | Baik          | Tidak perlu direvisi |
| 65% - 74%       | Cukup         | Direvisi             |
| 55% - 64%       | Kurang        | Direvisi             |
| 0 - 54%         | Kurang sekali | Direvisi             |

Tabel kriteria hasil belajar peserta didik dibawah ini:

| Rentang Kategori (%) | Kategori      |
|----------------------|---------------|
| 80%-100%             | Sangat Tinggi |
| 70%-79%              | Tinggi        |
| 60%-69%              | Cukup Tinggi  |
| <60%                 | Kurang Tinggi |

Tabel 3. 3. Kreteria hasil belajar Peserta didik

Peningkatan presentase hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 = nilai post test

Y = nilai pre test

Dalam melakukan pre test dan post test kepada para peserta didik hasil rata rata mean peserta didik menggunakan media pembelajaran infografis berbasis Qr Code pada pemelajaran sejarah digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat hasil belajar

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk Media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang dalam tahap pengembangan ASSURE melibatkan 3 validator Ahli yakni, Validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media guna menguji kelayakan produk pengembangan media Infografis dalam penelitian ini.

### a. Validator Ahli Materi

Verifikasi ahli terhadap materi yang diolah oleh media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang. Pakar materi pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang ini adalah Suharto. S.S., M.A. yang merupakan dosen sejarah Indonesia kuno di ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Pemilihan ahli materi terhadap Bapak Suharto dikarenakan beliau seorang dosen sejarah yang basicnya mengajar sejarah Indonesia kuno dan sejarah kebudayaan, yang mana sangat berkaitan dengan materi penelitian pengembang yakni “Memahami hasil-hasil dan nilai nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan

lingkungan terdekat”. Selanjutnya ahli materi bidang studi melakukan penilaian terhadap Media Pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang yang dikembangkan melalui instrumen angket yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi bidang studi terhadap media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang di atas, maka diperoleh tingkat presentase 78%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka Media Pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang dikembangkan termasuk pada kategori baik dan tidak perlu direvisi.

a. Validator Desain Media

Pada validator kedua yaitu validasi desain media pembelajaran yang dilakukan pada media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang. Ahli desain pembelajaran yang menilai desain media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang adalah Ibu Rully Putri Nirmala Puji S.Pd.,M.Pd. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Pengembang menyerahkan file berupa link media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang dan juga angket yang telah disediakan oleh pengembang

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran terhadap media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang di atas, maka diperoleh tingkat persentase 80%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang yang dikembangkan termasuk pada kategori baik dan tidak perlu direvisi

b. Validator Ahli Bahasa

Pada tahap ketiga yaitu validasi bahasa yang dilakukan pada Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang. Ahli bahasa yang menilai Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang adalah Ibu Zahratul Umniyyah S.S, M.Hum., Beliau merupakan dosen ahli sastra bahasa di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang di atas, maka diperoleh tingkat presentase 92%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka Media



pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Gambar 1. Materi Infografis Situs Duplang



Gambar 2. Produk Media Infografis Berbasis *Qr Code*

## Uji Coba Pengembangan

### a. Uji Pengguna

Media pengembangan Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang yang sudah mendapatkan validasi ahli tahap selanjutnya yakni Uji pengguna, melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS di SMAN 05 Jember oleh Bapak Ragil Susilo S.Pd., M.Pd. dan juga 9 peserta didik kelas X IPS 3 di SMAN 05 Jember.

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang di atas, maka diperoleh tingkat presentase 94%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

### b. Uji Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya yakni uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilaksanakan dengan melibatkan 9 responden. Tahap ini pengembang melakukan implementasi pembelajaran menggunakan media infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik dalam materi “Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat”.

Tabel 1.4. Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*

| No. | Nama | Nilai           |                  |
|-----|------|-----------------|------------------|
|     |      | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| 1   | RAK  | 40              | 85               |
| 2   | MM   | 50              | 80               |
| 3   | AD   | 45              | 95               |
| 4   | NND  | 45              | 85               |
| 5   | NAF  | 40              | 80               |
| 6   | HM   | 55              | 90               |

|   |     |    |    |
|---|-----|----|----|
| 7 | AG  | 55 | 85 |
| 8 | ARF | 35 | 75 |
| 9 | CC  | 60 | 85 |

Tabel 1. 5 Hasil Paired Statistic

| Nilai            | Mean  | Std. Deviasi |
|------------------|-------|--------------|
| <i>Pre Test</i>  | 47,22 | 8,33         |
| <i>Post Test</i> | 84,44 | 5,83         |

Berdasarkan Tabel 1.5, kita mengetahui bahwa rata-rata dari pengujian sebelumnya adalah 47,22 (standar deviasi = 8,33) dan yang terakhir adalah 84,44 (standar deviasi = 5,83). Nilai rata-rata setelah pengujian lebih besar dari nilai sebelum pengujian pada mata pelajaran dalam kelompok kecil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (dalam kelompok kecil) setelah menggunakan bahan ajar Infografis berbasis *Qr Code*. Situs Duplang

Tabel 1.6. Hasil uji Paired Correlation

| Jumlah N | Correlation | Nilai Sig |
|----------|-------------|-----------|
| 9        | 0,414       | 0,00      |

Tabel 1.6. menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,00 (lebih kecil dari nilai ambang batas = 0,05). Dengan demikian, terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ( $0,011 < 0,05$ ). Jadi ada hubungan antara *pre test* dan *post test* dengan media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang dengan tingkat hubungan/korelasi Tinggi, yaitu 0,414.

Tabel 1.7. Hasil Paired Sample T-Test

| Nilai t | Df | Nilai Sig. |
|---------|----|------------|
| 14.047  | 8  | 0,00       |

Berdasarkan tabel 1.7, didapatkan nilai t uji sebesar 14.047 ( $df=8$ ) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5 % ( $0,00 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada subyek kelompok kecil. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna antara *pre test* dan *post test*.

c. Uji Kelompok Besar

Uji coba lapangan adalah prosedur pengujian produk setelah melakukan uji coba kelompok kecil akan tetapi dengan memakai subjek yang lebih banyak. Pada tahap ini pengembang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik dalam materi “Memahami hasil-hasil dan nilai nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat”. Adapun hasil hasil belajar Peserta didik pada uji Lapangan dengan memakai sampel 31 Peserta didik.

Tabel 1.8 Hasil Paired Statistic

| Nilai            | Mean   | Std. Deviasi |
|------------------|--------|--------------|
| <i>Pre Test</i>  | 45,000 | 10,747       |
| <i>Post Test</i> | 78,500 | 9,458        |

Berdasarkan table 1.8 diketahui nilai rata-rata *pre test* sebesar 45,000 (Std. Deviasi=10,747) dan *post test* sebesar 78,500 (Std. Deviasi= 6,458). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek Lapangan. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil kemampuan hasil belajar peserta didik

(pada kelompok besar) setelah menggunakan Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang.

Tabel 1.9 Hasil uji Paired Correlation

| Jumlah N | Correlation | Nilai Sig |
|----------|-------------|-----------|
| 30       | 0,938       | 0,000     |

Tabel 1.9 menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,00 (lebih kecil dari nilai ambang batas = 0,05). Hal ini dapat disimpulkan terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* uji Lapangan pada taraf kepercayaan 5% ( $0,00 < 0,05$ ). Jadi ada hubungan antara *pre test* dan *post test* dengan pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang.

Tabel 1.10. Hasil Paired Sample T-Test

| Nilai t | Df | Nilai Sig. |
|---------|----|------------|
| 46,196  | 29 | 0,00       |

Berdasarkan table 1.10, didapatkan nilai t uji sebesar 46,196 ( $df=29$ ) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5 % ( $0,00 < 0,05$ ). Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada subyek Lapangan. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna antara *pre test* dan *post test*

Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar didik setelah menggunakan media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang. Produk Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang ini telah dilaksanakan dengan tahap uji validator ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Produk Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang ini yang dihasilkan pada penelitian telah berjalan dengan lancar. hal ini dapat dilihat ddari hasil uji coba produk pengembangan yang menunjukkan peningkatan hasil belajar

yang meningkat secara signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* peningkatan hasil belajar rata-rata peserta didik sebesar 87.47%. Media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang ini telah dikembangkan dengan menambah ide dan konsep kedalam media tersebut.

Produk Media pembelajaran Infografis berbasis *Qr Code* ini telah menghasilkan media yang baik. hal ini dapat dilihat dengan hasil tes pengembangan produk yang menunjukkan peningkatan kemampuan hasil belajar yang meningkat secara signifikan antara nilai post-test dan pre-test siswa. Sehingga produk ini dapat dikatakan layak. Penelitian yang telah dilaksanakan dengan penelitian terdahulu ternyata juga relevan, hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu bahwasanya Penelitian dari Wulandari (2019) yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran E-Book Infografis sebagai penguatan kognitif siswa X MIA” mengungkapkan bahwa 83,72% peserta didik menggunakan Infografis dalam proses pembelajaran mereka Hasil tersebut dikaitkan dengan kriteria tingkat keberhasilan dan dapat disimpulkan bahwa e-book infografis yang dikembangkan termasuk efektif untuk pembelajaran individu maupun kelompok. Penelitian lainnya dari Puspita (2018) dengan judul “pengembangan Media berbentuk Infografis sebagai penunjang pembelajaran Fisika SMA kelas XII) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Infografis sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 79.4% dari seluruh aspek dan dapat dikategorikan baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum diuji cobakan, Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan proses pengembangan, dan pengembangan media infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik. Media telah melalui proses validasi ahli (ahli bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa) Hasil dari

validasi isi bidang studi mencapai 78% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai 80% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi ahli bahasa mencapai 92% dengan kualifikasi sangat baik

Adapun saran-saran dalam penggunaan Media Infografis berbasis *Qr Code* Situs Duplang sebagai berikut :

- 1) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan
- 2) Pendidik diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang mendukung media pembelajaran yang dikembangkan
- 3) Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Hofi Hannan Ar Rosyid selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd dan Drs. Sugiyanto, M.Hum yang telah membimbing penulisan artikel ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih juga dihanturkan kepada orang tua untaian doa yang tulus dan selalu memberikan support dalam kondisi apapun, dan juga ucapan terima kasih kepada teman-teman sejarah di Universitas Jember.

## DAFTAR PUSTAKA

Asyar. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III. *ISTORIA*, Maret 2019, Vol. 15, No. 1

Ngoc, Ha Duc, Le Huy Hoang, and Vu Xuan Hung. (2020). "Transforming Education with Emerging Technologies in Higher Education: A Systematic Literature Review." *International Journal of Higher Education* 9(5): 252–58.

Oliveira, A., dkk L. (2019). *Emerging technologies as pedagogical tools for*



*teaching and learning science: A literature review. Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 149-160.

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Kamp,S, 2020. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> [Diakses 1 Januari 2021]
- Umamah, N. (2014). *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember.
- Khoirunnisa, H., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Edmodo as a media for history learning in the digital era. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012087>
- lin Na'im Mustain. (2020). *Perancangan E-Book infografis sebagai media informasi wisata waduk Gunung Rowo di Kabupaten Pati* Universitas Negeri Semarang.
- Saptodewo, F. (2014). Desain infografis sebagai penyajian data menarik. *Jurnal Desain*,1 (3).
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R.(2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. New Jersey: Wiley
- Mufti, M. B. (2016). *Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui Media Infografis Pada Masyarakat Penambang Pasir dan Batu Di Desa Kalisumur Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*. Universitas Negeri Semarang.
- Fitriyan, M.R. (2017) “*Sistem Informasi Pengelolaan Perpustakaan Berbasis QR Code*”. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah.
- Rahaman, W. (2016). Enhancing Library Services Using Barcode, QR Code And RFID Technology: A Case Study In Central Library National Institute Of Technology, Rourkela. *International Journal of Digital Library Services*, Vol. 6
- Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Hasan, A. I. (2014). *The ASSURE Model Lesson Plan*. Department of Instructional Technology, Faculty of Education, University of Khartoum.



Heinich, D. Russell, Molenda., dan E Smaldino. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River.