

1390-3985-1-SM

by 4@turnitin.com 1

Submission date: 21-Dec-2023 01:49PM (UTC+0700)

Submission ID: 2263539536

File name: 1390-3985-1-SM.pdf (406.55K)

Word count: 4041

Character count: 23981

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUGRAFIS RESEARCH AND DEVELOPMENT
DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PASCA PANDEMI COVID 19**

Oleh : Fetrika Anggraini¹, Nur Mahmudah²

Abstrak

Kebijakan pemerintah dalam mengurangi sebaran penyakit covid 19, menjadikan sistem pembelajaran di sekolah menggunakan jarak jauh. Berdasarkan hasil observasi terdapat kendala media yang digunakan kurang menarik minat belajar, sehingga perlu sebuah inovasi agar pembelajaran maksimal. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul pembelajaran berbasis edugrafis untuk mengetahui efektifitas dalam pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan mengacu model 4-D yaitu *Define, Design, Develop, dan Dissemination*. Penelitian ini hanya pada sampai pada tahap *Develop*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa sejumlah 84 dengan rincian, 10 siswa untuk uji kelompok kecil dan 74 siswa untuk uji kelompok besar. Pengambilan data dilakukan dengan kuesioner, tes dan lembar observasi dengan metode pembelajaran PBL. Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama tiga kali pertemuan menunjukan adanya respon siswa dengan rerata 3,78 dan hasil belajar dari aspek kognitif sebesar 87,08. Sedangkan aspek afektif dan psikomotor terdapat rerata 78,50 dan 87,08. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media pembelajaran edugrafis efektif digunakan.

Kata Kunci : *Covid 19, modul edugrafis, pendidikan kejuruan*

PENDAHULUAN

Covid-19 atau *Coronavirus Disease 2019* merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)*(Law, Leung and Xu, 2020). Wabah penyakit yang menyebar di berbagai negara salah satunya di Indonesia ini menyerang sistem pernafasan (Steenblock *et al.*, 2020), dengan gejala kasus *pneumonia* yang tidak diketahui etiologinya di Wuhan, China pada akhir Desember 2019 (Wang *et al.*, 2020). Di Indonesia kasus pertama covid-19 terjadi pada bulan Maret 2020(Abdullah, 2020).

¹Fetrika Anggraini, ²Nur Mahmudah adalah civitas Edukatif di Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri

Penyakit ini menular melalui cairan dari mulut dan hidung ketika orang yang terinfeksi sedang batuk atau bersin (Galbadage, Peterson and Gunasekera, 2020). Ketika seseorang yang sedang terinfeksi penyakit ini maka akan mengalami beberapa gejala diantaranya yaitu demam, batuk, pilek, gangguan pernafasan, sakit tenggorokan, letih, lesu, dan nafas pendek dari 2 hingga 14 hari (Baj *et al.*, 2020). Pencegahan penyakit ini dapat dilakukan sesuai dengan protokol kesehatan dengan memperbanyak cuci tangan, menggunakan masker, menjaga jarak, makanan bergizi, dan berolahraga (Parvin, 2020).

Dampak dari sebaran virus ini dilihat dari grafik angka kematian yang terus bertambah di setiap negara menjadikan evaluasi bagi WHO. Selain itu kejadian ini berimbas pada sistem pemerintahan di beberapa negara yang sedang berjalan salah satunya di Indonesia baik di sektor politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, pendidikan (Abiodun *et al.*, 2020). Terjadinya sebaran penyakit menular ini menjadikan sistem pembelajaran di sekolah yang sebelumnya tatap muka dilaksanakan secara rutin maka untuk memutus mata rantai sebaran virus, maka pemerintah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam sistem jaringan atau online (Ali, 2020). Sistem pembelajaran daring memiliki kelebihan efektif diterapkan pada pembelajaran di jenjang pendidikan baik di tingkat SD, SMP, SMA dan SMK, dimana siswa tidak hanya bergantung pada guru tetapi juga bisa belajar melakukan riset mandiri melalui internet, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan individu dalam menguasai teknologi informasi yang terus berkembang (Bestiantono, Agustina and Cheng, 2020).

SMK merupakan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mengarahkan siswanya dibidang tertentu untuk merencanakan dan mengembangkan karirnya secara produktif. Seorang pakar ahli bernama Bill Lucas menyatakan ada 6 kompetensi dalam pendidikan kejuruan sebagai berikut:

The scope of vocational education, has an overall goal of the development of working competence and six specifically desired outcomes: Routine expertise, Resourcefulness, Functional literacies, Craftsmanship, Business-like attitudes, Wider skills for growth.

Ruang lingkup pendidikan kejuruan memiliki enam kompetensi yang harus dikuasai diantaranya penguasaan prosedur kerja, memiliki pengetahuan dan bakat,

menguasai kemahiran tertentu, mempunyai sikap bangga dan perhatian terhadap pekerjaan, memiliki jiwa sosial, dan memiliki ketrampilan (Lucas, Spencer and Claxton, 2012). Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja profesional, menguasai IPTEK, produktif, siap kerja, kreatif, inovatif dan mampu bersaing secara global yang dapat menetapkan keahlian dan keterampilan dibidangnya khususnya dalam wirausaha (Agrawal, 2013). Melalui sistem pembelajaran di sekolah, Rohit H. Tivedi menyatakan bahwa:

If the lecturers feel duly committed to teach entrepreneurship and are ready to put in extra effort required to teach it well, there are greater chances that the students will become entrepreneurs which in turn will result in generating active entrepreneurship culture within the institution.

Dimana untuk menjadi seorang pengusaha sukses di bidang kejuruan bisa ditempuh melalui pendidikan di lembaga pendidikan dengan mengajarkan kewirausahaan pada siswa di sekolah akan memungkinkan menjadikan mereka seorang pengusaha-pengusaha telah aktif di lembaga sekolahnya (Trivedi, 2014). Susana Correia Santos, mengemukakan ada 4 potensi wirausaha yang dapat dikembangkan melalui bidang kejuruan sebagai berikut:

"The entrepreneurial potential construct includes four main dimensions: entrepreneurial motivations, management, competencies, psychological, competence, and social competencies".

Dimana dalam membangun kewirausahaan mencakup empat dimensi utama yaitu motivasi dalam wirausaha, kompetensi dalam manajemen, kompetensi dalam psikologis, dan kompetensi sosial (Correia, 2009). Wirausaha dapat dikembangkan dengan kreatif dan inovatif dalam menangkap peluang. Murray Hunter berpendapat bahwa:

"Opportunity is about learning rather than planning, where ideas emerge and strategy is crafted and shaped around the opportunity, as it is seen".

Peluang adalah perencanaan, dimana ide-ide muncul dan strategi-strategi baru muncul untuk memenangkan kesempatan dalam berwirausaha. Seorang wirausaha harus mampu menangkap peluang baru dalam bisnis, kemampuan itu bisa di dapat jika mereka memiliki visi dan misi dalam usahanya, mampu mengatur waktu dengan tepat,

mampu membaca kebutuhan pasar, memiliki tingkat pengetahuan dan pandangan yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam melihat peluang. Menurut George Rob Chernow dalam bukunya *“Learning by doing”*, selain manfaat bagi pengusaha, wirausaha juga bermanfaat bagi siswa, George Rob Chernow menyatakan:

Entrepreneurship education for youth has been described by a thinktank of leading national organizations and illustrated by the articles in this publication as a process that should meet the following criteria: Providing opportunities for youth to start and operate appropriate enterprises, Reinforcing the concept that successful entrepreneurs take calculated risks based on sound research and relevant information, Requiring youth to develop a plan for a business that addresses its financial, marketing and operational aspects, Portraying the relationship between risk and reward, and providing opportunities for young people to understand basic economic concepts such as savings, interest, supply and demand, etc.

Bahwa dalam pendidikan kewirausahaan memenuhi kriteria yang bermanfaat bagi kaum muda yaitu memberikan kesempatan untuk memulai mengoperasikan perusahaan, mempunyai konsep bahwa pengusaha yang sukses selalu mengambil risiko yang dipertimbangkan berdasarkan informasi yang relevan, dalam wirausaha selalu melibatkan pemuda dalam hal pemasaran dan operasional, pendidikan dan pelatihan berwirausaha memberikan konsep dan pemahaman secara ekonomi (Varacalli and Orsi, 2010).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Bojonegoro ditemukan berbagai kendala pembelajaran daring, salah satunya dalam media pembelajaran kewirausahaan yang digunakan masih menggunakan buku ajar. Buku ajar ini berisi materi yang didalamnya minim gambar ilustrasi ataupun diagram yang mendukung dalam pembahasan materi, sehingga hal ini menjadikan siswa jenuh dalam membacanya (Behnke, 2018). Modul merupakan media visual yang dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera yang didalamnya terdiri dari bahan ajar, metode, alat, sumber belajar, dan sistem evaluasi sehingga media ini efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (Series, 2018). Kolaborasi modul dengan desain visual edukasi pada edugrafis akan memberikan manfaat yang maksimal dari segi efektifitas (Archambault, 2020). Edugrafis berasal dari kata infografik dimana dalam dunia pendidikan, infografik ini dikenal dengan nama edugrafis. Tujuan dari edugrafis yaitu

menyampaikan informasi kompleks dalam bentuk visualisasi data pada para pembaca agar dapat dipahami lebih cepat dan mudah(Dur, 2014).

Edugrafis merupakan metode dengan penyampaian informasi pengetahuan melalui desain komunikasi visual yang menarik dan efisien(Bicen and Beheshti, 2017), dimana proses penyampaian informasi dikemas secara atraktif dan interaktif membuat informasi yang rumit tampak lebih mudah dicerna sehingga akan membantu otak dalam menganalisis informasi lebih cepat(Damyantov and Tsankov, 2018). Manfaat yang ada dalam edugrafis diantaranya yaitu dapat memberi gambaran singkat tentang suatu topik, menjelaskan proses, sistem atau prosedur yang kompleks tampak menjadi lebih mudah, menampilkan data atau survei dengan jelas, dan dapat digunakan sebagai rangkuman materi serta membandingkan ataupun mengkontraskan beberapa bagian yang berbeda(Amin Mohd Noh *et al.*, 2017).

Dengan media ini guru dapat menyampaikan konsep materi pembelajaran menggunakan suatu simbol untuk memproses data sehingga menghasilkan informasi yang dapat menarik minat belajar siswa, mudah dipahami, dan kontekstual (Assessment, 2013). Informasi yang ditangkap siswa secara visual akan diproses sekaligus melalui otak, hal ini berbeda dengan yang disampaikan melalui teks, dimana informasi akan diproses secara linear dari awal kalimat hingga keujung kalimat sehingga membutuhkan waktu lebih banyak untuk menganalisisnya(Shafipoor, Sarayloo and Shafipoor, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk berupa modul pembelajaran kewirausahaan berbasis edugrafis. Pengembangan dilakukan dengan model 4-D namun, pada penelitian ini 4-D dimodifikasi menjadi 3 langkah (3-D) yaitu: *Define, Design, dan Develop* (Hasnumidah, 2017). Pada tahap *define* (pendahuluan) dilakukan analisis pra penelitian dengan observasi materi pembelajaran dan karakter siswa, tahap *design* (perancangan) dilakukan pemilihan format modul dan penyusunan materi, sedangkan

tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk dengan tahapan: tahap ke-1 validasi ahli, setelah draf I pada modul awal selesai, selanjutnya dilakukan validasi (penilaian) oleh beberapa orang ahli (*expert judgment*) yang berkompeten untuk menilai modul dan memberikan masukan atau saran guna penyempurnaan draf I berdasarkan penilaian, koreksi, masukan dan saran para validator ini selanjutnya dilakukan revisi terhadap draf I sehingga diperoleh draf II, selanjutnya diuji cobakan pada siswa. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari ahli materi dan ahli media. Tahap yang ke-2 yaitu uji coba dengan siswa, yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dimana hasil dari uji coba kelompok kecil dijadikan masukan untuk perbaikan modul yang akan digunakan pada uji coba besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 15 siswa sedangkan, uji coba lapangan terdiri dari 74 siswa.

Hasil dari uji coba lapangan dijadikan sebagai bahan masukan untuk perbaikan modul akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Bojonegoro, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran dihimpun untuk memperbaiki dan mengevaluasi serta merevisi media edugrafis yang dikembangkan tersebut. Sedangkan data kuantitatif dianalisis secara statistika deskriptif menggunakan konversi skala empat. Rumus yang digunakan dalam menghitung rata-rata yaitu:

$$\bar{X} = \Sigma X / n$$

Keterangan: \bar{X} = skor rata-rata

ΣX = Jumlah skor

n = Jumlah Penilai

Data yang telah terkumpul kemudian dihitung dan dikategorikan dengan acuan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi skor penilaian ideal

Rentan skor	Nilai	Kategori
$Mi + 1,5 SDi \leq x \leq Mi + 3,0 Sdi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0 SDi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	B	Baik
$Mi - 1,5 SDi \leq x < Mi + 0 Sdi$	C	Kurang baik

$Mi - 3 SDi \leq x < Mi - 1,5 Sdi$ D Tidak baik

Keterangan:

X : Skor aktual (skor yang dicapai)

Mi : mean ideal

SDi : standar deviasi ideal

Mi : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum+skor minimum)

SDi : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum-skor minimum)

Skor mak : Σ butir kriteria x skor maksimum

Skor min : Σ butir kriteria x skor minimum

Konversi skor penilaian kelayakan modul pembelajaran kewirausahaan. Konversi skor dilakukan dengan mengkonversi masing-masing komponen aspek penilaian materi dan media. Hasil konversi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil konversi skor

Aspek Materi	Interval Skor	Nilai	Kategori
Kelayakan Isi	$32,5 \leq X \leq 40,0$	A	Sangat baik
	$25,0 \leq X < 32,5$	B	Baik
	$17,5 \leq X < 25,0$	C	Kurang baik
	$10,0 \leq X < 17,5$	D	Tidak baik
Bahasa dan Gambar	$26,0 \leq X \leq 32,0$	A	Sangat baik
	$20,0 \leq X < 26,0$	B	Baik
	$14,0 \leq X < 20,0$	C	Kurang baik
	$8,0 \leq X < 14,0$	D	Tidak baik
Penyajian	$55,25 \leq X \leq 68,0$	A	Sangat baik
	$42,5 \leq X < 55,25$	B	Baik
	$29,75 \leq X < 42,5$	C	Kurang baik
	$17,0 \leq X < 29,75$	D	Tidak baik
Kegrafisan	$19,5 \leq X \leq 24,0$	A	Sangat baik
	$15,0 \leq X < 19,5$	B	Baik
	$10,5 \leq X < 15,0$	C	Kurang baik
	$6,0 \leq X < 10,5$	D	Tidak baik

Hasil belajar siswa dianalisis dengan analisis eksperimen dengan perhitungan uji-t, sedangkan penilaian keterlaksanaan dalam pengajaran dilakukan dengan tiga kali pertemuan menggunakan metode *problem based learning*, dimana kriteria terhadap pertemuan keterlaksanaan dan tidak terlaksana dengan rumus:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{Banyaknya pembelajaran yang terlaksana}}{\text{Sebanyak langkah pembelajaran}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan modul pembelajaran berbasis *edugrafis* dilakukan dengan 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendahuluan), dilakukan analisis materi, tugas, konsep, tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Tahap *design* (perancangan), dilakukan pengembangan modul yang disusun dengan acuan silabus dan RPP, memilih materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, menentukan indikator pembelajaran serta mengembangkan soal evaluasi. Tahap *develop* (pengembangan), pada tahapan ini dilakukan dua langkah yaitu t validasi dan uji coba produk. Berdasarkan validasi hasil penilaian dari ahli materi yang diambil dari penilaian empat guru bidang studi kewirausahaan terdapat data sebagai berikut:

Table 3. Data validasi uji ahli materi

	Kelayakan isi	Bahasa dan gambar	Aspek penyajian	Aspek kegrafisan
Mean	37.50	29.75	64.00	22.75
N	4	4	4	4
Standard deviation	1.291	1.500	1.732	.500

Berdasarkan data diatas hasil dari nilai rata-rata dari empat validasi uji ahli materi menyatakan bahwa materi pada modul terdiri dari kelayakan isi sebesar 37.50 , bahasa dan gambar sebesar 29.75, aspek penyajian sebesar 64.50 dan aspek kegrafisan dengan rerata 22.75 menunjukan bahwa kualitas isi materi dalam modul berbasis *edugrafis* termasuk pada kategori "baik" sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan validasi yang kedua dilakukan oleh ahli media yang diambil dari dua guru dan dua dosen di bidang pendidikan dengan data penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. Data validasi uji ahli media

	Kelayakan isi	Bahasa dan gambar	Aspek penyajian	Aspek kegrafisan
Mean	37.75	30.00	62.00	23.25
N	4	4	4	4
Standard deviation	1.258	.816	1.414	.577

Berdasarkan data dari nilai rata-rata dari empat validasi ahli media menunjukan bahwa rerata kelayakan isi sebesar 37.75, bahasa dan gambar sebesar 30.00, aspek penyajian sebesar 64.00 dan aspek kegrafisan sebesar 23.50, sehinga dari rerata diatas menunjukan bahwa modul berbasis *edugrafis* "layak" digunakan dalam pembelajaran.

Pengujian modul dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL), dimana dalam pembelajaran tersebut untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode eksperimen. Uji coba produk dilakukan dua kali yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Hasil dari uji kelompok kecil digunakan untuk evaluasi perbaikan modul yang akan digunakan untuk penyempurnaan modul sebelum uji kelompok besar. Pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan data respon siswa sebagai berikut:

Table 5. Data respon siswa kelompok kecil

	N	Mean	Std.Deviation	Varian	Skewness	Kurtosis
Respon siswa	15	3,96	,038	,001	-,973	,800
Valid N (listwise)	15					

Berdasarkan diatas respon siswa terhadap modul pembelajaran kewirausahaan ditinjau dari aspek materi, bahasa dan gambar, penyajian serta tampilan menyatakan kualitas modul pembelajaran “baik” dengan rata-rata hitung penilaian sebesar 3,96. Efektifitas modul pembelajaran ini dapat di uji melalui ketuntasan hasil belajar siswa, dimana hasil belajar ini mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan acuan kriteria ketuntasan minimal (KKM) jika siswa telah menguasai $\geq 70\%$ materi pelajaran. Berikut adalah data hasil belajar siswa dari aspek kognitif.

Tabel 6. Data ketuntasan hasil belajar kognitif kelompok kecil

	N	Mean	Std.Deviation	Standard Error Mean
Pre_tes	15	63,20	7,803	2,015
Post_tes	15	82,13	4,438	1,146

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa modul pembelajaran kewirausahaan mampu menaikkan rerata nilai *posttest* terhadap rerata nilai *pretest* (dari rerata 63,20 menjadi 82,13). Ada kenaikan rerata nilai *posttest* terhadap rerata nilai *pretest* sebesar 18,93. Apabila dilihat dari nilai ketuntasan minimal belajar kognitif kewirausahaan adalah 78, maka ada 80% siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan untuk keaktifan dan ketrampilan belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar afektif dan psikomotor sebagai berikut:

Tabel 7. Data ketuntasan hasil belajar afektif dan psikomotor kelompok kecil

	N	Mean	Std.Deviation	Standard Error Mean
Afektif	15	82,60	2,613	,675
Psikomotor	15	85,47	,834	,215

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan dengan rerata 82,60, dan rerata ketrampilan siswa dalam pembelajaran sebesar 85,47. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah memperbaiki modul sesuai dengan kritik dan saran saat uji kelompok kecil, modul yang sudah diperbaiki kemudian diujikan pada kelompok besar dengan tujuan menyempurnakan modul adapun hasil nilai respon dan hasil belajar siswa terdapat pada data sebagai berikut:

Tabel 8. Data respon respon siswa uji kelompok besar

	N	Mean	Std.Dev	Variance	Skewness	Kurtosis
Respon siswa	74	3,78	0,91	0,008	-,578	,196
Valid N (listwise)	74					

Respon siswa terhadap modul pembelajaran kewirausahaan berdasarkan data diatas terdapat rerata sebesar 3,78, hal ini menunjukan bahwa kualitas media yang digunakan "baik". Dimana uji ketuntasan modul dari kognitif, afektif, dan psikomotor menggunakan acuan kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa telah menguasai materi 70%. Adapun uji ketuntasan hasil belajar kognitif kelompok besar adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Data ketuntasan hasil belajar kognitif kelompok besar

	N	Mean	Standar Deviation	Standard. Error Mean
Pre tes	74	78,50	5,387	,626
Pos tes	74	87,08	3,870	,450

Hasil belajaar siswa pada aspek kognitif kelompok besar terdapat kenaikan dari dari 74 siswa terdapat rerata pre tes 78,50 dan pos tes 87,08 sehingga terdapat selisih kenaikan hal ini menunjukan adanya ketuntasan belajar dengan kategori "baik". Sedangkan ketuntasan hasil belajar afektif dan psikomotor kelompok besar terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Data ketuntasan hasil belajar afektif dan psikomotor kelompok besar

	N	Mean	Standar Deviation	Standard. Error Mean
Afektif	74	81,12	2,393	,278
Psikomotor	74	88,08	4,834	,562

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan dapat dilihat dari data ketuntasan belajar siswa dari aspek afektif dan psikomotor. Dimana data diatas menunjukan bahwa siswa berperan aktif ketika pembelajaran dengan rerata 81,12. Selain itu kegiatan ketrampilan siswa juga menunjukan rata-rata sebesar 88,08 dimana rerata ini menunjukan adanya kategori "baik".

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis modul edugrafis merupakan sarana media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran siswa, didukung dengan desain edugrafis yang menarik menjadikan siswa semangat dalam membaca. Ditinjau dari hasil belajar siswa, media ini dapat meningkatkan nilai yang dilihat dari hasil pre tes dan pos tes.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2020) 'COVID-19: Threat and Fear in Indonesia', *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(5), pp. 488–490. doi: 10.1037/tra0000878.
- Abiodun, T. F. *et al.* (no date) 'COVID-19 PANDEMIC : A DISASTER TO NIGERIA 'S ECONOMY , EDUCATIONAL SYSTEM ,' pp. 30–44.
- Agrawal, T. (2013) 'Vocational education and training programs (VET): An Asian perspective', *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 14(1), pp. 15–26.
- Ali, W. (2020) 'Online and Remote Learning in Higher Education Institutes: A Necessity in light of COVID-19 Pandemic', 10(3), pp. 16–25. doi: 10.5539/hes.v10n3p16.
- Amin Mohd Noh, M. *et al.* (2017) 'INFOGRAPHICS: TEACHING AND LEARNING TOOL (Infografik: Alat untuk Pengajaran dan Pembelajaran)', *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*, 1(1), pp. 58–63.
- Archambault, S. G. (no date) 'Charts & Infographics'.
- Assessment, T. O. for N. E. S. and Q. (2013) *International Conference on QA Culture: Cooperation or Competition, Proceedings ICQA 2013 International*

Conference on QA Culture: Cooperation or Competition.

- Baj, J. et al. (2020) 'COVID-19: Specific and Non-Specific Clinical Manifestations and Symptoms: The Current State of Knowledge', *Journal of Clinical Medicine*, 9(6), p. 1753. doi: 10.3390/jcm9061753.
- Behnke, Y. (2018) 'Textbook Effects and Efficacy', (February). doi: 10.1057/978-1-137-53142-1.
- Bestiantono, D. S., Agustina, P. Z. R. and Cheng, T.-H. (2020) 'How Students' Perspectives about Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic?', *Studies in Learning and Teaching*, 1(3), pp. 133–139. doi: 10.46627/silet.v1i3.46.
- Bicen, H. and Beheshti, M. (2017) 'The Psychological Impact of Infographics in Education', *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(4), pp. 99–108. Available at: <https://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/733/821>.
- Correia, S. (2009) 'Psychosocial aspects of entrepreneurial potential', (1934). doi: 10.1080/08276331.2014.892313.
- Damyranov, I. and Tsankov, N. (2018) 'The role of infographics for the development of skills for cognitive modeling in education', *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(1), pp. 82–92. doi: 10.3991/ijet.v13i01.7541.
- Dur, B. U. (2014) 'Data Visualization and Infographics In Visual Communication Design Education at The Age of Information', *Journal of Arts and Humanities*, 3(5), pp. 39–50. doi: 10.18533/journal.v3i5.460.
- Galbadage, T., Peterson, B. M. and Gunasekera, R. S. (2020) 'Does COVID-19 Spread Through Droplets Alone?', *Frontiers in Public Health*, 8(April), pp. 1–4. doi: 10.3389/fpubh.2020.00163.
- Hasnunidah, N. (2017) 'Metodologi Penelitian Pendidikan : komponen MKDK', p. 118.
- Law, S., Leung, A. W. and Xu, C. (2020) 'Severe acute respiratory syndrome (SARS) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): From causes to preventions in Hong Kong', *International Journal of Infectious Diseases*, 94, pp. 156–163. doi: 10.1016/j.ijid.2020.03.059.
- Lucas, B., Spencer, E. and Claxton, G. (2012) 'How to Teach Vocational Education : A Theory of Vocational Pedagogy', *Centre for Real-World Learning, University of Winchester*, (Dec), p. 133. doi: 10.13140/RG.2.1.4538.3446.
- Parvin, F. (2020) 'European Journal of Physiotherapy THE SYMPTOMS , CONTAGIOUS PROCESS , PREVENTION AND POST TREATMENT OF COVID-19', pp. 81–105. doi: 10.5281/zenodo.3779252.
- Series, C. (2018) 'Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division'.
- Shafipoor, M., Sarayloo, R. and Shafipoor, A. (2016) 'Infographic (information graphic): A tool for increasing the efficiency of teaching and learning processes', *International Academic Journal of Innovative Research*, 3(2), pp. 1–7. Available at: www.iaiest.com.
- Steenblock, C. et al. (2020) 'Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and the neuroendocrine stress axis', *Molecular Psychiatry*, 2, pp. 1611–1617. doi: 10.1038/s41380-020-0758-9.

- Trivedi, R. H. (2014) 'Are we committed to teach entrepreneurship in business school?: An empirical analysis of lecturers in India, Singapore and Malaysia', *Journal of Enterprising Communities*, 8(1), pp. 71–81. doi: 10.1108/JEC-08-2013-0026.
- Varacalli, J. A. and Orsi, M. P. (2010) 'Ron Chernow , Washington : A Life . New York : The Penguin', pp. 281–284.
- Wang, H. *et al.* (2020) 'Phase-adjusted estimation of the number of Coronavirus Disease 2019 cases in Wuhan, China', *Cell Discovery*, 6(1), pp. 4–11. doi: 10.1038/s41421-020-0148-0.
- Idris, R., & Lestari, E. (2017). Pengaruh Pengorganisasian Terhadap Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sd Inpres Bangkala Ii Kota Makassar. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1), 18–30. <https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n1a2>
- Khanafi, I., Salafuddin, S., Abidin, M. Y., & Khamidi, A. N. (2013). Persepsi dan Transformasi Visi dan Misi Pada Civitas Akademika Stain Pekalongan. *Jurnal Penelitian*, 6(2). <https://doi.org/10.28918/jupe.v6i2.229>
- Pratiwi, Y. E., & Sunarso, S. (2018). Peranan Musyawarah Mufakat (Bubalah) Dalam Membentuk Iklim Akademik Positif di Prodi PPKn FKIP Unila. *Sosiohumaniora*, 20(3), 199. <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v20i3.16254>
- Sudarmanto. (2018). Peranan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Visi Dan Misi Sekolah Menjadi Sebuah Aksi. Retrieved April 15, 2020, from <https://cahaya-begawan.blogspot.com/2017/04/peranan-kepala-sekolah-dalam-mewujudkan.html>
- Wahyudin, W. (2018). Optimalisasi Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 249–265. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1932>
- Wulandari, R. Y. (2016). Implementasi supervisi manajerial pengawas sekolah dalam meningkatkan kompetensi pengelola perpustakaan. *Manajer Pendidikan*, 10(2).
- Yusutria, Y. (2018). Analisis Mutu Lembaga Pendidikan Berdasarkan Fungsi Manajemen di Pondok Pesantren Thawalib Padang Sumatera Barat. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 61–68. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i2.3833>

1390-3985-1-SM

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Submitted to Surabaya University

Student Paper

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On