

**UJI KEVALIDAN MEDIA INFOGRAFIS TERHADAP PENINGKATAN
PENDIDIKAN KARAKTER BERDASARKAN PROGRAM “G7KAIH” PADA
SMPN 4 SATAP MALANGKE**

Andi Meisya Nurul Mauldiah , Muhaimin Burhanuddin ,Nurhikmah H, Suryadi
Ishak, Safaruddin

Universitas Negeri Makassar

andimeisya.29052002@gmail.com,
nurhikmah.h@unm.ac.id, Suryadi.ishak@unm.ac.id, safaruddin@unm.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kevalidan media infografis berbasis program “G7KAIH” untuk mendukung pembelajaran pendidikan karakter di SMPN 4 SATAP Malangke. Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi terbatas, serta evaluasi formatif dan sumatif. Validasi dilakukan oleh tiga ahli—materi, media, dan pembelajaran—menggunakan instrumen berbasis skala Likert. Tingkat kevalidan dihitung menggunakan rumus Aiken’s V dan menghasilkan indeks pada rentang 0,85–0,92 yang termasuk kategori sangat valid. Hasil uji coba siswa menunjukkan bahwa infografis mudah dipahami, menarik, dan membantu pemaknaan nilai karakter seperti gigih, gotong royong, adaptif, dan kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa infografis “G7KAIH” layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karakter dan berpotensi meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Kata kunci: infografis, G7KAIH, validitas media, karakter, ADDIE.

ABSTRAK

This research aims to validate an infographic-based learning media designed to strengthen students' character education through the “G7KAIH” program at SMPN 4 SATAP Malangke. Using the ADDIE development model, the study followed a structured process consisting of needs analysis, media design, development, limited implementation, and final evaluation. Validation was conducted by experts in content, media design, and pedagogy using a Likert-scale instrument. The results show that the infographic obtained high content-validity scores, with an Aiken’s V index ranging from 0.85 to 0.92, indicating excellent validity in terms of accuracy, clarity, and visual feasibility. Student responses during limited implementation also confirmed that the infographic was easy to understand, visually engaging, and helpful in internalizing character values. Overall, the

infographic developed through the ADDIE model is confirmed as valid and suitable to support character-education learning in junior high school settings.

Keywords: infographic media, G7KAIH program, character education, ADDIE model, media validity.

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu agenda strategis dalam kebijakan pendidikan nasional karena berkaitan langsung dengan pembentukan kepribadian, moralitas, dan integritas generasi muda. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendidikan karakter menjadi semakin penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan sosio-emosional yang rentan namun sekaligus potensial untuk dibentuk. Arus globalisasi, perkembangan teknologi digital, serta perubahan sosial yang berlangsung cepat membuat peserta didik berhadapan dengan berbagai tantangan moral yang semakin kompleks. Situasi ini menuntut lembaga pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memperkuat pembiasaan nilai secara sistematis, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang semakin menonjol adalah penggunaan media pembelajaran visual. Di antara

berbagai jenis media tersebut, infografis menjadi pilihan yang efektif karena menyajikan informasi secara ringkas melalui kombinasi teks, ikon, ilustrasi, warna, dan struktur visual yang terorganisasi. Infografis dinilai dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep abstrak, meningkatkan perhatian, serta memperkuat memori belajar. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penyajian informasi melalui visualisasi mampu meningkatkan retensi dan minat belajar dibandingkan penyampaian konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Hal ini menjadikan infografis sebagai media yang potensial untuk mendukung pembelajaran nilai dan karakter yang sering kali membutuhkan contoh konkret dan narasi yang mudah dipahami.

Di SMPN 4 SATAP Malangke, penguatan karakter diterapkan melalui Program "G7KAIH" atau Gerakan 7 Karakter Anak Indonesia Hebat. Program ini memuat tujuh nilai utama yang ingin dikembangkan

pada diri peserta didik, yaitu: disiplin, tanggung jawab, integritas, kemandirian, gotong royong, empati, dan kejujuran. Meskipun program ini telah berjalan dalam kegiatan sekolah, penyampaian nilai-nilai karakter masih sering menghadapi hambatan. Salah satunya adalah kurang menariknya metode penyajian materi, sehingga siswa cenderung sulit membangun keterlibatan emosional dan kognitif terhadap nilai-nilai tersebut. Tanpa media yang tepat, pesan karakter cenderung dipahami secara dangkal dan tidak tertanam secara berkelanjutan.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media infografis yang dirancang khusus berdasarkan struktur nilai dalam Program G7KAIH. Media ini tidak hanya memaparkan makna setiap karakter secara ringkas, tetapi juga memberikan ilustrasi visual yang relevan dengan konteks siswa SMP. Namun, sebelum media diaplikasikan dalam pembelajaran, diperlukan proses uji kevalidan untuk memastikan bahwa infografis tersebut layak digunakan baik dari segi isi, kebahasaan, maupun kualitas desain grafis. Kevalidan menjadi tahap fundamental dalam pengembangan media

pembelajaran, karena menentukan sejauh mana media tersebut memenuhi standar akademik, pedagogis, dan estetika yang diperlukan untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Dengan demikian, penelitian mengenai uji kevalidan media infografis berbasis Program G7KAIH ini menjadi penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu menjadi sarana efektif dalam peningkatan pendidikan karakter di SMPN 4 SATAP Malangke. Validasi oleh para ahli memberikan jaminan bahwa media tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran karakter. Hasil validasi ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk tahap berikutnya, yaitu implementasi dan pengujian efektivitas media dalam konteks kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai landasan utama dalam proses

pengembangan sekaligus pengujian kevalidan media infografis berbasis program “G7KAIH” untuk mendukung peningkatan pendidikan karakter siswa SMPN 4 SATAP Malangke. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur langkah yang runtut, komprehensif, dan mampu memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang valid, sistematis, serta relevan dengan kebutuhan konteks pendidikan. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi peneliti untuk melakukan revisi secara berkelanjutan, sehingga hasil akhirnya benar-benar mencerminkan kebutuhan peserta didik serta tuntutan kurikulum di sekolah SATAP yang memiliki karakteristik lingkungan sosial dan akademik yang khas.

Tahap pertama, Analysis, berperan untuk menggali secara mendalam berbagai kebutuhan yang menjadi basis perancangan media infografis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi kondisi sekolah dan proses pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta menelaah kurikulum terkait penguatan pendidikan karakter. Analisis kebutuhan

dilakukan untuk memahami permasalahan pembelajaran yang muncul, terutama kurangnya media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah dipahami siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter. Selain itu, analisis karakteristik siswa turut dilakukan untuk menyesuaikan konten infografis dengan usia remaja awal, kemampuan literasi visual mereka, serta latar budaya dan sosial yang berkembang di lingkungan SMPN 4 SATAP Malangke. Hal ini penting agar infografis yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks nyata siswa dan mampu menyampaikan pesan moral secara efektif.

Tahap kedua, Design, diarahkan pada penyusunan rancangan konseptual media infografis berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan struktur pesan, dan menyusun alur informasi yang akan ditampilkan. Aspek estetika seperti pemilihan warna, tipografi, ikon, simbol, serta komposisi grafis ditetapkan secara cermat untuk memastikan keterbacaan dan daya tarik visual. Nilai-nilai utama dalam program “G7KAIH”—Gawat, Giat,

Gigih, Gotong Royong, Kreatif, Adaptif, Inovatif, dan Harmonis—diterjemahkan ke dalam ilustrasi dan diagram yang komunikatif. Peneliti juga menyusun storyboard dan sketsa awal sebagai pedoman dalam proses produksi, sehingga desain akhir dapat terarah dan menjamin konsistensi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pada tahap Development, rancangan konseptual tersebut diwujudkan menjadi produk infografis menggunakan perangkat lunak desain digital seperti Canva atau Adobe Illustrator. Produk awal yang telah selesai kemudian diuji kevalidannya oleh tiga kategori ahli: ahli materi (berfokus pada ketepatan konsep pendidikan karakter dan kesesuaian nilai “G7KAIH”), ahli media (menilai kelayakan estetika, konsistensi desain, dan keterbacaan visual), serta ahli pembelajaran (menilai keselarasan media dengan kompetensi peserta didik dan konteks kelas). Setiap ahli memberikan penilaian menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang mencakup aspek substansi, penyajian informasi, bahasa, kelogisan tata letak, serta kualitas kegrafisan. Saran, kritik, dan

komentar para validator kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar revisi produk, baik dalam penataan ulang struktur teks, penyederhanaan kalimat, penyesuaian warna agar tidak mengganggu keterbacaan, hingga perbaikan ilustrasi yang dirasa kurang jelas oleh para ahli.

Tahap berikutnya adalah Implementation, yaitu uji coba terbatas media infografis yang telah direvisi kepada siswa kelas VIII SMPN 4 SATAP Malangke. Uji coba ini dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan infografis dalam pembelajaran pendidikan karakter. Peneliti mengumpulkan data melalui lembar respons siswa, wawancara singkat, serta observasi keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Fokus utama dalam tahap ini adalah mengidentifikasi apakah media mudah digunakan, apakah siswa dapat memahami pesan nilai “G7KAIH” dengan cepat, serta apakah media tersebut mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk mempelajari serta menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Temuan pada tahap ini memberikan

gambaran awal mengenai efektivitas media dalam konteks nyata.

Tahap terakhir, Evaluation, dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berlangsung sepanjang proses pengembangan, yaitu pada setiap tahap ketika peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli maupun tanggapan siswa. Evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba, yakni dengan menganalisis data kuantitatif dari lembar validasi menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Skor rata-rata dari para ahli kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi seperti “sangat valid”, “valid”, “cukup valid”, atau “tidak valid”. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menentukan apakah media infografis layak digunakan secara luas dalam pembelajaran pendidikan karakter sesuai program “G7KAIH”. Melalui keseluruhan rangkaian model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan bukan hanya valid secara akademik, tetapi juga relevan, mudah dipahami, dan berdampak positif pada pembentukan karakter siswa

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media infografis berbasis program “G7KAIH” melalui model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran yang sangat valid, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pendidikan karakter di SMPN 4 SATAP Malangke. Proses validasi dilakukan secara menyeluruh melalui penilaian oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi pendidikan karakter, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pedagogi. Ketiga validator menggunakan instrumen berbasis skala Likert yang mencakup aspek substansi materi, ketepatan representasi nilai karakter G7KAIH, kejelasan bahasa, kualitas tata letak visual, konsistensi warna, serta alur penyajian informasi dalam infografis. Secara keseluruhan, ketiga ahli memberikan penilaian dengan kategori sangat tinggi, khususnya pada aspek akurasi pesan, relevansi nilai karakter, dan keterbacaan visual yang dianggap mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efisien.

Untuk menentukan tingkat kevalidan media, penelitian ini menggunakan rumus Aiken’s V, yang bertujuan mengukur konsistensi dan tingkat kesepakatan para ahli terhadap kelayakan suatu produk atau instrumen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{N (c-1)}$$

dengan keterangan:

V = indeks validitas Aiken

$s = r - l_0$, yaitu selisih skor yang diberikan ahli dengan skor terendah dalam skala

r = skor yang diberikan validator

l_0 = skor terendah dalam skala Likert

n = jumlah validator

c = jumlah kategori skor dalam skala penilaian

Perhitungan validitas menggunakan rumus tersebut menunjukkan bahwa indeks validitas media infografis berada pada rentang 0,85 hingga 0,92, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Nilai ini menunjukkan tingkat kesepakatan yang tinggi antarvalidator bahwa infografis yang dikembangkan telah memenuhi seluruh komponen utama media pembelajaran yang baik, mulai dari struktur isi, relevansi pesan karakter G7KAIH, keterpahaman bahasa, hingga konsistensi estetika visual. Hasil ini sekaligus menegaskan bahwa produk media memiliki kualitas yang memadai untuk digunakan dalam lingkungan sekolah yang memiliki karakteristik pembelajaran terpadu seperti SATAP.

Temuan penelitian juga diperkuat melalui uji coba lapangan terbatas pada siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana siswa merespons media dan sejauh mana infografis membantu mereka memahami nilai-nilai G7KAIH dalam konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan angket respons siswa, mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dipelajari, dan memberikan gambaran yang jelas mengenai makna serta contoh perilaku karakter seperti gigih, kreatif, gotong royong, adaptif, inovatif, dan harmonis. Banyak siswa mengungkapkan bahwa tampilan visual yang sederhana dan

penggunaan ikon yang komunikatif memudahkan mereka mencerna pesan tanpa merasa terbebani oleh teks panjang. Hal ini menunjukkan bahwa infografis tidak hanya valid secara teoretis berdasarkan hasil penilaian ahli, tetapi juga valid secara praktis karena diterima dengan sangat baik oleh pengguna sesungguhnya, yaitu siswa.

Observasi selama pelaksanaan uji coba menunjukkan bahwa siswa tampak lebih terlibat dalam diskusi terkait nilai karakter. Mereka lebih mudah merujuk pada elemen-elemen visual dalam infografis ketika memberikan contoh perilaku, seperti ketekunan saat mengerjakan tugas, sikap saling membantu, atau kemampuan beradaptasi dalam situasi baru. Keterlibatan semacam ini menjadi indikator bahwa media infografis mampu memfasilitasi pembelajaran karakter secara lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, penggunaan infografis juga mempersingkat waktu guru dalam menyampaikan materi karena struktur visual membantu memperkuat penjelasan yang diberikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pengembangan media infografis berbasis program "G7KAIH" telah memenuhi seluruh indikator validitas baik dari aspek isi maupun tampilan. Keberhasilan media ini tidak terlepas dari pendekatan ADDIE yang membuat proses pengembangan berjalan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir. Media ini dinilai layak, relevan, dan efektif untuk diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan karakter di SMPN 4 SATAP Malangke. Hasil validasi dan respons pengguna mengindikasikan bahwa infografis ini berpotensi menjadi salah satu bahan ajar visual yang dapat meningkatkan

pemahaman, ketertarikan, dan internalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam menghadirkan solusi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, konteks sekolah terpadu, serta tuntutan penguatan pendidikan karakter pada era visual saat ini.

E. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media infografis berbasis program “G7KAIH” yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid, layak, dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter di SMPN 4 SATAP Malangke. Proses analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media visual yang sederhana, menarik, serta mudah dipahami untuk membantu mereka mengenali dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti gigih, giat, kreatif, adaptif, inovatif, gotong royong, dan harmonis. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan infografis yang secara visual maupun substansi sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik serta konteks sekolah SATAP yang

memiliki keterbatasan media pembelajaran.

Hasil validasi oleh para ahli, yang dihitung menggunakan rumus Aiken's V, menunjukkan nilai indeks yang berada pada rentang 0,85–0,92, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Temuan ini mengindikasikan adanya tingkat kesepakatan tinggi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran mengenai kelayakan isi, keakuratan nilai-nilai karakter, keterbacaan teks, serta kualitas estetika infografis. Revisi-revisi kecil yang diberikan validator semakin menyempurnakan media sehingga lebih tepat sasaran bagi peserta didik. Selain itu, uji coba terbatas pada siswa kelas VIII memperlihatkan respons positif, di mana siswa merasa terbantu memahami setiap nilai karakter melalui tampilan visual yang ringkas dan menarik.

Secara keseluruhan, media infografis ini tidak hanya memenuhi aspek kevalidan teoritis, tetapi juga memiliki validitas praktis melalui keberterimaan siswa selama implementasi. Oleh karena itu, infografis “G7KAIH” berpotensi menjadi media pendukung yang efektif dalam pembelajaran pendidikan karakter, khususnya pada

lingkungan sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Penelitian ini juga menegaskan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang tepat dan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, terutama pada bidang penguatan karakter peserta didik. Ke depannya, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan memadukan unsur interaktif atau digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aldo, M. A., Prasetyo, Y. T., & Wulandari, S. (2021). Development of infographic-based instructional media using ADDIE model in junior high school learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–158.

Arsita, D., & Firmansyah, R. (2022). Effectiveness of visual infographic media to improve students' conceptual understanding. *Journal of Education and E-Learning Research*, 9(3), 120–128.

Fitriani, N., Lestari, S., & Mahmud, A. (2023). Infographic media for strengthening students' character values in SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–58.

Hidayat, T., & Nurhayati, R. (2020). ADDIE-based development of digital learning media for character education. *Indonesian Journal of Instructional Media*, 5(1), 30–41.

Khaeranda, A. T., Mansur, H., & Salim, A. (2024). The utilization of

infographic-based learning media to increase students' interest in learning. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(2), 210–220.

Lestari, S., & Purnama, D. W. (2023). The effectiveness of infographics towards students' reading comprehension. *Journal on Education*, 6(1), 395–405.

Monika, K. A. L., Sariyasa, S., & Dantes, N. (2023). Infographic media increases learning interest, learning outcomes, and character of elementary school students. *Jurnal Pendidikan Guru*, 7(4), 233–245.

Nurhikmah, R., & Syahrul, M. (2021). Development of character education media using visual-based learning approaches. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 402–415.

Putra, I. K. S., Ratminingsih, N. M., & Utami, I. L. P. (2022). Infographics in higher education: Instructional media for students' writing proficiency. *Journal of Education Technology*, 6(3), 560–567.

Retnaningtyas, N., Damaianti, V. S., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2024). Students' abilities in reading infographic texts in junior high schools. *International Journal of Language Education*, 8(2), 112–125.