

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media

a. Pengertian Media

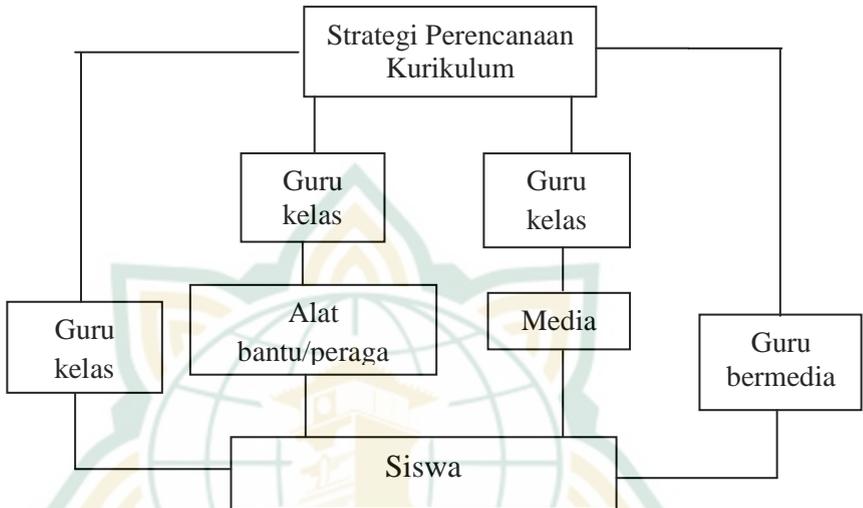
Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu semua format yang digunakan dalam proses penyebaran informasi.¹ Alat apa pun yang dapat dimasukkan ke dalam rencana pelajaran dan berdampak pada prestasi siswa dianggap sebagai bahan ajar oleh organisasi profesional nasional kami, National Education Association (NEA).

Seperti yang didefinisikan oleh istilah "media", untuk anak-anak, media adalah segala sesuatu yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan, dan keinginan mereka, yang pada gilirannya membantu mereka belajar. Sangat bermanfaat bagi siswa untuk terpapar berbagai media agar dapat belajar lebih efektif, dan ini akan meningkatkan kinerja mereka sebagai konsekuensinya.

Namun, menurut Usman dan Asnawir, pendidikan berbeda dengan media dan alat pembelajaran.² Pada gambar di bawah, Anda dapat melihat bagaimana frasa ini digunakan dalam konteks yang berbeda

¹ AECT. (1977). *Selecting Media for Learning*, Washington DC: Association for Education Communication and Technology.

² Usman, M. Basyrudin & Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press 2002), h, 11

Gambar 2.1 : Pola Interaksi Pendidikan Pengajaran

- 1) Pada pola 1, satu-satunya bentuk sumber belajar yang tersedia bagi siswa/siswa adalah berupa manusia. Tugas guru kelas atau dosen adalah menjamin terselenggaranya kegiatan belajar mengajar.
- 2) Sumber belajar pada pola 2 adalah orang yang mencari bantuan dari orang lain. Guru atau dosen memang bertanggung jawab, tetapi tidak sepenuhnya, karena dibantu oleh berbagai sumber lain. Sumber daya yang berfungsi sebagai bantuan dalam pendekatan pembelajaran ini termasuk alat bantu mengajar
- 3) Pola 3 sumber belajar memadukan sumber belajar manusia dengan sumber belajar lainnya berdasarkan pembagian tugas. Akibatnya, sumber daya manusia dan non-manusia berbagi tanggung jawab untuk mengajar dan belajar dalam situasi ini. Materi tambahan ini merupakan komponen penting dari setiap sesi pembelajaran. Sumber lain disebut sebagai media dalam pola ini.
- 4) Dalam pengaturan ini, empat anak belajar sepenuhnya dari satu guru melalui penggunaan media. Istilah

"media" mengacu pada sumber-sumber non-manusia (guru media).³

Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa diferensiasi media dan bantuan instruksional sebagian besar merupakan salah satu fungsi daripada konten. Argumentasi ini. Disebut alat bantu mengajar jika tujuan utama sumber daya siswa adalah menjadi alat. Yang dimaksud dengan "media" adalah suatu bahan pembelajaran yang dianggap sebagai bagian integral dari proses pembelajaran pada semua tingkatan.

b. Fungsi Media

Berbagai industri dapat mengambil manfaat dari penggunaan media, termasuk media pendidikan dan informasi. Dengan pengecualian besar, tugas media seringkali sama:

- 1) menginformasikan dan menginformasikan publik yang lebih luas tentang isu-isu penting.
- 2) Membantu mengatasi keterbatasan jarak, waktu, dan indera.
- 3) Jika Anda sedang mencari metode untuk meredakan ketegangan dan bersenang-senang, ini adalah pilihan yang bagus.
- 4) Mendidik masyarakat luas dan pelajar pada khususnya, bersama-sama dengan masyarakat umum, dan masyarakat luas,
- 5) Ini digunakan dengan cara berikut untuk pengawasan masyarakat atau kontrol social.

Media tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai saluran penghubung dengan khalayak yang dituju. Pendidik dan peserta didik saling berkomunikasi, dan itulah inti dari proses belajar mengajar. Media pengajaran adalah ruang kelas, di mana profesor dan siswa berinteraksi untuk meningkatkan pengetahuan satu sama lain tentang materi pelajaran yang sedang dibahas. Komunikasi secara teratur terganggu dan menyimpang, sehingga komunikasi tidak efektif dan tidak efisien. Ini sebagian karena kurangnya antusiasme dan gairah siswa, serta kecenderungan mereka terhadap verbalisme.

³ Usman, M. Basyrudin & Asnawir, *Media Pembelajaran*,...,h. 13.

Masalah ini dapat diselesaikan dengan memasukkan media yang terintegrasi ke dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai penyaji informasi stimulus, sikap, dan hal-hal lain semacam itu sekaligus bekerja untuk menciptakan harmoni sosial, proses memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Media juga dapat digunakan untuk memantau dan memberikan umpan balik kepada publik tentang perkembangan suatu proyek. Ada beberapa sudut pandang tentang masalah media pendidikan.

Penting untuk mempertimbangkan peran media dalam kegiatan pembelajaran untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi secara efektif dan efisien. Empat fungsi media dapat digunakan dalam konteks pendidikan, menurut buku McKown "Audio Visual Aids to Instruction".⁴ Berikut ini adalah uraian dari keempat fungsi utama tersebut.

Terjadi pergeseran penekanan dari metode pembelajaran abstrak ke konkret dan dari pembelajaran teoretis ke praktik, yang berarti pendidikan formal ditekankan kembali. Motivasi ekstrinsik bagi siswa datang dalam bentuk media yang melibatkan mereka dalam materi pelajaran dan membuat mereka tetap tertarik. Agar informasi dan pengalaman pendidikan lebih mudah dipahami, media dapat melakukannya untuk ketiga kalinya. Akhirnya, tujuan keempat adalah untuk menarik perhatian siswa, yang sangat penting untuk keberhasilan mereka. Penggunaan berbagai saluran media diperlukan untuk membangkitkan dan memuaskan minat penonton agar tetap hidup.

Selain itu, ini bekerja secara efektif ketika anak-anak belajar tanpa kehadiran instruktur di dalam ruangan. Tujuan pembelajaran seringkali dipenuhi dengan menggunakan media berupa "pengemasan". Ada kemungkinan untuk mendefinisikan situasi sebagai berikut: tujuan ditentukan, instruksi atau saran diberikan untuk mencapai tujuan, sumber daya dan perlengkapan diatur, dan alat pengukuran atau evaluasi disertakan.

⁴ Mc Kown, Audio Visual Aids to Intruction Auditing: A Journal of Practice and Theory. Seplment 1-13.

Siswa (peserta didik) atau peserta diklat dapat menggunakan modul, paket pembelajaran, kaset, atau perangkat lunak komputer untuk mengakses media pembelajaran yang dibutuhkan dalam keadaan seperti tersebut di atas. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru berperan sebagai narasumber bagi siswa dalam skenario ini.⁵

c. Jenis-jenis Media

Anda mungkin menemukan berbagai macam bahan di luar sana. Seperti yang didefinisikan oleh Rudi Bretz, media dapat dipisahkan menjadi tiga kategori utama: suara, gambar, dan gerak. Gambar, garis (linergraphic), dan simbol dibagi lagi menjadi tiga kategori: gambar visual, garis (linergraphic), dan simbol. Klasifikasinya meliputi media penyiaran (transmisi informasi), serta media perekaman (pelestarian informasi).

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak

Sedangkan menurut Oemar Hamalik ada 4 klasifikasi media pengajaran yaitu:⁶

- 1) Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta dan *globe*.
- 2) Contoh alat musik yang bersifat aural atau yang hanya dapat didengar bila digunakan antara lain piringan hitam, transkripsi elektronik, radio, dan tape recorder.
- 3) Penting juga untuk menggunakan sumber daya visual dan aural seperti acara televisi dan film, serta objek

⁵ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud & Cv. Rajawali, 1949).

⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alurni, 1985), h. 63.

tiga dimensi seperti model, spesimen, kotak pasir, dan peta listrik.

- 4) Ini termasuk penggunaan teater, permainan peran (seperti sosiodrama), pewayangan, dan bentuk ekspresi lainnya.

Profesional media pendidikan tambahan juga berbicara dengan anak-anak tentang pilihan mereka.:

- 1) Media asli dan tiruan
- 2) Media bentuk papan
- 3) Media bagan dan grafis
- 4) Media proyeksi
- 5) Media dengar (audio)
- 6) Media cetak atau printed materials.

Ketika datang ke Briggs, itu adalah kualitas stimulus, bukan fitur media, yang lebih penting.⁷ Contoh media tambahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain: objek, model, rekaman suara langsung (rekaman audio), media cetak, pembelajaran terprogram (papan tulis), media transparansi (bingkai film), film (televisi), dan foto.

Selanjutnya, masing-masing media memiliki ciri atau atribut khusus yang terkait dengan tujuan dan sasaran kelompok, yang telah ditelaah lebih mendalam seperti yang dijelaskan di bawah ini. Informasi ini dapat digunakan untuk menentukan karakteristik media berdasarkan nilai ekonominya. Aspek-aspek seperti cakupan target dan aksesibilitas manajemen sistem merupakan pertimbangan penting. Penglihatan, suara, sentuhan, ucapan, dan penciuman hanyalah beberapa indera yang dapat dirangsang, demikian juga kesesuaiannya untuk tingkat hierarki pembelajaran tertentu. Seperti yang dikatakan Kemp dikutip dalam bukunya Sadiman, ini adalah dasar untuk memilih media dalam menanggapi kondisi pembelajaran tertentu: “The basis for media selection and selection criteria is the question of what media qualities are necessary for a certain learning situation.”⁸ “Klasifikasi media,

⁷ Briggs, L.J., *Learner Variables and Educational Media*, Review of Educational Research, 1968.

⁸Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekom Dikbud & Cv. Rajawali, 1949).

karakteristik media, dan pemilihan media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan” dalam menentukan teknik pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media

Menggunakan media untuk meningkatkan proses belajar mengajar adalah salah satu pilihan. Setiap jenis media memiliki karakteristik yang unik, karena berbagai macam media yang tersedia. Akibatnya, memutuskannya dengan hati-hati dan tepat sangat penting jika akan digunakan dengan hati-hati dan akurat untuk mendapatkan efek yang diinginkan.

Banyak elemen yang perlu diperhatikan dalam memilih media, menurut Usman dan Anawir. Termasuk di dalamnya adalah hasil belajar yang diinginkan, efektivitas media, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, kualitas teknologi, dan harga teknologi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.⁹ Oleh karena itu, ada beberapa pertimbangan yang harus dilakukan, seperti:

1. Aspek penting adalah memastikan bahwa media yang Anda pilih kompatibel dengan dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah Anda tetapkan. Saat memilih media, pertimbangan yang paling krusial adalah masalah tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus tepat dan operasional, serta spesifik dalam hal perilaku dan tergambar secara utuh dalam bentuk perilaku (behavior).
2. Pertimbangan material memiliki peran vital dalam pemilihan media. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kesesuaian keterkaitan topik dengan media yang digunakan.
3. Sangat penting bahwa guru mempertimbangkan audiens (murid mereka) dan materi pelajaran yang dipelajari sambil membuat pilihan media yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Usia, IQ, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak-anak semuanya berperan dalam proses pengambilan keputusan terkait media pendidikan.

⁹ Usman, M. Basyrudin & Asnawir, *Media Pembelajaran*,...h, 16.

4. Guru harus mempertimbangkan ketersediaan media di sekolah, serta potensi untuk mengembangkan media mereka sendiri untuk digunakan di dalam kelas. Mungkin sulit bagi guru untuk membuat atau membangun media yang diinginkan pada waktu mereka sendiri jika sekolah tidak memiliki media atau peralatan yang diperlukan.
5. Dengan kata lain, media yang dipilih harus dapat secara memadai menyampaikan kepada audiens yang dituju (siswa) tujuan yang diuraikan di atas, yaitu, tujuan harus dicapai semaksimal mungkin.
6. Harus ada keseimbangan yang seimbang dan berlawanan antara biaya media dan hasil yang diharapkan jika pengeluaran media ingin dibenarkan. Jika hasil yang dicapai tidak sebanding dengan pengeluaran, mungkin lebih menguntungkan menggunakan media dasar daripada media lanjutan (teknologi tinggi).¹⁰

2. Infografis

a. Pengertian Infografis

Infografis, yang merupakan kombinasi dari kata informasi dan grafik dalam bahasa Inggris, adalah sumber visual yang informatif. Data/informasi disajikan kepada pembaca sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca untuk memahami (dari kompleks ke dasar) seiring berjalannya waktu. Infografis adalah kombinasi teks dan gambar yang menarik secara estetika.

Menggunakan infografis, mudah untuk menangani data dan mengembangkan dan menggambarkan konsep karena mereka menggunakan satu simbol untuk menyampaikan informasi. Sesuai dengan namanya, infografis adalah representasi visual data dengan kata-kata minimal. Dengan kata lain, infografis adalah bagian dari proses desain dalam menciptakan komunikasi visual.

Edugrafik, istilah yang digunakan untuk menggambarkan infografis dalam pendidikan, dengan cara penyampaian informasi, dalam hal ini informasi tentang pengetahuan, melalui penggunaan desain

¹⁰ Usman, M. Basyrudin & Asnawir, *Media Pembelajaran*,...h, 17-18.

komunikasi visual yang menarik secara estetis dan interaktif. Edgar Dale, seorang pakar Pendidikan Amerika menyatakan bahwa manusia memiliki kecenderungan memahami lebih mudah mengingat informasi melalui Gambar (80%) daripada membaca (20%) dan mendengar (10%).¹¹

Kondisi ini menguntungkan untuk mengkomunikasikan informasi secara visual daripada tekstual karena individu lebih cepat dapat memproses informasi. Salah satu argumennya adalah bahwa informasi visual diproses secara instan oleh otak, tetapi informasi berbasis kata harus diperiksa secara berurutan oleh otak (dari awal kalimat hingga akhir kalimat). Menggunakan infografis, guru dapat membuat dan menjelaskan konsep dengan mengolah data dengan simbol tunggal. Hal ini akan membuat data lebih mudah dipahami oleh siswa (grafis).

Menurut Rivai, dalam hal media pembelajaran, sinyal visual dari siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor.¹² Pertumbuhan usia anak dan konteks budaya di mana dia berasal harus diperhitungkan. Keterbacaan visual karya dipengaruhi oleh tingkat perkembangan jiwa anak. Jika kita melihat sinyal visual dalam potongan-potongan, anak-anak di bawah usia 12 tahun jauh lebih mungkin untuk menafsirkannya secara keseluruhan daripada orang dewasa.

Anak-anak yang lebih kecil berkonsentrasi pada aspek-aspek tertentu dari gambar, seperti latar, daripada menggambarkan adegan penuh dan membuat penilaian tentang apa arti gambar itu. Dalam hal siswa tidak dapat memahami serangkaian gambar atau simbol yang terkait, proses komunikasi pendidikan akan dianggap gagal.

Informasi atau pesan dapat disampaikan secara efektif melalui penggunaan bahasa visual/visual dalam bentuk desain melalui grafik untuk komunikasi visual. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, desain

¹¹ Edgar Dale, *Audio-Visual Method in Teaching*. (3rd ed., p. 108) Holt, Rinehart & Wiston, New York: Dryden Press, 1969).

¹² Ahmad Rivai & Nana Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 13.

komunikasi visual bertujuan untuk mendidik siswa, mempengaruhi mereka, dan mengubah perilaku mereka.

Dari penelitian hingga brainstorming hingga desain yang sudah ada sebelumnya hingga sumber informasi lain, proses desain memperhitungkan berbagai masalah, seperti bagaimana fungsi dan tampilan produk.

b. Pemilihan Infografis

Dalam bukunya *Back of Napkin*, dan *Roam* menuliskan pemikiran visualnya bahwa visualisasi dengan gambar membuat hal yang kompleks dapat dipahami dengan membuatnya terlihat (tidak sederhana). Perlu adanya belajar bagaimana mengambil ide yang intuitif, gambar, dan menerapkannya. Dan *Roam* mencontohkan bahwa ia menyortir lebih dari 100 halaman informasi menjadi enam selebaran dan selusin slide. Konsep pentingnya adalah terlebih dahulu kita menguasai penggunaan konsep-konsepnya serta modelnya secara efektif. Dan *Roam* menggaris bawahi dua hal yang paling penting yaitu:

- 1) SQVID, yang merupakan singkatan dari Simple, Quality, Vision, Individual Attributes dan Delta (perubahan) dan
- 2) Model 6x6 (5W 1H), dimana seseorang menggabungkan pertanyaan yang ingin di jawab (dikelompokkan ke dalam kategori Siapa, Apa, Kapan, Di mana, Mengapa, Bagaiman, dan Berapa). Dengan enam kerangka kerja yang ditetapkan (Siapa dan Apa peta ke potret, Berapa banyak ke bagan, Dimana peta, Kapan ke timeline, cara bagan alur dan Mengapa ke plot multi-variabel).¹³

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cara berfikir visual membantu kita untuk menemukan ide, merenungkan ide, kemudian menunjukkan ide kepada orang lain, berfikir visual memandu kita memecahkan masalah dengan menggunakan gambar.

Sebagai pembicara (guru) yang baik, harus dapat menguasai dan tentunya banyak belajar tentang mamahami audiens (siswa), mengatur konten,

¹³ Dan Roam, *The Back of the Napkin Solving Problem and Selling Ideas With Pictures*, (Portfolio, expanded ed. 2013).

membangun alur cerita yang jelas, membuat visual yang efektif, dan menyalurkan ketakutan ke dalam kesenangan. Dan ada tiga hal yang perlu diperhatikan:

- 1) Ketika pembicara mengatakan yang sebenarnya, pembicara terhubung dengan audiens, pembicara menjadi bergairah, dan pembicara menemukan kepercayaan diri.
- 2) Ketika pembicara bercerita, membuat konsep-konsep yang rumit menjadi jelas, disamping itu juga membuat ide-ide tak terlupakan sehingga dapat memasuki semua orang.
- 3) Ketika pembicara menggunakan gambar, audiens akan melihat apa yang dimaksud dengan tujuan memikat pikiran audiens dan membuang kebosanan.¹⁴

c. Cara Membuat Media Infografis

Menggunakan berbagai komponen visual, seperti gambar, gambar, grafik, dan tipografi, infografis memberikan presentasi informasi yang menarik secara visual. Infografis didefinisikan sebagai representasi grafis dari data dalam bentuk angka, yang dapat disajikan dalam berbagai warna. Anda tidak bisa hanya mengembangkan konten; Anda juga harus menyampaikannya dengan berbagai cara agar siswa Anda merasa lebih menarik dan memikat.

1) Menentukan topik

Langkah pertama dalam membuat infografis yang menarik adalah memilih topik atau tujuan media yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Sangat penting bagi guru untuk merencanakan dan menyelesaikan konsep sebelum merancang atau meletakkan desain. Pastikan untuk melakukan riset awal tentang audiens target yang ingin Anda targetkan sebelum meluncurkan kampanye pemasaran apa pun. Siswa mendapat manfaat besar dari ini ketika digunakan dalam kombinasi dengan instruksi kelas.

2) Cari referensi dan mengumpulkan data

Selanjutnya, kumpulkan informasi dan referensi yang akan menjadi dasar untuk pembuatan bahan ajar

¹⁴ Ahmad Rivai & Nana Sudjana, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*,..., h. 20.

berdasarkan topik yang Anda pilih. Lakukan riset dengan menggunakan beberapa media seperti internet atau membaca berbagai buku atau artikel tentang topik tersebut.

3) Memvisualisasikan data dan informasi

Untuk membuat infografis yang efektif, Anda harus terlebih dahulu mengumpulkan data Anda dan kemudian mengubahnya menjadi gaya yang menarik secara visual.¹⁵ Dalam tahap ini, implementasikan metode ICCORE (Inform, Change, Organize, Relationship, dan Explore) dalam memvisualisasikan media yang dibuat:

- a) Inform: Pastikan apakah data dapat mengkomunikasikan sinyal penting yang berasal dari konsep dan ide yang telah terbentuk.
- b) Compare: Pastikan bahwa data dapat dibandingkan dari satu konteks ke konteks lainnya; ini dapat dilakukan melalui penggunaan diagram batang, garis, dan alat bantu visual lainnya, antara lain.
- c) Change: Modifikasi statistik, kronologi, dan cerita terkait produk semuanya dimungkinkan dalam konten.
- d) Organize: Kategori ini dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang serangkaian peringkat, pola, atau siklus sepanjang waktu.
- e) Relationship: Selain itu, data mungkin mengungkapkan interaksi yang lebih rumit dalam suatu konteks.
- f) Explore: Pastikan bahwa konsumen dapat mempelajari atau menyelidiki infografis secara lebih mendalam untuk memberikan wawasan yang lebih dalam.¹⁶

4) Mendesain *Layout*

Memilih tata letak grid akan menjadi keputusan berikutnya. Tujuan membuat kisi adalah untuk memastikan bahwa semua elemen di dalam satu elemen, seperti teks, gambar, gambar, dan lainnya,

¹⁵ Edy Pang, dkk. *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas*, (Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2018), h. 9.

¹⁶ Edy Pang, dkk. *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas*,..., h.18.

terdistribusi secara merata. Tata letak harus dibuat dengan mempertimbangkan kebiasaan dan preferensi pembaca yang dituju. Untuk memudahkan audiens memahami dan memahami informasi yang Anda presentasikan, gunakan struktur kisi.

5) Menggunakan template

Dari awal hingga akhir, mendesain infografis akan memakan banyak waktu dan sumber daya. Namun, Anda dapat menghindari kesulitan ini dengan menggunakan templat gratis yang dapat ditemukan di beberapa situs templat desain situs web. Dengan bantuan template, membuat desain menjadi mudah, dan semua elemen yang Anda butuhkan dapat ditempatkan dengan cepat dan mudah. Segera setelah template ditentukan, periksa untuk melihat apakah template tersebut sejajar dengan struktur grid yang telah dibuat sebelumnya.

Anda dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat infografis. Membuat infografis dengan mudah menggunakan banyak template Canva, beberapa di antaranya gratis dan yang lainnya memerlukan biaya, tetapi bahkan yang gratis pun menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Saat membuat film pendidikan ini, aplikasi Canva juga digunakan, dengan tujuan menemukan desain yang sesuai untuk materi pelajarannya.¹⁷

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini merupakan perbandingan antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya. Ini mungkin untuk mencapai jika peneliti dapat mencocokkan nama-nama penelitian penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini. Penelitian sebelumnya ini dapat menjadi titik awal untuk penelitian selanjutnya. Di masa lalu, peneliti telah melakukan jenis penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian Hamsi Mansur dan Rafiudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”.

¹⁷ Edy Pang, dkk. *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik,...*, h. 39.

Penelitian yang ditulis Hamsi dan Mansur bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis, tetapi juga akan diperiksa untuk melihat apakah itu layak untuk dilakukan, serta untuk melihat apakah itu berdampak pada keinginan siswa untuk belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Strategi dan pendekatan studi dan pengembangan (R&D) digunakan dalam jenis penelitian ini. tahap identifikasi (Analytics), tahap desain, tahap pengembangan, serta tahap implementasi dan penilaian merupakan bagian dari model ADDIE yang digunakan untuk pengembangan.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah sama halnya dengan peneliti, artikel ini melakukan kajiannya dengan menggunakan teknik pengembangan, yang terkadang disebut dengan R&D (riset dan pengembangan) (Research and Development). Perbedaannya terletak pada materi pelajaran; artikel ini menggunakan subjek siswa, sedangkan peneliti menggunakan siswa di tingkat SMP/MTs, yang merupakan perbedaan yang perlu diperhatikan.¹⁸

2. Muhammad Riza Umami, Suryadi Budi Utomo, dan Ashadi. *“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”*

Penelitian yang ditulis Muhammad Riza Umami dkk, bertujuan Untuk mengetahui pengaruh Joyful Learning dengan bantuan infografis dan poster terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ini; (2) pengaruh kemampuan logika; dan (3) interaksi antara Joyful Learning dan kemampuan logika terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ini, penelitian ini akan mengkaji prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ini. Penelitian ini menggunakan desain dua faktor dengan dua komponen sebagai teknik eksperimennya. Untuk melaksanakan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Gondangrejo.

¹⁸ Hamsi Mansur & Rafiudin, *Pengembangan Mediaa Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 4, No. 1, pp 37-48.

Temuan ini berasal dari penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016 dengan siswa kelas XI IPA SMA Negeri Gondangrejo. Para peserta dipilih melalui cluster random sampling.

Adapun persamaan dan perbedaan Persamaan artikel ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti menggunakan media infografis. Sedangkan terdapat perbedaan diantara keduanya yaitu pada penggunaan metode. Artikel ini menggunakan metode eksperimen dengan teknik *cluster random sampling* dan juga terdapat pada subjeknya ditingkat SMA Negeri Gondangrejo. Namun peneliti menggunakan metode R&D dan subjeknya adalah tingkatan SMP/MTs.¹⁹

3. Penelitian Isti Komaria, Kartono, Lies Lestari. “*Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Beeelajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar*”.

Penelitian yang ditulis Isti Komaria dkk, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Semanding, Gombong, Kebumen melalui pemanfaatan infografis. Peserta meliputi siswa dari SDN 1 Semanding, Gombong, Kebumen, serta siswa dari sekolah terdekat lainnya. Metode penelitian yang digunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berjalan dalam tiga tahap. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat tahapan dari setiap siklus (berurutan). Secara keseluruhan, ada 25 peserta dalam penelitian ini, termasuk guru dan siswa dari kelas V. Pendidik dan siswa adalah sumber utama pengetahuan. Adapun persamaan dan perbedaan para peneliti dan penulis ini memiliki minat yang sama dalam penggunaan infografis dalam studi sosial, yang juga diselidiki oleh penelitian ini. Ini tidak terjadi, meskipun fakta bahwa desain penelitian berbeda. Sementara penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

¹⁹ Muhammad Riza Umami, dkk. *Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal JPK, Vol. 5, No. 3 Tahun 2016.

tiga siklus, peneliti mengandalkan siklus pengembangan produk, juga dikenal sebagai R&D.²⁰

4. Penelitian Alfian Fadila Hersita, Aan Kusdiana, Resa Respati. “*Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD*”.

Penelitian yang ditulis Alfian Fadilah Hersita dkk, bertujuan untuk melihat apakah mungkin untuk membuat materi pembelajaran IPS yang mencakup infografis sebagai alat bantu belajar. Media infografis bertujuan untuk membuat pengetahuan lebih praktis dan dapat dipahami dengan membuatnya menarik secara visual. Infografis juga dapat digunakan untuk menyampaikan ide-ide kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Metode penelitian ini mengembangkan dan membuat desain media bantuan belajar IPS untuk siswa sekolah dasar kelas 5 SD. Akan ada dua tahap penyelidikan. Penelitian kualitatif sedang dilakukan dalam kasus ini. Materi pendidikan dibuat dengan menggunakan strategi penelitian yang dikenal sebagai Design Based Research (DBR). Adapun persamaan dan perbedaan Persamaan artikel ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti media infografis sebagai penunjang pembelajaran IPS dan menggunakan metode pengembangan, disamping itu artikel ini menggunakan model pengembangan Reeves. Untuk mengenai perbedaannya adalah pada subjek penelitiannya yaitu peneliti ditingkat SMP/MTs sedangkan artikel ini pada tingkat SD.²¹

5. Abd. Haris Nasution & Arfan Diansyah. “*Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA*”.

Penelitian yang ditulis Abd. Haris Nasution & Arfan Diansyah bertujuan untuk menunjukkan bahwa kurikulum 2013 yang telah menjadi kurikulum resmi di Indonesia, memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada guru. Dominasi seorang guru dalam lingkungan belajar

²⁰ Isti Komaria, Kartono, Lies Lestari, *Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Beeelajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar*, Didaktia Dwija Inria ISSN: 2337 – 8786.

²¹ Alfian Fadila Hersita, dkk. *Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD*, Jurnal PEDADIKTA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Vol. 7, No. 4 (2020).

menghambat aktivitas siswa dan akibatnya pengembangan potensi siswa pada kurikulum sebelumnya. Hal ini menyebabkan kegagalan siswa. Ini dapat dilihat pada peta sejarah sekolah menengah. Metode yang digunakan penyelidikan ini didasarkan pada model penelitian dan pengembangan. Produk yang lebih berkualitas dicapai dengan menggabungkan paradigma penelitian Borg dan Gall dengan model penelitian Dick & Carey dalam penelitian ini. Subyek pengembangan ini ditujukan kepada para profesional media, termasuk mereka yang terinformasi dan berpengalaman di sektor media dan mereka yang berpengalaman dan berpengalaman dalam informasi sejarah. Tiga siswa dari TKR SMK Tamansiswa Lubuk Pakam mengikuti uji coba individu, sembilan siswa mengikuti uji coba terbatas, dan dua puluh lima siswa mengikuti uji lapangan sebelum digunakan sebagai subjek uji coba produk. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media berbentuk infografis. Dimana keduanya, mengembangkan produk atau yang biasa disebut *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaannya yaitu artikel ini menggunakan model Dick & Grey dan terdapat perbedaan pada subjeknya pada tingkatan SMA dalam pembelajaran Sejarah sedangkan peneliti subjeknya ditingkat SMP/MTs pada mata pelajaran IPS.²²

C. Kerangka Berfikir

Setelah penyelidikan mereka, akademisi datang dengan kerangka kerja untuk menggunakan infografis dalam mata pelajaran IPS SMP/MT. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 diberikan informasi sebagai berikut: Sebagai sarana pembinaan empat keterampilan: sikap mental positif, sikap positif masyarakat, wawasan, dan kemampuan. Peneliti berada dalam posisi unik untuk meningkatkan dan memperluas sumber daya pendidikan yang ada. Infografis adalah bentuk media visual dan grafis jika dibuat atau dirancang.

²² Abd. Haris Nasution & Disnyah, Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat SMA, Jurnal Sekolah, Vol. 4 (3) Juni 2020.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dibuatlah produk materi pembelajaran infografis. Penggunaan media pembelajaran grafis di dalam kelas berpotensi membantu guru dalam pembelajarannya.

Dengan menggunakan informasi yang diberikan di bagian ini, siswa IPS SMP/MTs dapat membangun kerangka berpikir tentang media pembelajaran grafis untuk meningkatkan hasil mereka. Upaya pendidikan siswa dibantu oleh media ini, yaitu media yang dibuat dengan menggunakan teknologi. Proyek studi para peneliti dijuluki "media pembelajaran infografis" karena mereka menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran grafis informasi di kelas sangat berguna.

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

