

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS PEMBELAJARAN  
IPS KELAS V DI MIS 05 DARUSSALAM KEPAHIANG**

**SKRIPSI**

Di Ajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.I)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**SELPI KRISDAYANTI  
NIM. 19591208**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**2023**

Hal: Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth. Rektor IAIN Curup  
Di Tempat

*Asalamu 'alaikum Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan pembimbingan serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi Mahasiswa IAIN Curup oleh:

Nama : Selpi Krisdayanti  
Nim : 19591208  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : **Pengembangan Media Infografis Pembelajaran  
IPS Kelas V Di MIS SD Darussalam Kapahiang**

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wasalam 'alaikum Wr. Wb*

**Pembimbing I**



**Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd**  
NIP. 198412092011012009

Curup, 20 Juli 2023  
**Pembimbing II**

An.



**YOSI YULIZAH, M.Pd.I**  
**Tika Meldina, M.Pd**  
NIP. 198707192018012001

### PERYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Selpi Krisdayanti  
Nomor Induk Mahasiswa : 19591208  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran  
IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam Kepahiang**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana strata I di suatu perguruan, dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 20 Juli 2023  
Penulis



Selpi Krisdayanti  
NIM.19591208



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: /In.34/F.T/PP.00.9/08/2023

Nama : Selpi Krisdayanti  
NIM : 19591208  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media infografis pembelajaran IPS kelas V Di  
MIS 05 Darussalam Kepahiang

Telah dimunqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 9 Agustus 2023  
Pukul : 11.00 – 12.30 WIB  
Tempat : Ruang 2 PGMI

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
NIP. 19841209 201101 2009

Sekretaris,

Tika Meldina, M.Pd.  
NIP. 198707 719201801 2001

Penguji I,

Dr. Baryanto, MM., M.Pd.  
NIP. 19690723 199903 1004

Penguji II,

Muksal Mina Patta, M.Pd  
NIP. 198704032018011001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd  
NIP. 19650826 199903 1 001

**MOTTO**

**YAKINKAN DENGAN IMAN**

**USAHAKAN DENGAN ILMU**

**SAMPAIKAN DENGAN AMAL**

## **PERSEMBAHAN**

### **Skripsi ini penulis persembahkan untuk:**

Alhamdulillah tiada henti ku panjatkan puji syukur atas berkat rahmat sehat dan bahagiamu Ya Allah. impian untuk mendapatkan gelar sarjana akhirnya terwujud dengan penuh perjuangan dan usaha yang tak pernah menyerah berkat perlindunganmu ya Allah dengan penuh rasa percaya dalam menempuh, menuntut ilmu, selalu diberikan ketabahan serta banyak pengalaman dan ilmu yang didapat, semua berkat ridho dan rahmatmu, rasa syukur yang tak henti-hentinya dipanjatkan, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang sangat berjasa yang selalu mendukung disetiap langkah kaki ku, bapak Teno Haiko dan ibu Serliana yang sangat saya sayangi, yang selalu mensupport, memberikan semangat dan arahan, ikhlas dalam memperjuangkan supaya menjadi orang yang berguna. Terimakasih banyak kedua orang tuaku atas dukungan cinta dan kasihmu, jasmu sangat besar bagiku semoga Allah memberikan jalan terbaiknya utukku dalam segala tujuanku yang ingin membahagiakan kalian. Aamiin Ya Allah.
2. Saudaraku Yepi apriani terimakasih yang selalu memberi semangat, dan selalu mendoakan yang terbaik dan Agnes permata bungsu belajar yang rajin, semoga apa yang dicita-citakan segera tercapai, Terimakasih juga telah memberikan semangat.
3. Dosen Pembimbing Akademik bapak Dr. Lukman Asha M.Pd,I
4. Kepala sekolah ibu Neni putri S.I.P dan juga selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, beserta dewan guru dan staf MIS 05 Darussalam Kepahiang yang telah membimbing dan memberikan bantuan selama penelitian. saya ucapkan ribuan terimakasih atas dukungan dan bimbingan selama proses penelitan.
5. Terimakasih keluarga besar M. Yamin dan Keluarga besar SBM yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat dan teman terbaikku, (Boby, Ria liyanti Senta adia sari, Rica revianti, Resi, Mitta, Reni, Eka, Ajeng, Abay, Arif, Layli, Ririn, Marisa, Widia, Aulia, Cici, Tiara, Sella ) terimakasih atas do'a dan selalu memberikan semangat, selalu hadir pada saat suka maupun duka semoga kita diberikan kesehatan selalu.
7. Untuk teman-teman KKN dan teman-teman PPL

8. Teman-teman seperjuangan tahun 2019 yang telah memberikan inovasi kepada penulis, Teman seperjuangan jurusan PGMI, Almamater tempat saya menuntut ilmu hingga menjadi seseorang yang berguna sampai saat ini, IAIN Curup.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt atas segala rahmat hidayah dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Median Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam Kepahiang”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai Gelar Sarjana (S1) pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari banyak dibantu, dimotivasi dan diberi petunjuk oleh banyak pihak yang turut andil, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE, M.Pd., M.M selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M. Ag., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Fakhrudin, S. Ag., M. Pd.I, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.
6. Ibu Tika Meldina, M. Pd selaku ketua prodi PGMI IAIN Curup.
7. Bapak Prof. Dr. Lukman Asha, M.Pd. I selaku Pembimbing Akademik.
8. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I, selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini yang selalu memberi bimbingan, arahan, saran, dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini yang selalu memberi bimbingan, arahan, saran, dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.



10. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
11. Seluruh civitas Akademik IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama penulis menuntut ilmu di IAIN Curup.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga selesai skripsi ini.
13. Almamater IAIN Curup yang saya banggakan.

Atas segala bantuan dan bimbingan serta kerjasama yang baik yang telah diberikan selama pembuatan skripsi ini, maka penulis ucapkan terimakasih dan hanya dapat memanjatka doa semoga kebaikan tersebut dibalas dengan pahala yang berlipat ganda dan merupakan suatu amal kebaikan diisi Allah SWT. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin.

Curup..... Juli 2023

Penulis

**Selpi Krisdayanti**  
**NIM. 19591208**

## **PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS PEMBELARAN IPS KELAS V DI MIS 05 DARUSSALAM KEPAHIANG**

### **Abstrak**

Pengembangan media infografis merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan guna menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan terdahulu. Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran menggunakan media animasi infografis ini agar peserta didik mudah memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari dan juga saat Guru menyampaikan pelajaran peserta didik tidak menjadi bosan dan jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan media infografis pada pembelajaran IPS di kelas V di MIS 05 Darussalam dan memvaliditas kelayakan media infografis menurut para pakar.

Jenis penelitian dan pengembangan *R & D* ialah (*Research and Development*) dengan menggunakan metode pendekatan ADDIE. Penelitian ini menganalisis terlebih dahulu kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik, agar peneliti dapat merancang sebuah produk yang tepat atas kebutuhan guru dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, pengembangan media infografis dalam pembelajaran IPS kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang dilaksanakan dengan 2 proses yaitu tahapan pembuatan media infografis, setelah media selesai selanjutnya peneliti memvalidasi media tersebut kepada 3 (tiga) orang validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Kedua, Media pembelajaran berupa media animasi infografis pada mata pelajaran IPS Kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang dikembangkan sangat valid berdasarkan kriteria validasi menurut penilaian validator dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 5 dengan indikator sangat layak, validasi media memperoleh skor 4,10 dengan indikator sangat layak dan validasi ahli Bahasa memperoleh skor 4,15 dengan indikator sangat layak. Dari ke 3 penilaian ahli tersebut produk media infografis dinyatakan layak untuk diuji coba.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Infografis*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>I</b>
<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>IV</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>XV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian .....	8
C. Pertanyaan Penelitisn .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Spesifikasi Produk .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
3. Komponen-Komponen Media Pembelajaran .....	16
1) Tujuan Pembelajaran .....	16
2) Kurikulum .....	17
3) Guru .....	17
4) Siswa .....	18

5) Metode-----	18
6) Materi-----	19
7) Alat Pembelajaran (Media)-----	19
8) Evaluasi -----	20
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran -----	20
1) Media Berbasis Manusia-----	20
2) Media Berbasis Cetak-----	22
3) Media Berbasis Visual -----	24
4) Media Berbasis Audio-Visual-----	25
5) Media Berbasis Komputer-----	26
5. Media Infografis-----	27
1) Pengertian Media Infografis-----	27
2) Karakteristik Media Infografis-----	28
3) Pengembangan dan Pembuatan Media Infografis-----	28
4) Tujuan Infografis -----	31
5) Elemen Infografis-----	31
6) Pengertian IPS di Sekolah Dasar -----	35
B. Penelitian Relevan -----	51
C. Krangka Berfikir -----	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Pengembangan -----	53
B. Prosedur Pengembangan-----	56
C. Sumber Data -----	63
D. Jenis Data -----	64
E. Informasi Pengumpulan Data -----	64
1) Data Uji Kevalidan -----	64
2) Data Uji kepraktisan-----	64
3) Teknik Analisis Data-----	65
a. Uni Validasi-----	65
b. Uji Kepraktisan-----	66
c. Angket Responden -----	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Singkat Sekolah MIS Darussalam Kepahiang -----	69
B. Deskripsi Penelitian -----	72
C. Hasil Penelitian-----	73
1) Tahapan <i>Analysis</i> -----	73
a. Analisis Kebutuhan Guru -----	73
b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik -----	73
c. Analisis Kurikulum -----	74
2) Tahapan <i>Design</i> -----	76
a. Tahapan Awal Pembuatan Media Animasi -----	76
b. Tahapan Pembuatan Isi Media Animasi-----	76
3) Tahapan <i>Development</i> -----	79
a. Validasi Ahli Materi-----	79
b. Validasi Ahli Media -----	81
c. Validasi Ahli Bahasa -----	84

D. Pembahasan Hasil Penelitian-----	88
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan -----	91
B. Saran -----	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Guru -----	67
Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan Indikator -----	74
Tabel 4.2. Validasi Ahli Materi -----	81
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media-----	81
Tabel 4.4. Validasi Ahli Bahasa -----	84
Tabel 4.5. Skor dan Indikator Ahli Materi -----	85
Tabel 4.6. Skor dan Indikator Ahli Media-----	88
Tabel 4.7. Skor dan Indikator Ahli Bahasa-----	88
Tabel 4.8. Aspek Yang Di Nilai Dalam Validasi Ahli -----	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Krangka Berfikir Pengembangan Media Infografis -----	57
Gambar 3.1. Tahapan Model Pengembangan-----	58
Gambar 3.2. Prosedur Perencanaan Pengembangan Media Infografis -----	63
Gambar 4.1 (a) Gambar Bola Dunia -----	76
Gambar 4.1. (b) Gambar Peta -----	76
Gambar 4.3. Isi Media Animasi Infografis-----	77
Gambar 4.4. Grafik Hasil Seluruh Penilaian Validasi Ahli-----	9

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam situasi dan lingkungan tertentu. Berdasarkan hal ini Proses pembelajaran dapat dirancang untuk menghadirkan situasi yang menyenangkan inspiratif, interatif, dan memotivasi peserta didik agar mereka ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi dan perubahan tingkah laku peserta didik.

Didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar siswa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha, berakhlak mulia, sehat, mandiri, berilmu, kreatif, menjadi warga Negara yang demokratis dan dapat bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Kegiatan belajar dan mengajar di dalam dunia pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara professional. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan peserta didik sebagai

---

<sup>1</sup> Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta Direktorat Pendidik, Menengah Umum, 2003), h. 3



subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Proses belajar merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses belajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada ekspektornya. Selain sebagai penyampai informasi pada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan didalam kelas.<sup>2</sup> Disini guru sebagai fasilitator yang dianggap dapat menyampaikan informasi kepada ekspektornya yaitu peserta didik. Guru yang dapat menguasai lingkungan didalam kelas tersebut sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri peserta didik melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatannya.<sup>3</sup> Guru sebagai fasilitator harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajar supaya peserta didik dapat menerima informasi yang diberikan dengan mudah.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sangat berperan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan. Banyaknya lembaga-lembaga pendidikan mulai gencar menggunakan teknologi-teknologi dalam sebuah pembelajaran. Akan tetapi, hal

---

<sup>2</sup> Ni Kadek Sinarwati, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa", Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 46(3), oktober 2013, h. 230

<sup>33</sup> Anar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid", Jurnal Ilmiah Didaktif Februari 2015, Vol. 15, No. 2, h. 157

tersebut tidak sepenuhnya membuat peserta didik mampu memahami apa yang telah diajarkan oleh guru.<sup>4</sup> Oleh karena itu pemanfaatan teknologi perlu dioptimalkan untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kinerja guru.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi pembelajaran, media pembelajaran juga berperan sebagai pendukung proses pembelajaran dalam penyampaian materi memberi evaluasi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran keberhasilan yang dapat ditunjang dengan adanya pengembangan yang sesuai dengan tuntutan dan karakter kebutuhan baik itu guru dan peserta didik. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran tetapi sebagian yang jelas maka media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas materi dimana pesan atau informasi materi itu akan lebih jelas.

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami peserta didik tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Dalam hal ini, media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

---

<sup>4</sup> Prawiradilaga salma dewi Diana Ariani, Hilman Handoko, "*Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*", (Jakarta : Kencana Prenadanedia Grup, 2013), h. 209

Proses pembelajaran di kelas memerlukan sarana dan prasarana pendukung berupa alat bantu atau media. Namun Saat ini dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Melalui penggunaan alat bantu berupa media ini memberi harapan peningkatan hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal.<sup>5</sup> Sebuah media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televise, radio, filem, slide, foto, gambar, dan computer adalah merupakan media pembelajaran.

Menurut Suryani dan Agung bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).<sup>6</sup>

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek sebagai aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis kehidupan nyata dimasyarakat. integrasi berbagai ilmu sosial tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap pengembangan peserta didik.

---

<sup>5</sup> M. Taufiq, N.R. Dewi, A. Widiyatmoko, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipaterpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservensi" Berpendekatan Science Edutainment. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol. 2, h. 42

<sup>6</sup> Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal.

Di sekolah, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil dari disiplin-disiplin antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta ilmu-ilmu kemanusiaan, matematika, dan ilmu-ilmu alam.<sup>7</sup>

Somantri mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.<sup>8</sup>

Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori IPS di kehidupan masyarakat, tapi juga mampu menjalani kehidupan nyata dimasyarakat sebagai insan sosial secara dewasa dan bijak. Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku IPS.<sup>9</sup>

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS karena banyak fenomena dan gejala sosial yang tidak bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh siswa tanpa adanya media. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rasangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh positif terhadap siswa.

---

<sup>7</sup> NCSS position Statement, *Position Statement Of National Council For The Social Studies*, 2016, 80 (3), h. 183-185

<sup>8</sup> Sumantri, *Pembaharuan Pendidikan IPS* (Bandung: Rosda Karya, 2001), h. 42

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 48

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di MIS 05 Darussalam Kepahiang ditemui beberapa problem yakni; 1) guru tidak memiliki media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan sendiri. Hal ini karna keterbatasan waktu dan minimnya pengetahuan guru tentang desain tata cara mendesain pembelajaran secara mandiri atau sendiri: 2) konten-konten bahan ajar yang tersedia disekolah itu masih menguraikan atau masih bersifat global (nasional). Hal ini perlu dikembangkan dengan menghadirkan contoh-contoh yang dekat dengan aktivitas kegiatan peserta didik sehari-hari: 3) bahan ajar IPS yang *terdapat* disekolah MIS 05 Darussalam masih memuat konten level berfikir tingkat rendah dan belum mengarahkan ke level tingkat tinggi (*Host*). Padahal kurikulum dan pembelajaran saat ini harus mengarahkan peserta didik harus mengembangkan proses pembelajaran terhadap penguatan kemampuan abad 21: 4) bahan ajar yang di gunakan oleh guru dan peserta didik yaitu buku yang di peroleh dari kementrian pendidikan nasional yang di sediakan sekolah: 5) penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah, lembar kegiatan peserta didik dan demonstrasi melalui papan tulis dan 6) peserta didik kurang dalam memahami materi buku peserta didik.

Mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan mengembangkan media infografis dalam dunia pendidikan zaman sekarang, infografis dapat menjadi pilihan baru untuk guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Dengan menggunakan media infografis sebagai alat bantu mengajar, seakan-akan kita bercerita secara visual kepada peserta didik. Inovasi media pembelajaran dibidang IPS ini dilakukan untuk membiasakan peserta didik untuk

lebih tertarik membaca. Infografis adalah grafis informasi representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain.<sup>10</sup> Infografis membutuhkan sejumlah informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi bentuk lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk cepat memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri.

Selain itu, bentuk diagram atau peta sendiri akan mempermudah peserta didik karena secara prinsip, otak manusia cenderung lebih mudah menyimpan data berupa gambar dibandingkan tulisan yang sangat menjenuhkan, selain itu, penggunaan bahasa ataupun kalimat yang disertai gambar yang lebih menarik juga sangat berpengaruh, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Penelitian pengembangan infografis dalam dunia pendidikan maka peneliti akan mengembangkan media infografis pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V di MIS 05 Darussalam Kepahiang.”**

## **B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa fokus dan sub focus yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh guru belum mengaktifkan siswa, hal ini dapat dilihat dari bahan ajar yang minim dan guru belum

---

<sup>10</sup> Hendri Rahman Susetyo, Muh. Bahruddin, Tantric Windarti, *“Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik/I Kelas 5 SDN Kepatihan Di Kabupaten Bojonegoro”*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 4, No. 1, Art Nouveau, 2015, h. 2

mengembangkan media pembelajaran.

2. Rancang pengembangan media *infografis* pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam.
3. Kelayakan media *infografis* pada pembelajaran IPS menurut pakar/ahli.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media *infografis* pada pembelajaran IPS di kelas V di MIS 05 Darussalam?
2. Bagaimana validitas kelayakan media infografis menurut pakar?
3. Bagaimana hasil uji coba produk media infografis pada pembelajaran IPS di kelas V di MIS 05 Darussalam ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas berikut beberapa tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah

1. Menganalisis proses kebutuhan guru dan siswa terhadap media *infografis* pada pembelajaran IPS di kelas V di MIS 05 Darussalam.
2. Membuat rancangan media *infografis* pada pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam.
3. Memvalidasi kelayakan media *infografis* pada pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam.
4. Untuk mengetahui hasil uji coba produk media infografis pada pembelajaran IPS di kelas V di MIS 05 Darussalam ?

## E. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian terhadap pengembangan media infografis Pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam kepahiang. Maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan bahan informasi dan bahan praktis bagi pihak-pihak tertentu yang ingin mengambil manfaat dari penelitian ini.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis penelitian ini sasarannya terbagi sebagai berikut:

#### a. Peserta didik

Hasil penelitian berupa media *infografis* diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar alternatif dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

#### b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses penyampaian memperjelas materi kepada siswa dan menghadirkan inovasi bahan ajar berbasis media *infografis*.

#### c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya sumber belajar alternative dan membantu implementasi kurikulum 2013 khususnya di MIS 05 DARUSSALAM.



## F. Spesifikasi Media *Infografis*

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah.

1. Media yang dikembangkan berupa infografis dalam bentuk cetak
2. Produk yang dihasilkan memuat materi IPS pada kelas V di MIS 05 Darussalam Kepahiang
3. Penyusunan bahan ajar berupa infografis ini sesuai dengan komponen isi/materi, penyajian materi, keterbacaan, bahasa dan grafik.
4. Produk media infografis yang dikembangkan berbentuk sepanduk agar siswa dapat melihat dengan jelas gambar dan tulisan yang terdapat didalamnya, muatan media infografis yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan.
5. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan judul, isi, materi yang akan disampaikan pada pembelajaran IPS kelas V di MIS 05 Darussalam, serta kompetensi yang ingin dicapai, materi, kegiatan belajar.
6. Membuat strategi pengujian

Pada prosedur ini yang dilakukan, yaitu memilih strategi pengujian dan membuat instrument untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas V yang dijadikan salah satu indicator penentu efektivitas media pdf dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, Cetakan Pertama (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.134-138

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah media yang bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang bisa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. dalam Musfiqon pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.<sup>12</sup>

Meskipun demikian, media tidak menyaikan dunia secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung. Contohnya seorang guru sejarah ingin mengajak siswanya mempelajari

---

<sup>12</sup> Musfiqon, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 43

tentang piramida di Mesir, guru tersebut menggunakan media berupa slide foto piramida untuk mengatasi keterbatasan bahwa peserta didik dapat melihat piramida yang sebenarnya.

Sebagaimana yang disampaikan dalam UNESCO bahwa media memberikan berbagai alternative pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung, misalnya media memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang berbahaya ataupun mungkin sekolah belum mampu mengadakan sarana yang memadai untuk melaksanakan praktikum yang sebenarnya. Contohnya adalah praktikum kimia yang mampu menghasilkan radiasi yang berbahaya, praktik pengelasan di bawah laut.<sup>13</sup>

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan; a) menghadirkan objek sebenarnya; b) membuat tiruan dari objek sebenarnya; c) membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret; d) menyamakan persepsi; e) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; f) menyajikan ulang informasi secara konsisten; g) memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>14</sup>

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantic, manipulaif, distributif sosiokultural, dan psikologis; a) fungsi semantic adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan

---

<sup>13</sup> UNESCO, *Media Education: Scientific And Cultural Organization* (Paris: United Nations Educational, 1984), h. 93

<sup>14</sup> *Ibid.*, h. 104

memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami; b) fungsi manipulatif adalah media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi bisa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung misalnya, dalam pembelajaran geografi, guru dapat menjelaskan tentang tata surya menggunakan model susunan planet atau video; c) fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi; d) fungsi distributif yakni dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia; e) fungsi sosiokultural adalah media pembelajaran untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik; f) fungsi psikologis adalah media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.<sup>15</sup>

- 1) Fungsi atensi yaitu fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- 2) Fungsi afektif fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h.

- 3) Fungsi kognitif fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- 4) Fungsi psikomotorik fungsi media dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga.
- 5) Fungsi imajinatif fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya filem animasi dan media interaktif dengan media tersebut, dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung muatan positif. Imajinasi yang diarahkan dengan media pembelajaran baik, dapat melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif.
- 6) Fungsi motivasi fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar.<sup>16</sup>

Manfaat media pembelajaran yaitu; 1) meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme; 2) menarik perhatian peserta didik; 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; 4) memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik; 5) menumbuhkan

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 28

pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari; 6) membantu perkembangan kemampuan berbahasa; 7) menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>17</sup>

## **2. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah pengembangan pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu factor penentu keberhasilan pembelajaran, pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait adanya dalam analisis kebutuhan.

Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran.

Prinsip yang dijelaskan oleh Miarso 2004 sebagai pakar teknologi pendidikan adalah tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu

---

<sup>17</sup> Sundayana, *Encyclopedia Of Educational Research* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 54

tujuan pembelajaran. Masing- masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif terhadap peserta didik.<sup>18</sup>

### **3. Komponen-Komponen Media Pembelajaran**

Komponen utama yang harus dipertimbangkan dalam memilih atau menggunakan strategi pembelajaran adalah tujuannya, yang dalam Kurikulum 2004 dirumuskan dalam bentuk kompetensi, sebab semua komponen tersebut termasuk srategi pembelajaran dipilih dan difungsikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

Komponen-komponen media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bica tercapai jika pembelajaran atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotoriknya. Selain itu, tujuan pembelajaran akan tercapai jika pembelajaran atau peserta didik mampu mengekspresikan dan menampilkan bakat serta potensinya secara optimal.

---

<sup>18</sup> Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: PUSTEKKOM, 2004), h. 32

<sup>19</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2008), h. 88

## 2) Kurikulum

Secara terminologis, istilah kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Pengertian kurikulum secara luas tidak hanya berupa mata pelajaran atau bidang studi dan aktivitas belajar siswa tetapi juga segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya fasilitas sekolah, lingkungan yang aman, suasana keakraban dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang memadai.

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan perkembangan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.<sup>20</sup>

## 3) Guru

Guru yang juga berarti pendidik, yaitu seorang pengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama calon warga masyarakat. Peranan guru tidak terbatas sebagai pengajar (penyampai

---

<sup>20</sup> Sardjiyo, *Pendidikan IPS di SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2011), h. 112



ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>21</sup>

#### 4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, melainkan subjek pendidikan yang punya pengetahuan, kelebihan, dan potensi tertentu. Siswa memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda.

Siswa sebagai pribadi juga memiliki perbedaan-perbedaan. Sangat bijaksana apabila dalam penggunaan strategi pembelajaran, kita sebagai guru mempertimbangkan perbedaan-perbedaan tersebut. Selain dengan mempertimbangkan siswa secara individual, jumlah siswa akan mempengaruhi pula terhadap penggunaan strategi pembelajaran. Misalnya apabila guru akan merancang kegiatan diskusi dalam pembelajaran, guru harus yakin bahwa siswa sudah memiliki kemampuan untuk mengajukan atau menanggapi pendapat secara lisan.<sup>22</sup>

#### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan

---

<sup>21</sup> Aidah Rahmi Nasution, *Profesi Keguruan MI* (LP2 STAIN CURUP, 2014), h. 53

<sup>22</sup> Sri Anitah W, Dkk. *Strategi Pembelajaran di SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014), h.

dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode-metode tepat.<sup>23</sup>

#### 6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi; sebaliknya jika materi pelajaran tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah. Materi merupakan salah satu dari komponen-komponen pembelajaran yang harus disiapkan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan dengan memerhatikan komponen-komponen pembelajaran yang harus disiapkan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.<sup>24</sup>

#### 7) Alat pembelajaran (media)

Media pembelajaran adalah perangkat lunak (*software*) atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Idris Dan Barizi, *Menjadi Guru Unggul* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), h. 109

<sup>24</sup> Andy prastowo, *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2002), h. 34

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 56

#### 8) Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu hal. Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi dan lain-lain.<sup>26</sup>

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

##### 1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami

---

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2000), h. 30

pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar berbagai sesuatu yang *negative*. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Ada dua teknik yang efektif dalam menetapkan media berbasis manusia seperti apa yang dibutuhkan, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Merumuskan masalah yang relevan
- b) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.
- c) Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.
- d) Tuntun eksplorasi siswa.
- e) Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kesulitan.
- f) Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.<sup>27</sup>

Adapun bertanya ala Socrates tentang media berbasis manusia yaitu:

---

<sup>27</sup> Dadi permadi, *Panduan Menjadi Guru Professional* (Bandung: CV Nuansa Aulia, 2013), hal. 43

- a) Mengidentifikasi pertanyaan yang meminta siswa berbagi, menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis pekerjaan atau tugas mereka.
- b) Pelajaran mungkin bisa dimulai dengan diskusi dalam kelompok besar sebagai pembahasan eksplorasi. Siswa selanjutnya dapat dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu dan gagasan-gagasan yang muncul dalam pembahasan kelompok besar.
- c) Menentukan apakah siswa harus belajar bersama-sama dalam kelompok, perorangan, seorang demi seorang atau secara bebas.

Salah satu faktor dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang lebih interaktif. Manusia yang dibekali akal dan budi oleh tuhan, akan lebih mudah memahami kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan computer yang hanya mampu melakukan perintah sesuai dengan yang telah deprogram sebelumnya.<sup>28</sup>

## 2) Media berbasis cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad bahwa “media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas “Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang diperhatikan saat merancang, yaitu

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 52

konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.<sup>29</sup>

Media berbasis cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media berbasis lain meskipun kelebihan dirasa terlalu konvensional. Kelebihan media berbasis cetakan sebagai berikut:

- a) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak
- b) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- c) Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan dimana saja.
- d) Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- e) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.<sup>30</sup>

Adapun kelemahan media berbasis cetak yang dapat diidentifikasi dari apa yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat siswa untuk membacanya.
- c) Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.<sup>31</sup>

### 3) Media berbasis visual

Media berbasis visual menurut Kustandi dan Sutjipto tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga

---

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 59

<sup>30</sup> Musfiqon, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 49

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 55

merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Visual juga ditampilkan statis
- d) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e) Media visual juga berorientasi pada siswa
- f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.<sup>32</sup>

Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif menurut Arsyad visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan adanya proses informasi.

Beberapa kelebihan media berbasis visual sebagai berikut:

- a) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa
- b) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, mind mapping dan singkatan.
- c) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

---

<sup>32</sup> Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital (Bogor: Ghaliyah Indonesia, 2011)*, h. 67

Kekurangan yang dimiliki media berbasis visual adalah sebagai berikut:

- a) Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatannya.
- b) Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya.
- c) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.<sup>33</sup>

#### 4) Media berbasis audio-visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Karakteristik media berbasis audio-visual menurut kustandi dan sutjipto adalah sebagai berikut:

- a) Bersifat linier
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

Kelebihan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, h. 71



- a) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
- b) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual
- c) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
- d) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio-visual.

Kekurangan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut:

- a) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, krena memadukan 2 elemen, yakni audio dan visual.
- b) Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
- c) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal
- d) Jika tidak terdapat perantinya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya)<sup>34</sup>

##### 5) Media berbasis computer

Teknologi berbasis computer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media berbasis computer memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara liner.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, h. 87

- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Menurut Arsyad, ” simulasi pada computer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: scenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis computer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang, dan pengguna media pembelajaran tersebut.”<sup>35</sup>

## 5. Media *infografis*

### a. Pengertian media *infografis*

*Infografis* merupakan media informasi yang disajikan dalam bentuk teks, serta dipadukan dengan beberapa elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan tipografi. *Infografis* juga sangat identic dengan penambahan data dalam bentuk angka yan dikemas dalam berbagai paduan

---

<sup>35</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, Cetakan Pertama (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47-54

warna yang menarik. Hal tersebut dapat membuat konten menjadi lebih interaktif, estetik, dan atraktif dimata pembaca.

*Infografis* memiliki peran penting untuk membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami, terutama untuk informasi dengan teks yang panjang, gambar-gambar penting, dan data angka-angka penting. Media *infografis* dapat mengubah materi lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami siswa. Infografis juga memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi secara mudah dan juga membangun kemampuan berfikir.

*Infografis* adalah informasi grafis yang merupakan *refressentasi* visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain.<sup>36</sup> Pada *infografis* terdapat konsep visual dalam bentuk struktur, sistematis, alur serta navigasi akan menjadi bagian penting sebagai ilmu dalam bidang komunikasi visual.

b. Karakteristik media *infografis*

- 1) Mempunyai desain visual dan bentuk yang menarik dan mengikuti estetika yang berlaku.
- 2) Cara penyampaian pesan yang mudah dimengerti.
- 3) Riset, data, dan cara menggambarkan informasi yang baik

c. Pengembangan atau pembuatan media *infografis*

- 1) Menentukan topic bahasan

---

<sup>36</sup> Hendri rahman, "Efektivitas *Infpgrafis* Sebagai Pendukung Mata Pelajaeaan IPS Pada Peserta Didik Siswi Kelas V SDN Kepatihan Dikabupaten Bojonogoro", *jurnal desain komunikasi*, Vol.4, No.1(2015)

Untuk membuat media *infografis* yang menarik adalah menentukan topic atau tujuan asli konten berdasarkan kebutuhan produk perusahaan.

2) Menentukan audiens atau target user

Focus pada audiens target sesuai dengan kebutuhan konten. Dapat juga menentukan beberapa item untuk menentukan audiens tertentu. Misalnya, umur, pekerjaan, pendidikan, tempat tinggal. Dengan menetapkan sasaran yang lebih relevan dengan target pengguna yang dijangkau.

3) Mengumpulkan data dan sumber referensi

Jika sudah menyusun topic dan menentukan kelompok sasaran, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan sumber informasi dan referensi untuk pembuatan konten. Ini bisa dapat menggunakan sumber daya atau platform yang berbeda untuk menemukan berbagai informasi dan wawasan melalui internet, buku, majalah, artikel, dan sumber informasi berbasis web serta pengetahuan asli di lapangan.

4) Memvisualisasikan data ke dalam *infografis*

Dengan mengimplementasikan data dalam bentuk visual sehingga membentuk sebuah struktur infografis yang terstruktur. Pada tahap ini, menggunakan metode ICCORE. Metode ICCORE (Inform, Compare, Change, Organize, Relationship, dan Explore) dapat di implementasikan untuk memvisualisasikan data. Berikut beberapa keterangan mengenai metode tersebut.

*a) Inform*

Pastikan data dapat menyampaikan pesan penting dari konsep yang di kembangkan

*b) Compare*

Suatu data dapat dibandingkan antara konteks satu dengan konteks yang lain, dapat berupa diagram batang, garis, dan lain sebagainya.

*c) Change*

Pada kategori ini, konten dapat berisikan perubahan data, kronologi, hingga cerita mengenai produk, perusahaan atau personal brand dari waktu ke waktu.

*d) Organize*

Kategori ini digunakan untuk menunjukkan informasi seputar *rangking*, pola, atau siklus yang saling berurutan. Dapat menggunakan diagram *flowchart*, table, maupun *mind mapping*

*e) Relationship*

Data juga dapat menunjukkan hubungan yang lebih kompleks pada suatu konteks. Contoh penggunaanya dapat berupa scatter plot maupun multi-series plot.

*f) Explore*

(1) Kategori yang terakhir, pengguna dapat mengeksplorasi atau menjelajahi *infografis* secara detail untuk menambah wawasan yang lebih mendalam.

(2) Menggunakan template

(3) Membuat desain *infografis* dari awal hingga akhir bisa memakan waktu lama dan menghabiskan banyak sumber daya. Hal ini bisa dibatasi dengan menggunakan berbagai template gratis yang dihadirkan di berbagai platform website desain.

5) Menambahkan *style* pada desain

Langkah terakhir adalah menambahkan gaya bentuk untuk membuat kesan menarik dan meningkatkan desain *infografis*. pada saat membuat *style*, pastikan untuk memperhatikan semua elemen visual seperti teks, gambar, warna, tombol, dan elemen lainnya untuk membantu pembaca memahami konten.<sup>37</sup>

#### d. Tujuan *infografis*

Tujuan *infografis* adalah:

- 1) Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks menjadi sederhana
- 2) Dapat mempresentasikan sebuah informasi lebih singkat dan mudah dipahami
- 3) Memperjelas data dengan mudah.
- 4) Dapat memantau secara periodic setiap ada perubahan.<sup>38</sup>

#### e. Elemen *infografis*

Elemen *infografis* itu sendiri dikelompokkan menjadi beberapa again yaitu:

---

<sup>37</sup> Lankow, *Infografis Kedsyatan Cara Bercerita Visual* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), h. 34

<sup>38</sup> Rosarita niken widiastruti, *kiat bikin infografis keren dan berkualitas baik* (Jakarta, kementerian komunikasi dan informasi republik Indonesia, 2018), h. 99

### 1) Judul

Judul sebagai elemen utama dalam *infografis* harus menggunakan kalimat aktif, mewakili isi keseluruhan atau mengandung unsur persuasi agar pembaca tertarik, disarankan kata dalam judul maksimal 5 kata.

### 2) Tata letak

Kata letak *infografis* tersusun rapi dengan cara penepatan dan pemisahan antar blok, agar dengan sub-titik memiliki perbedaan. Konten utama harus lebih menonjol dibandingkan konten pendukung.

### 3) Ikon dan simbol

Penggunaan ikon dan simbol dalam *infografis* membantu pemahaman lebih cepat. Untuk simbol yang digunakan harus bersifat umum dan universal dan mudah dikenali. Penggunaan ikon bisa diterapkan dalam menyampaikan data. Ikon yang digunakan bisa buatan sendiri atau dari sumber lain.

### 4) Ilustrasi dan gambar

Dalam penggunaan ilustrasi dan gambar bersifat membantu pemahaman terhadap data atau materi yang disampaikan. Dalam suatu *infografis* ilustrasi atau gambar harus konsisten, ilustrasi dan gambar bisa pembuatan sendiri atau mengambil dari sumber lain. Gambar ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan konten yang dinarasikan.

### 5) Warna

Warna adalah suatu elemen yang menghidupkan *infografis* maka dalam penempatannya harus memperhatikan kesesuaian warna yang akan

diterapkan dan kecocokan dengan topic yang akan diusul. Warna teks dan warna latar harus memiliki kontras yang nyaman untuk dibaca.

f. Jenis-jenis media *infografis*

1) Timeline

Timeline merupakan jenis *infografis* yang paling umum digunakan.

2) Artikel Visual

Menggunakan kembali konten dari artikel atau blog dan mengolahnya menjadi konten *infografis*. *Infografis* jenis biasanya lebih padat dan mungkin memakan waktu lebih lama untuk membacanya.

3) List

Jika konten berupa daftar (list) yang panjang, maka bisa membantu audiens untuk memahami secara cepat dengan menggunakan *infografis*.

4) Proses dan Diagram Alir

*Infografis* jenis proses dan diagram alir menggambarkan rangkaian langkah-langkah yang menganjurkan pembaca untuk mengikutinya. Layout yang dipilih untuk menggambarkan proses dan diagram alir bergantung pada proses yang ingin di ilustrasikan. Misalnya saja, diagram untuk langkah-langkah akan lebih sederhana bila dibandingkan dengan diagram yang menggambarkan keputusan-keputusan.



#### 5) Data, Bagan, dan Angka

Secara umum, *infografis* memang digunakan untuk memvisualisasikan data, menggambarkan data dan angka yang kompleks untuk membantu pembaca yang awam agar lebih mudah memahami. Boleh menggunakan grafik batang, diagram lingkaran, atau bahkan pictogram agar konten lebih mudah untuk dipahami.

#### 6) Perbandingan

*Infografis* perbandingan digunakan untuk membandingkan dua atau lebih informasi yang berbeda, bisa juga untuk menunjukkan kemiripan. Oleh karena membandingkan dua hal atau lebih, maka *infografis* ini haruslah diatur sedemikian rupa agar tidak membingungkan.

#### 7) Data *geografis*

Memecah data berdasarkan lokasi, maka *infografis geografis* adalah pilihan yang paling tepat. *Infografis* jenis ini seringkali hanya menggunakan sedikit teks untuk menyampaikan pesan.

#### g. Kelebihan media *infografis*

- 1) Nyaman bagi mata dan terkesan lebih bersahabat
- 2) Mudah dipahami, dalam penyederhanaan tampilan data-data kompleks.
- 3) Mudah dipublikasikan dan dibagikan.
- 4) Kekurangan penggunaan *infografis*.

#### h. Kekurangan media *infografis*

Persiapan membutuhkan waktu lama, untuk menghasilkan *infografis* yang menarik secara visual serta akurat dalam penyajian data tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Membutuhkan tenaga ahli dalam pengerjaannya proses pembuatan *infografis* yang berkualitas sudah pasti membutuhkan keterlibatan tenaga ahli, sebut saja Desainer Grafis serta Copywritir.

### 6. Pengertian IPS di Sekolah Dasar

#### a) Aspek IPS

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek seperti aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang hubungan sosial.

Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis kehidupan nyata di masyarakat. Oleh karenanya secara substansi materi IPS di tingkat persekolahan mengintegrasikan berbagai ilmu sosial dalam pembelajarannya. Pengintegrasian berbagai ilmu sosial tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa.

Sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori IPS di kehidupan masyarakat, tapi juga mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial secara dewasa dan bijak. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang

memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

b) Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di SD dilaksanakan secara terpadu. Pembelajaran secara terpadu seharusnya dilaksanakan sesuai dengan cara anak memandang dan menghayati dunianya. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memahami secara rasional serta konsep-konsep yang terkait dengan pembelajaran IPS.

1) Konten-konten pada pembelajarn IPS

Pembelajaran IPS masih dipandang pembelajaran yang membosankan karena kurangnya keterkaitan situasi di dunia nyata yang dapat dilihat siswa dan dapat dikembangkan untuk memecahkan permasalahan di dunia nyata terkait interaksi terhadap manusia maupun lingkungan. Adapun menurut Kurniawan, penyebab rendah minat siswa dalam proses pembelajaran juga diakibatkan oleh kurangnya media dan model pembelajaran untuk memotivasi, merangsang dan menarik perhatian siswa.

(a) Fakta, Konsep, Generalisasi

Fakta adalah kejadian, objek, atau gejala-gejala yang sudah atau dapat dibenarkan oleh indera. Apabila dikaitkan dengan pembentukan konsep IPS, maka fakta dapat dikatakan sebagai objek, peristiwa, kejadian nyata sekarang, atau kejadian nyata masa lampau. Fakta diperoleh melalui penginderaan dan pengamatan individu yang masing-masing memiliki kesan tersendiri. Dengan demikian, bisa saja terjadi perbedaan persepsi terhadap fakta yang sama. Fakta merujuk pada suasana yang khusus dan keberlakuan yang terbatas (kurang berlaku umum). Fakta yang dipilih untuk kepentingan tertentu disebut dengan data. Fakta merupakan data mentah bagi pembentukan konsep.<sup>39</sup>

Konsep adalah suatu pengertian yang disimpulkan dari sekumpulan fakta yang memiliki ciri-ciri yang sama. Secara sederhana, konsep adalah penamaan (pemberian label) mengenai sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti, dan memahami sesuatu tersebut. Konsep membantu seseorang untuk mengorganisasikan informasi atau data yang mereka hadapi. Berbeda dengan fakta yang terbatas pada situasi khusus, penerapan konsep lebih luas dan bersifat multiinterpretasi (banyak penafsiran).<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 66

<sup>40</sup> *Ibid.*, h. 69

Contoh:

Jika kita menemukan sejumlah informasi berikut ini: ada sebuah benda padat yang besar, benda itu terbuat dari besi atau kayu, digerakkan dengan mesin atau layar, berjalan di atas air, digunakan untuk mengangkut penumpang dan barang. Sejumlah informasi atau fakta tersebut dapat kita sederhanakan dengan member label atau nama “kapal laut”.

Generalisasi merupakan perpaduan dari dua atau lebih konsep. Generalisasi menghubungkan beberapa konsep sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu pola hubungan yang bermakna dan menggambarkan hal yang lebih luas. Generalisasi yang baik adalah generalisasi yang tidak menyebut orang, tempat, atau benda. Jika ketiga hal tersebut disebutkan, berarti generalisasi yang kita buat memiliki tingkat abstraksi dan keberlakuan yang sempit dan rendah.<sup>41</sup>

Contoh:

Siswa mengumpulkan data tentang keadaan geografi yang mempengaruhi cara hidup masyarakat Irian Jaya dan menyimpulkan: “Keadaan geografi Irian Jaya berpengaruh terhadap cara hidup penduduk Irian Jaya”.

(b) Nilai dan Sikap

(1) Pengertian Nilai dan Sikap

---

<sup>41</sup> Safriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 24

Nilai merupakan ukuran baik-buruk, tentang tingkah laku yang telah mendalam dalam kehidupan masyarakat. Nilai juga bisa didefinisikan sebagai pencerminan budaya suatu kelompok masyarakat. Jika ditinjau sebagai sistem nilai, maka dapat diartikan sebagai pedoman kehidupan bermasyarakat yang lebih tinggi tingkatannya dari pada norma sosial. Dikatakan demikian, karena norma social itu juga bersumber dan berpedoman pada system nilai. Sistem nilai tidak hanya mempengaruhi tingkah laku dan tindakan seseorang, tetapi juga menjadi dasar dalam mencapai tujuan hidupnya. Sistem nilai yang menjadi landasan dan pedoman hidup bangsa Indonesia yang paling utama adalah Pancasila. Dalam dunia pendidikan, Pancasila menjadi dasar pendidikan nasional. Dengan demikian, nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila harus ditanamkan dalam pengajaran IPS. Sikap adalah keadaan pada diri manusia yang menggerakkan untuk bertindak dan menyertai manusia dengan perasaan-perasaan tertentu dalam menanggapi objek dan semua itu terbentuk dari pengalaman.<sup>42</sup>

Koentjaraningrat menjelaskan bahwa sikap adalah suatu disposisi atau keadaan mental dalam jiwa dan diri seorang individu untuk bereaksi terhadap lingkungannya, baik lingkungan manusia/masyarakatnya, lingkungan alamiah/fisik. Walaupun

---

<sup>42</sup> Bimo Walgito, *bimbingan dan penyuluhan sekolah* (Yogyakarta: fakultas psikologi UGM, 1983), h. 52-55

berada dalam diri individu, sikap biasanya juga dipengaruhi oleh nilai budaya dan sering pula bersumber dari sistem nilai budaya. Sikap merupakan reaksi emosional seseorang terhadap lingkungannya, baik positif maupun negatif, berkenaan dengan tujuan maupun penolakan terhadap kondisi social yang dialaminya. Walaupun sikap mental ada pada diri seseorang, tetapi sangat dipengaruhi oleh sistem nilai, pengalaman, dan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan khususnya pembelajaran IPS, dapat digunakan sebagai sarana untuk membina sikap mental siswa.<sup>43</sup>

## (2) Menanamkan Nilai dan Sikap dalam Pembelajaran IPS

Penanaman nilai dan sikap dalam pembelajaran IPS sebaiknya dipersiapkan dan dirancang secara berkesinambungan dengan perbedaan penekanan pada setiap tingkatan. Semakin tinggi tingkatnya, semakin besar unsur pemahaman dan pertanggungjawabannya. Oleh karena pembelajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, maka tidak mungkin memperkenalkan seluruh nilai kehidupan kepada siswa.

Berikut ini beberapa sikap dan tingkah laku yang berlaku umum dan lebih mengembangkan nilai kemanusiaan dan kesatuan sebagai warga masyarakat yang perlu mendapatkan penekanan

- 1) Sikap penghargaan pada setiap manusia.

---

<sup>43</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Aksara Baru, 1982), h. 54

- 2) Sikap tenggang rasa, jujur, berlaku adil, suka mengabdikan, ramah, setia, sopan dan tepat janji.
- 3) Sikap demokratis dan menghargai gagasan orang lain serta mau hidup bersama orang lain yang berbeda.
- 4) Kebebasan dan tanggung jawab.
- 5) Penghargaan terhadap alam.
- 6) Penghormatan kepada Sang Pencipta.
- 7) Sikap yang merupakan pengembangan pribadi manusia yang menunjang penyempurnaan diri pribadi, misalnya disiplin, bijaksana, cermat, mandiri, dan percaya diri.<sup>44</sup>

Pada jenjang sekolah dasar, siswa harus diperkenalkan proses pengembangan pemahaman tentang alasan kenapa nilai-nilai tersebut diperkenalkan. Untuk kelas rendah, unsur-unsur permainan dan penanaman nilai tidak boleh ditinggalkan karena pada tahap ini siswa harus dikondisikan merasa senang dalam hidup bersama, bersosialisasi, dan mulai mengenal ilmu pengetahuan. Kegiatan yang dapat diperkenalkan antara lain mengunjungi museum, kebun binatang, tempat-tempat bersejarah, lingkungan alam, dsb.

Ilmu pengetahuan haruslah dicintai, bukan ditakuti dan menjadi ancaman bagi siswa. Selain itu, nilai-nilai kejujuran, keadilan, dan kepahlawanan juga harus mulai diperkenalkan dan

---

<sup>44</sup> Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Jogjakarta: Janisus, 2001), h.



mendapat tekanan serta perhatian di kelas rendah. Cerita dan dongeng dapat menjadi sarana yang baik untuk menanamkannya. Untuk kelas tinggi, porsi pemahamannya harus ditambah. Kegiatan-kegiatan yang dapat membangun sikap tanggung jawab, keteraturan, dan kebersamaan dalam kelompok sudah mulai diterapkan. Pemberian tugas, baik yang bersifat individu maupun kelompok, diskusi, dan tanya jawab merupakan metode yang cocok untuk menanamkan nilai dan sikap dalam pembelajaran IPS.

Penanaman nilai melalui drilling atau hafalan semata tidaklah tepat, karena dengan cara seperti itu siswa menerima suatu nilai hanya sebagai pengetahuan atau mengubah sikap secara terpaksa, semu, atau pura-pura tanpa keyakinan. Pengajaran nilai dan sikap hendaknya benar-benar mampu menyentuh kesadaran nilai siswa dan tertanam melalui logika pembenaran yang dapat diterima siswa. Dengan cara demikian, nilai-nilai tersebut menjadi milik dan keyakinan siswa yang tidak mudah berubah. Setiap konsep, topik atau tema pelajaran IPS memiliki nilai-nilai tertentu yang oleh siswa perlu dikaji, diolah, ditelaah dan dicocokkan dengan dirinya, serta diproses menjadi miliknya untuk kemudian digunakan sebagai pola atau barometer dalam hidupnya.

(c) Keterampilan dalam IPS

(1) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual adalah keterampilan berpikir, kecekatan, dan kecepatan memanfaatkan pikiran, cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. Keterampilan ini memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol atau konsep. Individu belajar mulai dari tingkat yang paling rendah, misalnya menulis huruf “a”.<sup>45</sup>

Keterampilan intelektual yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan yang nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Aktivitas yang nampak dalam proses belajar adalah mengumpulkan, menunjukkan, menerapkan, menganalisis, dan menilai.<sup>46</sup>

Untuk meningkatkan dan memantapkan keterampilan ini, metode yang dapat digunakan guru antara lain adalah metode tanya jawab dan diskusi. Melalui metode ini, siswa diberikan stimulus sehingga dapat mengajukan persoalan sendiri tentang permasalahan yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, siswa menjadi cepat tanggap, kritis, dan kreatif terhadap hal-hal yang dirasa tidak wajar yang mereka

---

<sup>45</sup> Nursid Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 10

<sup>46</sup> Saidihardjo & Sumadi HS, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996), h. 97

lihat dan alami dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga akan memiliki penalaran yang lebih peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat.

## (2) Keterampilan Personal

Kepribadian (personality) seseorang terbentuk sejak lahir dan berkembang karena pengaruh lingkungan tempat tinggal. Kepribadian merupakan organisasi dinamis dari proses-proses kejiwaan yang diwariskan secara biologis berkenaan dengan sikap, keinginan, pikiran, dan tingkah laku sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungannya. Tiap orang memiliki kepribadian yang berbeda. Akan tetapi, sebagai kelompok/masyarakat, bahkan sebagai bangsa memiliki kepribadian tertentu dengan ciri-ciri yang dapat dibedakan dengan kelompok/masyarakat atau bangsa lain. Kepribadian seseorang dibina dan dikembangkan oleh lingkungan tertentu, baik luas maupun sempit. Kepribadian seseorang juga dapat mempengaruhi lingkungan, bahkan dapat mengendalikan lingkungan ke arah tertentu. Contohnya kepala Negara, tokoh-tokoh dalam berbagai bidang yang memiliki kepribadian kuat. Bekal pengetahuan IPS akan memberikan ciri atau karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian. Dalam lingkungan masyarakat, seseorang yang memiliki keterampilan personal yang baik dapat memberikan contoh sebagai teladan yang

dapat dijadikan panutan anggota masyarakat lainnya. Selain itu, dengan keterampilan ini pula seseorang dapat mempengaruhi dan mengendalikan hal-hal yang dianggap kurang baik ke arah yang lebih baik. Misalnya saja beberapa sistem nilai yang dapat menghambat pembangunan seperti banyak anak banyak rejeki, makan tidak makan yang penting kumpul, dsb.

### (3) Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat, seperti bekerja sama, bergotong royong, menolong orang lain yang memerlukan dan melakukan tindakan secara cepat dalam memecahkan persoalan sosial di masyarakat. Keterampilan ini menuntut guru IPS sebagai anggota masyarakat untuk berperan dan peka terhadap berbagai kejadian dan masalah yang terjadi di masyarakat. Guru IPS tidak boleh bersifat masa bodoh, tetapi harus aktif dan melibatkan diri serta bersatu dengan anggota masyarakat lainnya untuk meningkatkan taraf hidup. Selain itu, juga membantu masyarakat mencari alternatif solusi permasalahan yang dihadapi.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Nursid Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 12

2) Kegunaan pembelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari siswa

Kegunaan pembelajaran IPS siswa mampu memiliki kemampuan diantaranya;

- a) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibanya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b) Mensyukuri kehidupan yang dimiliki saat ini, karena semua yang dijalani saat ini dan yang akan datang terjadi karena adanya proses-proses sosial.
- c) Memudahkan manusia untuk hidup dalam suatu kelompok dengan mengetahui tradisi yang ada pada kelompok tersebut.
- d) Dapat membantu manusia dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas dan membagikan ilmu yang didapatkan.
- e) Membantu dalam mengatur kebutuhan pokok masyarakat.
- f) Melatih manusia untuk memiliki jiwa sosial dan memiliki sifat teliti serta ekonomis.
- g) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

- h) Mengembangkan kecerdasan kebiasaan dan keterampilan sosial.
- i) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, dan keadilan. Sehingga memiliki akhlaq mulia.
- j) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- k) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- l) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Adapun fungsi pembelajaran IPS ilmu pengetahuan sosial yakni:

- a) Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS.
- c) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

- d) Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.
- e) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

d. Media *infografis*

1) Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru di dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan belajar dapat tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk merancang dan menelaah implementasi pembelajaran, bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

Bahan ajar adalah bagian integral dalam kurikulum sebagaimana yang telah ditentukan dalam garis-garis besar program

pengajaran, itu sebabnya dapat dikatakan bahwa bahan pengajaran pada hakikatnya adalah isi kurikulum itu sendiri. Berdasarkan pendapat dari beberapa pihak diatas, peneliti memilih menggunakan pendapat dari Abdul Majid bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru di dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Peneliti memilih definisi tersebut karena padat dan jelas, tetapi mampu mengakomodasi pengertian-pengertian yang lain.<sup>48</sup>

## 2) Tujuan, Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi bagi guru maupun siswa. Bagi guru bahan ajar memiliki fungsi yaitu:

- a) Menghemat waktu ketika mengajar,
- b) mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator,
- c) membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif
- d) pedoman untuk guru yang akan mengarahkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran sesuai kompetensi yang akan diterima oleh siswa, dan
- e) alat evaluasi pencapaian hasil belajar.

Bagi siswa bahan ajar berfungsi agar dapat:

- a) belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain,
- b) belajar kapan saja dan dimana saja siswa inginkan,

---

<sup>48</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 132



- c) belajar sesuai kecepatannya masing-masing,
  - d) belajar berdasarkan urutan yang ditentukan sendiri,
  - e) membantu siswa untuk mandiri, dan
  - f) sebagai pedoman bagi siswa yang berfungsi mengarahkan aktivitas belajarnya sesuai kompetensi yang harus dikuasi.<sup>49</sup>
- e. Karakteristik siswa sekolah dasar kelas V

Pembelajaran yang dilaksanakan diwarnai oleh interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran menempatkan siswa sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik siswa. Salah satu teori yang sangat terkenal yang berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif oleh piaget. Piaget yang dikutip oleh trianto, seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret, (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun- masa dewasa). Teori ini menjelaskan secara terinci tahap perkembangan intelektual yang dimiliki manusia dari lahir sampai dewasa dan juga dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam kemampuan proses berfikirnya.

Siswa kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun masuk ke dalam tahap operasional konkret tingkat akhir. Kemampuan berfikirnya sudah logis dan sistematis, mampu memecahkan masalah,

---

<sup>49</sup> Slameto, *Evaluasi Pendidikan Cet. 1* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 1988), hal. 3

mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Kemampuan komunikasinya sudah berkembang seiring perkembangan kemampuan berfikirnya sehingga sudah mampu mengungkapkan pemikiran dalam bentuk ungkapan kata yang logis dan sistematis. Berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa kelas V yang sudah dipengaruhi oleh teman sebayanya sehingga terbentuklah kelompok-kelompok yang didasari oleh kesamaan-kesamaan tertentu.

Jadi pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangannya. Kegiatan pembelajaran disusun untuk membangkitkan keaktifan, kemandirian, dan kemampuan berfikir yang sistematis. Siswa berada di sekolah untuk belajar bukan berarti siswa tidak memiliki pengetahuan apapun, namun pengetahuannya pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta mengembangkan kemampuannya berfikirnya. Karakteristik siswa kelas V berada pada tahap oprasional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berfikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek* ( Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h. 28

## G. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya diantaranya :

1. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Khomaria dkk yang berjudul “penggunaan media *infografis* untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa sekolah dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar IPS menggunakan media *infografis* pada siswa kelas V SDN 1 Semanding, Gombang, Kebumen tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *infografis* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Semanding, Gombang, Kebumen tahun ajaran 2016/2017

Penelitian yang dilakukan ini memiliki persamaan dengan peneliti terdahulu yakni sama-sama menggunakan media *infografis* dan memiliki perbedaan variabel dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan Alfin Fadila Hersita berjudul “pengembangan media *infografis* sebagai media penunjang pembelajaran IPS Di sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan *infografis* sebagai media penunjang pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian DBR (*Design By Research*) dengan mengikuti model pengembangan Reeves. Dengan demikian penelitian ini bermaksud untuk menumbuhkan minat baca siswa. Penelitian yang dilakukan ini memiliki persamaan dengan

peneliti terdahulu yakni sama-sama menggunakan media infografis dan memiliki perbedaan variable dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang diteliti oleh Nila Rahma Afriani yang berjudul “ pengembangan media pembelajaran *infografis* berbasis android pada muatan IPS kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis android, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran infografis berbasis android. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran *infografis* berbasis android untuk peserta didik kelas IV SD. Hasil uji coba pengembangan media *infografis* berbasis android kepada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari hasil penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu memiliki tujuan yang sama untuk mengembangkan media pembelajaran infografis pada pembelajaran IPS dan memiliki jenis penelitian yang sama yaitu R&D dengan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun terdapat beberapa perbedan dari penelitian sebelumnya yaitu jika pada penelitian sebelumnya berbasis android sedangkan di penelitian yang akan dilakukan menggunakan media infografis.

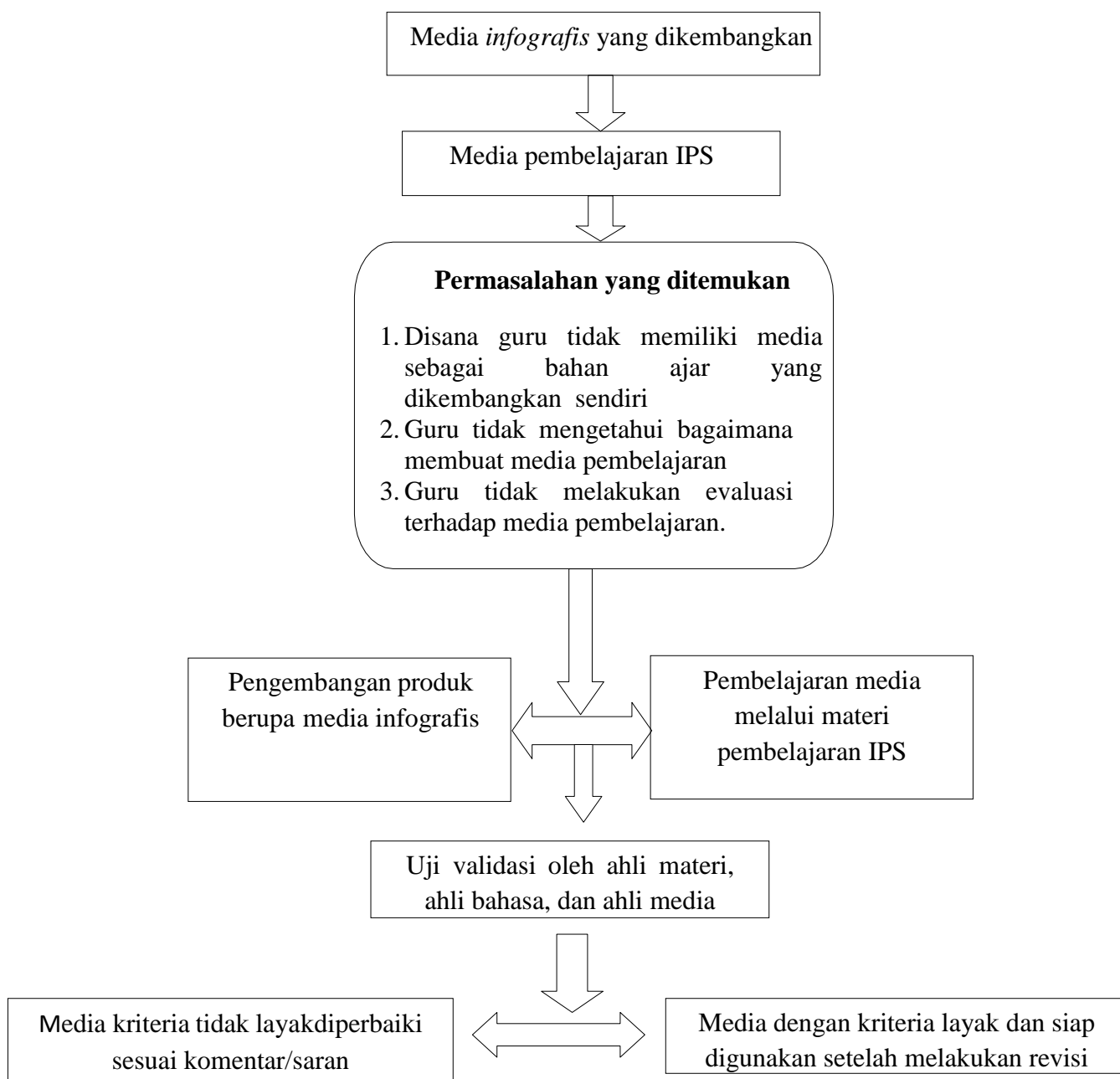
## H. Kerangka Berfikir

Bagi peserta didik, belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting. Tujuan pendidikan IPS adalah membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan sosial yang muncul di masyarakat dan lebih mampu menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tujuannya adalah untuk membantu anak mengembangkan pengetahuan, nilai, moral, sikap, dan kemampuannya sehingga dapat tumbuh menjadi orang yang baik dan warga Negara yang bertanggung jawab dan mengetahui bahwa ini adalah mata pelajaran yang sangat penting. Pendidik harus menciptakan taktik, metode, dan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan menyiapkan komponen pembelajaran sebabnya guru harus mengembangkan bahan ajar yang dirancang untuk membantu kebutuhan siswa. Bahan ajar segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru di dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Media pembelajaran berbasis infografis digunakan untuk membantu memvisualisasikan data dan informasi yang kompleks menjadi mudah untuk dibaca dan mudah dipahami terutama untuk informasi dengan teks yang panjang gambar-gambar yang penting dan data angka-angka penting.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini ada beberapa kendala yang ditemukan di MIS 05 Darussalam Kepahiang yang berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik jika dilihat dari permasalahan tersebut maka perlu diadakannya pengembangan media Infografis yang dapat membantu, berikut beberapa kendala yang ditemukan yaitu:

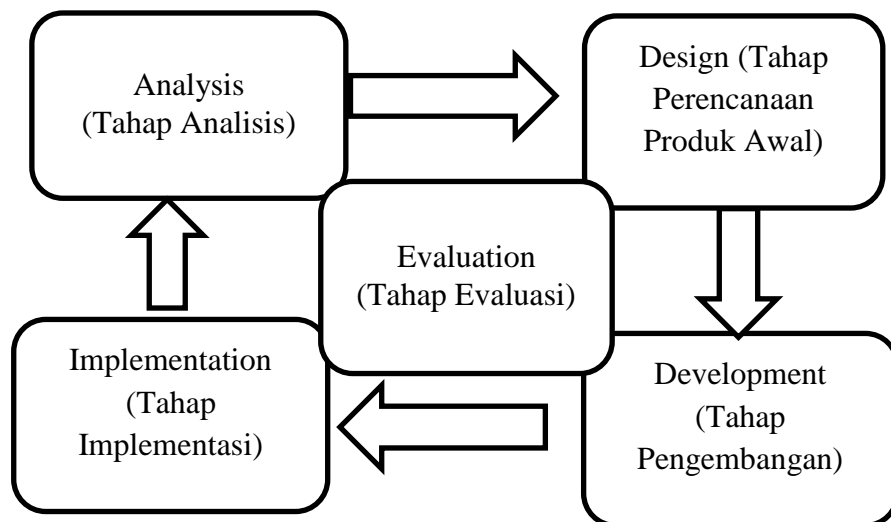


### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Model Pengembangan

*Instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evolution*. Model inilah yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media *infografis* pada materi IPS kelas V MIS 05 Darussalam kepahiang. Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada alasan bahwa penetapan dasar desain pengembangan ADDIE bersifat, mudah dipelajari, simple, serta lebih dipraktikkan dalam pengembangan media pembelajaran.<sup>51</sup> Berikut ini adalah adalah tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran menurut ADDIE Design.



Gambar 3.1

### Tahapan-Tahapan Model Pengembangan

---

<sup>51</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009) hal.2

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

### a. Analisis (Tahap Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Media yang digunakan untuk mendapatkan data awal terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum melakukan dan menetapkan rancangan yang akan dikembangkan.<sup>52</sup> Tahap analisis dilakukan kebutuhan guru dan siswa mencakup guru dan siswa Tahapan analisis yang dilakukan yaitu:

#### a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru adalah proses pengumpulan atau informasi untuk mendapatkan data terkait pengembangan peningkatan pembelajaran beberapa komponen yang diidentifikasi meliputi proses pembelajaran yang dilakukan guru. Proses analisis kebutuhan guru dilakukan dengan informasi dari berbagai sumber, seperti observasi kelas, wawancara yang digunakan.

Hasil dari analisis kebutuhan guru dapat dijadikan acuan untuk merencanakan program pengembangan profesional yang tepat bagi para guru. Program tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan juga menjadi dasar untuk menetapkan yang akan dikembangkan pada produk media yang akan dirancang.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*, (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 129

<sup>53</sup> Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1985), h. 163.



b. Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa adalah proses pengumpulan dan evaluasi informasi untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa dalam konteks pendidikan. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara individual atau kelompok, serta untuk merencanakan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Analisis kebutuhan siswa melibatkan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber, seperti pengamatan kelas, wawancara dengan siswa, tes atau evaluasi akademik, dan penggunaan instrumen penilaian lainnya. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kekuatan, kelemahan, minat, gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kebutuhan khusus siswa.

Dengan melakukan analisis kebutuhan siswa, pendidik dapat mengidentifikasi strategi pembelajaran yang tepat dan mengembangkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini dapat melibatkan penyusunan kurikulum yang relevan, penggunaan metode pengajaran yang beragam, pemberian dukungan individual, atau penyesuaian lingkungan pembelajaran.<sup>54</sup>

Analisis kebutuhan siswa juga membantu dalam merancang program pendukung atau intervensi yang ditujukan untuk mengatasi hambatan belajar atau kebutuhan khusus siswa. Dengan memahami kebutuhan siswa secara individu, pendidik dapat mengidentifikasi strategi yang efektif untuk membantu siswa mencapai potensi belajar mereka dan meningkatkan hasil akademik serta perkembangan

---

<sup>54</sup> Cik Hasan Bisri, *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 3003), h. 32.

mereka secara keseluruhan. Penting untuk dicatat bahwa analisis kebutuhan siswa harus menjadi proses yang berkelanjutan dan responsif terhadap perubahan. Kebutuhan siswa dapat berubah seiring waktu, oleh karena itu, pendidik perlu secara teratur mengumpulkan data dan informasi baru untuk memperbaharui pemahaman mereka tentang kebutuhan siswa dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka sesuai dengan itu.

b. Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan perancangan produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *infografis* berdasarkan data dari hasil angket, yang telah dilakukan. Rancangan produk media *infografis* yang dikembangkan mencakup; 1) pemilihan format produk; 2) perancangan perangkat pembelajaran; 3) penyusun instrumen penelitian; 4) Penyusunan tes hasil belajar dimulai dengan menyusun kisi-kisi tes yang telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan indikator pencapaian kompetensi.<sup>55</sup>

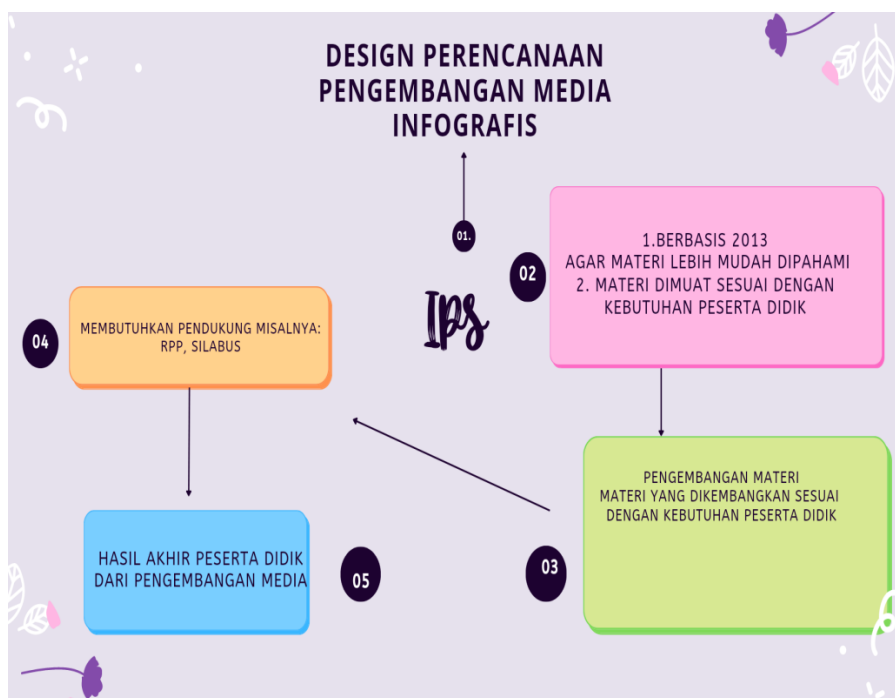
Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan materi dan peserta didik sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan format disesuaikan dengan isi materi dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun rancangan design media pembelajaran IPS berbasis *infografis* yang dikonsepsi sebagai gambar berikut.

---

<sup>55</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 43.

Gambar 3.2

### Prosedur perencanaan pengembangan media infografis



#### c. Development (Tahap Pengembangan Produk)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan konsep desain dengan melakukan pengembangan produk berupa media *infografis*. Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan memberikan lembar instrumen penilaian perangkat pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mendapat saran dan perbaikan dalam pengembangan sehingga pada akhirnya diperoleh media *infografis* dengan kategori valid sebelum diuji cobakan<sup>56</sup>. Beberapa aspek yang akan dinilai oleh para ahli yaitu:

<sup>56</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model EDDIE* (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016), h. 23.

- a) Ahli materi/kurikulum yaitu mengevaluasi *infografis* terhadap kesesuaian materi dan kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS.
  - b) Ahli media yaitu untuk mengetahui *infografis* yang dibuat sesuai dengan kualitas dan kesesuaian tampilan.
  - c) Ahli bahasa yaitu mengkaji mengenai kebahasaan yang lugas, komunikatif, dialogis, dan interaktif.
- d. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Media *infografis* yang sudah divalidasi kemudian diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang melibatkan 18 orang peserta didik dari Kelas V MIS 05 Darussalam kepahiang yang dipilih secara acak. Implementasi dilakukan secara langsung.<sup>57</sup> Adapun langkah yang dilakukan peneliti pada saat melakukan uji coba dengan membagikan, mengarahkan dan menerangkan isi media tersebut. Adapun tahap implementasi yang akan dilakukan sebagai berikut:

1) Uji Coba *One-To-One*

Uji Coba *One-To-One* yaitu uji coba yang melibatkan satu peserta didik dan praktisi beserta peneliti untuk mengomentari media *infografis* yang dikembangkan. Maka pada uji coba ini dilakukan terdiri dari peserta didik dan praktisi sebagai berikut.

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2014), h. 407

## 2) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil yaitu uji coba dimana peneliti menguji cobakan media infografis dengan kelompok peserta didik pada kelas V Di MIS 05 Darussalam serta mencatat perilaku dan kontennya.

### e. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pembelajaran ADDIE yang digunakan untuk melihat proses keberhasilan sistem pembelajaran yang sedang dibangun, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas yang dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi Hal-hal yang dievaluasi diantaranya dalam menganalisis kebutuhan, mendesain media, penyiapan perangkat pembelajaran, dan uji coba produk serta evaluasi media pembelajaran dalam penerapannya. Dengan adanya evaluasi ini, produk yang dibuat oleh peneliti berupa lembar media infografis nantinya dapat digunakan oleh sekolah dan menghasilkan produk yang baik digunakan oleh peserta didik.<sup>58</sup>

## C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari Guru Mata Pelajaran IPS, peserta didik kelas kelas V MIS 05 Darussalam kepahiang. Data dalam penelitian didapatkan dari hasil observasi dan pengisian angket analisis

---

<sup>58</sup> Ridwan Abdullah Sani, dkk., *Penelitian Pendidikan* (Tangerang : TSmart, 2018), h. 17

kebutuhan. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu Peserta didik kelas V MIS 05 Darussalam kepahiang yang berjumlah 18 orang peserta didik.

#### **D. Jenis Data**

Data tentang proses pengembangan Media infografis sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan, termasuk data berisi masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data dengan kelayakan media infografis dengan materi IPS berdasarkan hasil penilaian<sup>59</sup>

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

##### a) Data Uji Kevalidan

Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk perbaikan bahan ajar yang sudah dikembangkan sehingga nantinya menghasilkan produk yang valid.

##### b) Data Uji Kepraktisan

Data uji kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Angket diberikan ke peserta didik pada saat akhir penelitian pengembangan sedangkan lembar observasi diberikan ke observer sebelum penelitian pengembangan. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui media *infografis* yang dikembangkan sudah masuk kategori praktis atau belum.

---

<sup>59</sup> Syofian Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 38

c) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Analisis data pengembangan media infografis menggunakan teknik kuisioner yang berupa angket berskala Likert. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media akan di analisis dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Rumus untuk mengolah data tersebut adalah:

$$p = \sum f / N$$

Keterangan:

P : Nilai Validasi

F : Rata-rata Skor yang diperoleh

N : Jumlah Indikator Pertanyaan

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media infografis digunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3. 2kategori validasi**

<b>Skor</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
$1,00 < p \leq 1,75$	Tidak layak
$1,75 < p \leq 2,50$	Kurang Layak

$2,50 < p \leq 3,25$	Cukup
$3,25 < p \leq 4,00$	Layak
$4,00 < p \leq 5,00$	Sangat Layak

1) Uji kepraktisan

Analisis data kepraktisan media infografis diambil dari data angket respon peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran.

2) Angket Respon Peserta Didik

Analisis hasil kepraktisan ini dilakukan dengan cara memberi penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dengan persentase yang diperoleh berdasarkan perhitungan skor skala Likert

3) Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis keterlaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung menggunakan media infografis. Data yang diperoleh dari observer di analisis dengan menggunakan rumus.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Jelpa Periantalo, Agung Iranda, dan Fadzlul, "Uji validitas tes minat indonesia komponen ilmu kesehatan dengan skala sikap terhadap pelajaran," *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 4, no. 1,(2019) : 115





## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Singkat sekolah MIS 05 Darussalam Kepahiang**

##### 1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Swasta 05 Darussalam Kepahiang merupakan Lembaga Pendidikan swasta yaitu Sekolah Dasar yang berbasis Islam Terpadu. MIS 05 Darussalam Kepahiang berada di Kelurahan dusun kepahiang, Jalan Merdeka, Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang, Kode Pos 39172. MIS 05 Darussalam Kepahiang merupakan Sekolah dasar dibawah naungan Yayasan Al-Akhsyar yang didirikan pada tahun 2011 dan sudah Terakreditasi 'A' berdasarkan SK Akreditasi Nomor: D/kd.07.08/MI/893/2011 dan telah menerapkan Manajemen Mutu Pembelajaran pada penyelenggaraan pendidikannya.

##### 2. Visi dan Misi

###### a. Visi

" Membentuk anak didik yang cerdas, kreatif, inovatif, berakhlak mulia dan berwawasan lingkungan serta mampu menghadapi tantangan dan persaingan global dengan berlandaskan IMTAQ".

###### b. Misi

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan metode '*student active learning*' dengan mengutamakan suasana kelas yang nyaman dan guru-guru yang berperan sebagai fasilitator dan simulator sehingga para siswa terpacu untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) dan guru-guru yang berperan sebagai fasilitator dan simulator sehingga para siswa terpacu untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

##### 3. Jumlah siswa

Adapun jumlah siswa MIS 05 Darussalam Kepahiang pada saat ini berjumlah 447 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 227 orang dan jumlah siswi perempuan sebanyak 220 orang.

##### 5. Jumlah bangunan sekolah

1.	Ruang kepala sekolah	1
2.	Ruang guru	1
3.	Perpustakaan	1
4.	TU	1
5.	Ruang Kelas	22
6.	Musholah	1
7.	Wc Guru	2
8.	Wc Siswa	15
11.	Lapangan	1
12.	Meja Kursi Guru	30/37
13.	Meja Siswa	440
14.	Kursi Siswa	447
15.	Papan Tulis	22
16.	Lemari	32
17.	Kotak Sampah	27
18.	Alat Olahraga	-
19.	Meja TU	2
20.	Kursi TU	2
21.	Meja Kepala Sekolah	1
22.	Struktur Sekolh	1

1.	Neni putri S.IP	Kepala madrasah
2.	Ledian Purnanda S.Pd	Wakil kepala madrasah
3.	Hertini S.Pd M.Pd	Waka kurikulum
4.	Juniarti S.Pd	Waka kesiswaan
5.	Ria liyanti S.Pd	Kepala TU
6.	Herda Tiara Utami	Staf TU
7.	Budiman S.Si	Sarana dan prasarana
8.	Eka septiani R S.Pd	Bendahara
9.	Yayah komariah S.Pd	Bendahara BOS

10.	Rohman S.Pd.I	Operator EMIS
11.	Wulan wikanti S.Pd	Wali kelas 1 A
12.	Ria ayu S.Pd	Wali kelas 1 B
13.	Puji purnama S S.Pd.I	Wali kelas 1 C
14.	Sumira	Wali kelas 2 A
15.	Anjarwati S.Pd	Wali kelas 2 B
16.	Septia rima S.Pd	Wali kelas 2 C
17.	Reny fusfitasari S.Pd	Wali kelas 3 A
18.	Yofy harianti .Pd	Wali kelas 3 B
19.	Juniarti S.Pd.I	Wali kelas 3 C
20.	Septiani nengseh S.Pd	Wali kelas 4 A
21.	Anja amriana S.Pd.I	Wali kelas 4 B
22.	Dini sartika M S.Pd	Wali kelas 4 C
23.	Eka septiani R S.Pd	Wali kelas 5 A
24.	Yuli windasari SE	Wali kelas 5 B
25.	Budiman S.Si	Wali kelas 5 C
26.	Yayah komariah S.Pd	Wali kelas 6 A
27.	Yunita indah sari S.Pd	Wali kelas 6 B
28.	Ria liyanti S.Pd	Wali kelas 6 C
29.	Elpera yuliawati S.Pd	Guru IPA
30.	Iwan syahril S.Pd	Guru olahraga
31.	Faisal Yuliansyah S.Pd	Guru olahraga
32.	Ego anggara	Guru tahfidz
33.	Budi irawan	Sopir
34.	Try febriyanto	Sopir
35.	Fiqri al falaq	Sopir
36.	Purwanto	Kebersihan

## B. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan yaitu pengembangan metode pembelajaran melalui pengembangan media melalui media *infografis* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD MIS Darussalam Kepahiang. Dari awal proses penelitian dan pengembangan samapai menghasilkan sebuah produk berupa media *infografis* yang valid. Penelitian dan pengembangan melalui srangkaian proses. Selanjutnya penelitian mencari kebutuhan guru dengan salah satu guru kelas V di SD MIS Darussalam Kepahiang untuk menganalisis kebutuhan serta dapat mengetahui kebutuhan peserta didik mengenai penelitian yang akan dilakukan. Setelah serangkaian proses dilakukan, maka selanjutnya peneliti membuat media *infografis*. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Canva*.

Media *infografis* yang dikembangkan di validasikan terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validator tersebut antara lain yaitu: 1) Dr. Baryanto, MM, M.Pd, 2) Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd, 3) Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd. Media pembelajaran melalui media animasi infografis pada kelas V Di MIS O5 Darussalam Kepahiang yang dikembangkan dengan model *infografis* terdiri dari beberapa tahapan. Peneliti melakukan lima tahapan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu, ***Analysis, Design, Development Implementation, dan Evaluation***

## C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Pengembangan pada media animasi infografis dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahapan *Analysis*
  - a. Analisi Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil analisis peneliti dengan guru mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa guru hanya menggunakan media belajar tertulis tidak menggunakan media belajar bergambar seperti *infografis* dan video dalam menymapikan meteri pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh yang berdampak pada hasil

yang diperoleh oleh peserta didik. Seharusnya guru menghadirkan sebiah mendia bergambar atau video yang dapat menarik peserta didik untuk belajar walaupun materinya sedikit ataupun banyak. Adapun hasil analisis terhadap kebutuhan guru terkait dengan kebutuhan pendidik terhadap meida animasi infografis yang dikembangkan. Didapkan informasi bahwa pendidik mengharapkan media animasi infografis yang dibutuhkan adalah media yang bergambar dan menarik sebagai penunjang materi yang di ajarkan.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambar dalam membuat media animasi infografis sesuai dengan harapan peserta didik. Peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan disertai dengan gambar-gambar animasi. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik ingin media belajar yang memiliki banyak gambar animasi agar tidak membosankan. Maka dari itu peneliti menghadirkan sebuah solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media animasi infografis yang dapat digunakan peserta didik dimanapun berada.

c. Analisi Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang digunakan pada kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang. Analisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang terdapat didalam kurikulum tersebut.

Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Kompetensi Dasar**

**Indikator**

<b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b>
--------------------------------

- |   |   |
|---|---|
| <p>1.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis senagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kebutuhan ekonomi, social, budaya, komunikasih, serta transportasi,</p>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian dari peta dan komponen-komponen yang ada pada peta.</li> <li>• Menyebutkan macam-macam komponen yang di pakai untuk melengkapi sebuah peta.</li> </ul>                            |
| <p>4.1. Menyajikan hasil indentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pemngaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasih, serta transportasi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat komponen-komponen pada peta dengan ringkas dengan Bahasa tulis yang tepat.</li> <li>• Menghafal macam-macam komponen pada peta dan apa saja kegunaannya</li> </ul>                              |
| <p>3.1. Mengidentifikasi karekteristik geografis senagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kebutuhan ekonomi, social, budaya, komunikasih, serta transportasi,</p>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan letak-letak wilayah Indonesia pada sebuah peta.</li> <li>• Menyebutkan komponen-komponen peta dan kegunaannya.</li> <li>• Menggambar peta Indonesia dilengkapi dengan komponennya</li> </ul> |
| <p>4.1. Menyajikan hasil indentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pemngaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasih</p>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang hubungan letak geografis wilayah Indonesia dengan perekonomian masyarakat.</li> <li>• Menyebutkan kegiatan</li> </ul>  |
| <p>3.1. Mengidentifikasi karekteristik geografis senagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kebutuhan ekonomi, social, budaya, komunikasih, serta</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tentang hubungan letak geografis wilayah Indonesia dengan perekonomian masyarakat.</li> <li>• Menyebutkan kegiatan</li> </ul>  |

transportasi,  
 4.1. Menyajikan hasil indentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pemngaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasih

3.1.Mengidentifikasi karekteristik geografis senagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kebutuhan ekonomi, social, budaya, komunikasih, serta transportasi,

4.1. Menyajikan hasil indentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pemngaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasih

(Sumber: Buku Guru Kelas V)

Berdasarkan table 4.1. terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial banyak membahas tentang peta wilayah Indonesia, letakgeografis Indonesia dan pemanfaatan sumber daya alam Indoneisa.

masyarakat Indonesia dalam pemanfaatan letak wilayah Indonesia

- Menyebutkan keuntungan yang dperoleh oleh masyarakat Indonesia akibat dari letak wilayah Indonesia.
- Mengindentifikasi kegiatan social yang dilakukan masyarakat dalam pemanfaatan sumber daya alam

## 2. Tahapan *Design*

Tahapan selanjutnya membuat desain atau rancangan media pembelajaran berupa infografis. Adapun pembuatan media pembelajaran tersebut yaitu:

- a. Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan.
- b. Merancang prodak yang akan ditampilkan pada media *infografis*
- c. Peneliti memilih latar yang sesuai, seperti papan tulis dan animasi guru.
- d. Membuat jabaran materi pada pembelajaran IPS.



- e. Selanjutnya mengaplikasikan dengan bantuan aplikasi yaitu *Canva*. Selanjutnya peneliti merancang media *infografis* untuk pembelajaran IPS. Yang mana secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahapan awal pembuatan media animasi

Pada tahapan ini peneliti merancang halaman awal media pembelajaran. Pada bagian awal ini peneliti mengumpulkan terlebih dahulu gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan dibuat pada media infografis seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.1 (a)**

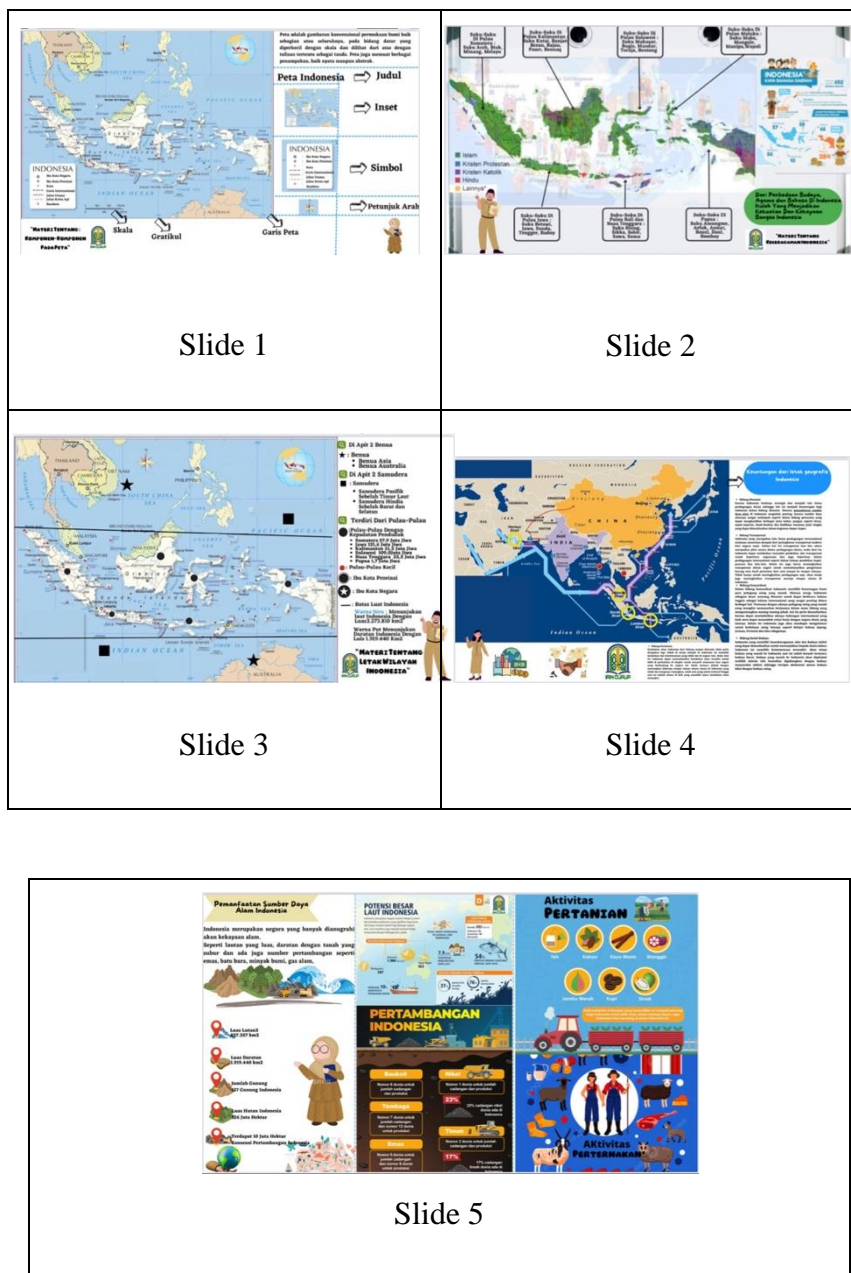


**Gambar 4.1 (b)**

Pada Gambar di atas gambar 4.1 (a) dan gambar 4.1 (b) merupakan gambar-gambar animasi yang di butuhkan dan sesuai dengan bahan ajar yang ada pada kurikulum pembelajaran SD Kelas V SD MIS Darusalam Kepahiang. Gambar ini dirancang agar pada saat peserta didik melihat infografis ini, peserta didik memahami langsung bagaimana letak geografis Indonesia.

2) Tahapan pembuatan isi media pembelajaran media *infografis*

Pada tahapan pembuatan isi media pembelajaran media *infografis* peneliti merancang dengan mencantumkan materi-materi yang terdapat pada pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut contoh materi yang peneliti tampilkan pada media pembelajaran *infografis* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.2 Isi Media *Infografis*

Pada gambar-gambar Infografis diatas akan membuat peserta didik lebih mudah memahami sebuah materi dikarenakan terdapat banyak gambar yang jelas seperti komponen-komponen pada peta, letak geografis Indonesia, keberagaman disetiap pulau, manfaat dari letak geografis dan pemanfaatan sumber daya alam yang ada di wilayah Indonesia.

### 3. Tahapan *Development*

Tahapan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya media *infografis* yang peneliti kembangkan sesuai nilai yang diberikan validator. Adapun tujuan dari tahap pengembangan ini agar dapat mengetahui kekurangan media animasi yang telah dibuat dan juga merevisi kekurangan media animasi tersebut sesuai dengan saran dari validator. Media animasi infografis divalidasi oleh 3 validator yang memvalidasi media animasi infografis dalam pembelajaran IPS Kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang yaitu:

- a. Dr. Baryanto, MM, M.Pd (Ahli Materi)
- b. Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd ( Ahli Media)
- c. Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd (Ahli Bahasa)

Pada tahap ini saran yang diberikan oleh validator akan ditindak lanjuti dengan tujuan untuk menyempurnakan media infografis yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut hasil dan masukan dari validator:

#### 1) Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Baryanto, MM, M.Pd yang tentunya berkompeten dalam bidang materi. Validator memberikan penilaian terhadap aspek materi dari media animasi infografis yang di kembangkan.

Bahwa pada hasil penilaian dari validasi ahli materi termaksud kedalam kateogore “Sangat Valid” dan atau sangat layak untuk diujicobakan serta ahli materi menilai tidak ada kesalahan materi pada media animasi infografis yang dibuat dan layak untuk digunakan pada peserta didik

**Skor**

5

**Tingkat Validasi**

Sangat Layak

**Tabel 4.2 Skor dan Indikator Validasi Ahli Materi**

#### 2) Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidang desain media yang itu bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd, Adapun hasil penilaian terhadap media ini dapat dilihat pada hasil berikut

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahwa *infograsi* termasuk dalam kategori “sangat valid” dan atau layak untuk diujicobakan. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik. Namun juga dari hasil penilaian ahli ada beberapa penulisan yang salah dan hal itu sudah diperbaiki oleh peneliti.

<b>Skor</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
4,10	Sanagat Layak

**Tabel. 4.4 Skor dan Indikator Ahli Meida**

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Pada validasi Bahasa ini dilakukan oleh bapak Dr. H. Ifnaldi Nural, M.Pd yang tentu nya berkompeten dibidang Bahasa. Adapun hasil penilaian terhadap Bahasa dapat dilihat dibawah ini:

Berdasarkan penilaian aspek Bahasa diperoleh nilai yang cukup baik dalam ketegori “sangat valid” sangat layak diujicoba dengan perbaikan. Pada penilaian ahli Bahasa ada beberapa peletakan tanda baca yang kurang tepat dan sederhanakan dalam penyajian Bahasa. Dari saran yang diberikan oleh ahli peneliti sudah memperbaiki apa yang disarankan oleh ahli.

<b>Skor</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
4,25	Sangat Layak

**Tabel 4.6. Skor dan Indikator Ahli Bahasa**

## **D. Hasil Uji Coba Produk Media Infografis**

### **a. One To One**

#### 1. Guru

Uji coba selain mendapatkan validasi dari dosen ahli materi, dosen ahli media dan dosen ahli bahasa, peneliti juga mendapatkan praktisi dari guru kelas V untuk

memberikan respon terhadap uji coba media infografis dari 3 orang guru dan dari beberapa sampel siswa kelas V terhadap media infografis pembelajaran IPS Kelas V di MIS Darussalam Kepahyang. Guru memvalidasi beberapa aspek yaitu, kelayakan isi, penyajian dan bahasa. Hasil validasi dari guru sebagai berikut:

Nama : Budiman, S. Si  
 NIP :  
 Instansi : MIS 05 Darussalam Kepahyang

No	Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator Materi					√
2	Materi yang diuraikan sudah relevan				√	
3	Istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami					√
4	Isi dalam Media Infografis mudah dipahami				√	
5	Isi dalam media infografis ini dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar IPS					√
6	Materi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna				√	
7	Materi yang disajikan secara konsep sudah benar					√
8	Materi dalam media infografis ini dapat menambah wawasan siswa				√	

9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar					√
11	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa					√
12	Kalimat yang digunakan sederhana					√
13	Istilah yang digunakan sudah tepat					√
14	Contoh yang disajikan mudah dipahami					√
15	Penjelasan isi media infografis mudah dipahami					√
16	Penjelasan isi media infogaris sesuai dengan kehidupan siswa					√
17	Tata letak gambar pada media infografis menarik					√
18	Ilustrasi pada media infografis menarik					√
19	Ilustrasi pada media infografis memotivasi siswa					√
20	Tampilan pada media infografis menarik					√

21	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat					√
22	Secara tampilan media infogarfis ini layak untuk digunakan dalam pelajaran IPS					√
23	Susunan strategi pembelajaran sudah tepat					√
24	Pemilihan metode yang digunakan sudah tepat					√

#### Tabel Hasil Respon Uji Coba Penilaian Praktisi (Guru)

Berdasarkan hasil respon dari guru penilaian bahwa media *infograsi* termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan mataeri yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik.

**Skor**

4,5

**Tingkat Validasi**

Sanagat Layak

#### Tabel Skor Validasi Praktisi (Guru)

Nama : Rohman, S.Pd.i

NIP :

Instansi : MIS 05 Darussalam Kepahyang

No	Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5

1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator Materi					√
2	Materi yang diuraikan sudah relevan				√	
3	Istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami					√
4	Isi dalam Media Infografis mudah dipahami					√
5	Isi dalam media infografis ini dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar IPS					√
6	Materi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna					√
7	Materi yang disajikan secara konsep sudah benar					√
8	Materi dalam media infografis ini dapat menambah wawasan siswa					√
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar					√
11	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa					√
12	Kalimat yang digunakan sederhana				√	
13	Istilah yang digunakan sudah tepat					√
14	Contoh yang disajikan mudah dipahami					√



15	Penjelasan isi media infografis mudah dipahami					√
16	Penjelasan isi media infogaris sesuai dengan kehidupan siswa				√	
17	Tata letak gambar pada media infografis menarik					√
18	Ilustrasi pada media infografis menarik					√
19	Ilustrasi pada media infografis memotivasi siswa					√
20	Tampilan pada media infografis menarik					√
21	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat S					√
22	Secara tampilan media infogarfis ini layak untuk digunakan dalam pelajaran IPS					√
23	Susunan strategi pembelajaran sudah tepat					√
24	Pemilihan metode yang digunakan sudah tepat					√

**Tabel Hasil Validasi Penilaian Praktisi (Guru)**

Berdasarkan hasil respon dari guru penilaian bahwa media *infograsi* termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan mataeri yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik.

**Skor**

4,8

**Tingkat Validasi**

Sanagat Layak

**Tabel Skor Validasi Praktisi (Guru)**

Nama : Herda Tiara Utami

NIP :

Instansi : MIS 05 Darussalam Kepahyang

No	Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator Materi					√
2	Materi yang diuraikan sudah relevan					√
3	Istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami					√
4	Isi dalam Media Infografis mudah dipahami					√
5	Isi dalam media infografis ini dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar IPS					√
6	Materi sudah sesuai dengan kebutuhan penggunaya					√
7	Materi yang disajikan secara konsep sudah benar					√

8	Materi dalam media infografis ini dapat menambah wawasan siswa					√
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar					√
11	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa					√
12	Kalimat yang digunakan sederhana					√
13	Istilah yang digunakan sudah tepat					√
14	Contoh yang disajikan mudah dipahami					√
15	Penjelasan isi media infografis mudah dipahami					√
16	Penjelasan isi media infogaris sesuai dengan kehidupan siswa					√
17	Tata letak gambar pada media infografis menarik					√
18	Ilustrasi pada media infografis menarik					√
19	Ilustrasi pada media infografis memotivasi siswa					√
20	Tampilan pada media infografis menarik					√
21	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat				√	
22	Secara tampilan media infogarfis ini layak untuk					√

	digunakan dalam pelajaran IPS					
23	Susunan strategi pembelajaran sudah tepat					√
24	Pemilihan metode yang digunakan sudah tepat					√

#### Tabel Hasil Validasi Penilaian Praktisi (Guru)

Berdasarkan hasil respon dari guru penilaian bahwa media *infograsi* termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan mataeri yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik.

**Skor**

4,9

**Tingkat Validasi**

Sanagat Layak

#### Tabel Skor Validasi Praktisi (Guru)

Adapun hasil dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 3 Praktisi (gru) r dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Praktisi (Guru)	Persentasi Respon	
	Skor	Indikator
Budiman, S.Si	4,5	Sangat Layak
Rohman, S.Pd.i	4,8	Sangat Layak
Herda Tiara Utami	4,9	Sangat Layak

## 2. Siswa

Adapun pengisian angket respon i siswa, siswa memvalidasi mengenai beberapa aspek yang ada. Hasil Respon Siswa yaitu sebagai berikut:

Siswa	Persentasi Respon	
	Skor	Indikator
Miftahul Wafi	5	Sangat Layak
Caista Varadila	5	Sangat Layak
Ilham Aduha	4,9	Sangat Layak
Baiindra Asfa	5	Sangat Layak
Hasta Pratama	5	Sangat Layak
Galih Dimas	5	Sangat Layak
Ridho Dinata	5	Sangat Layak
M.Lutfhial	5	Sangat Layak
Lafif Paramalya	4,1	Sangat Layak
Arziki Pratama	5	Sangat Layak
Thania Haviva	5	Sangat Layak
Hoksadira Rafa	4,6	Sangat Layak
Raya Acintya	5	Sangat Layak

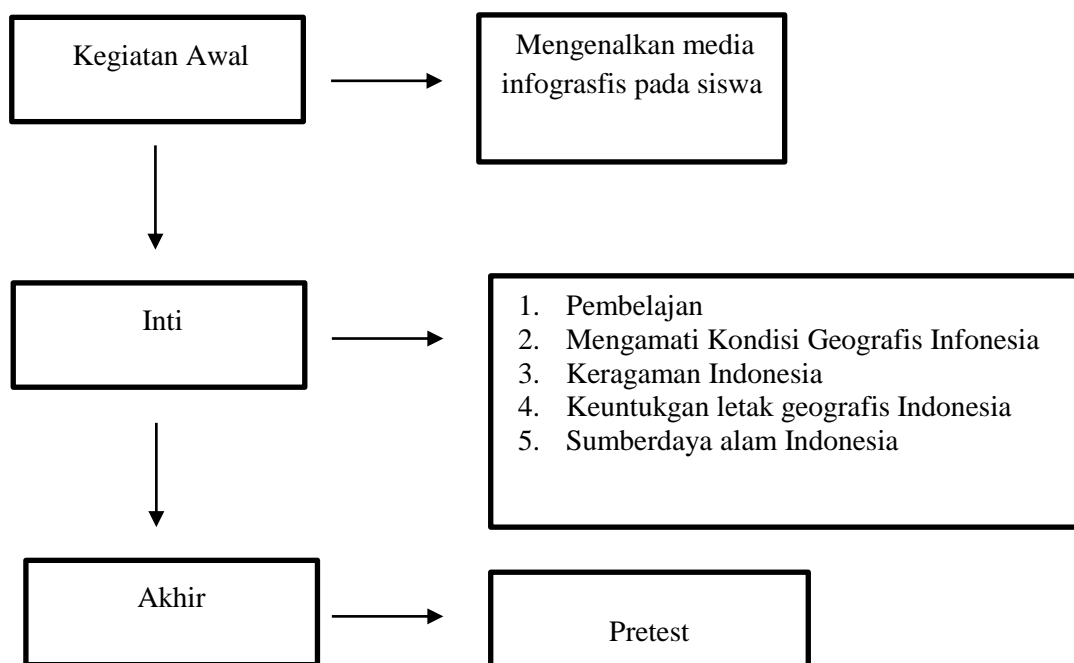
Eza Faiencia	5	Sangat Layak
Zaniru	5	Sangat Layak
Faqah Aqila	5	Sangat Layak
Shafa Avlya	5	Sangat Layak
Cinta Valleria	5	Sangat Layak

#### Tabel Respon Skor Siswa

Berdasarkan hasil respon dari siswa penilaian bahwa media *infograsi* termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik.

#### b. Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan dalam 1 kali pertemuan, Uji coba dilakukan terbatas yaitu dengan memaparkan metode pembelajaran media infografis IPS Kelas V tersebut dengan 18 siswa kelas V MIS 05 Darussalam kepahiang. Pelaksanaan uji coba dilakukan dikelas untuk mengetahui, kepraktisan, kelayakan, kelebihan, serta kekurangan dari Produk Media *Infografis* dalam pembelajaran IPS yang di kembangkan peneliti Adapun alur pembelajaran IPS menggunakan media *infografis*:



Adapun untuk melihat hasil belajar siswa dalam metode pembelajaran penggunaan media *infografis* kepada siswa. Peneiti memberikan pretest kepada siswa untuk melihat hasil dari pembelajaran menggunakan media *infografis*, Adapun hasil nya sebagai berikut:

<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>
Miftahul Wafi	100
Caista Varadila	100
Ilham Aduha	100
Baiindra Asfa	100
Hasta Pratama	100
Galih Dimas	100
Ridho Dinata	100
M.Lutfhial	100
Lafif Paramalya	100
Arziki Pratama	100
Thania Haviva	100

Hoksadira Rafa	100
Raya Acintya	100
Eza Faiencia	100
M.Arif Dwi	90
Faqah Aqila	100
Shafa Avlya	100
Cinta Valleria	100

Berdasarkan hasil nilai rata-rata mendapatkan nilai 100, dengan kategori “Sangat memuaskan” dalam siswa memahami penggunaan metode pembelajaran media infografis melalui pemberian soal pretest kepada siswa.

#### **E. Pembahasan**

Penelitian ini dirancang dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dengan Prosedur ADDIE ini dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas media pembelajaran animasi berbasis *infografis* yang dikembangkan, karena pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi terus menerus untuk kebutuhan revisi (evaluasi formatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran dengan cara validasi dari validator, dan juga respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *infografis* pada materi IPS. Dalam hal ini pengembangan media *Infografis* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mempelajari terutama pada materi IPS dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi IPS yang terjadi di dalam kehidupan sehari – hari.



Pada Tahap *Analysis* peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Media yang digunakan untuk mendapatkan data awal terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum melakukan dan menetapkan rancangan yang akan dikembangkan.<sup>61</sup>

Analisis kebutuhan guru adalah proses pengumpulan atau informasi untuk mendapatkan data terkait pengembangan peningkatan pembelajaran beberapa komponen yang diidentifikasi meliputi proses pembelajaran yang dilakukan guru. Hasil dari analisis kebutuhan guru dapat dijadikan acuan untuk merencanakan program pengembangan profesional yang tepat bagi para guru. Program tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan juga menjadi dasar untuk menetapkan yang akan dikembangkan pada produk media yang akan dirancang.<sup>62</sup>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru yang mengajar IPS pada kelas V di Di MIS 05 Darussalam Kapahiang mendapatkan hasil analisis bahwa guru hanya menggunakan media tulis dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh yang berdampak pada nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

Analisis kebutuhan siswa adalah proses pengumpulan dan evaluasi informasi untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa dalam konteks pendidikan. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara individual atau kelompok, serta untuk merencanakan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan melakukan analisis kebutuhan siswa, pendidik dapat mengidentifikasi strategi pembelajaran yang tepat dan mengembangkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini

---

<sup>61</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*, (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 129

<sup>62</sup> Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1985), h. 163.

dapat melibatkan penyusunan kurikulum yang relevan, penggunaan metode pengajaran yang beragam, pemberian dukungan individual, atau penyesuaian lingkungan pembelajaran.<sup>63</sup>

Analisi kebutuhan peserta didik Kelas V Di MIS 05 Darussalam Kepahiang ingin adanya media pembelajaran yang memiliki banyak gambar yang menarik, menyenangkan dan lengkap.

Selanjutnya *Design* Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan materi dan peserta didik sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan format disesuaikan dengan isi materi dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun rancangan design media pembelajaran IPS berbasis *infografis*. *Design* (Perancangan) pada tahapan ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran berbasis animasi *infografis* pada pembelajaran IPS. Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan 1) Merancang Infografis yang akan ditampilkan pada infografis. 2) Peneliti memilih latar yang sesuai, seperti papan tulis dan animasi guru. 3) Membuat jabaran materi pada pembelajaran IPS. 4) Selanjutnya mengaplikasikan dengan bantuan aplikasi yaitu *Canva*.

Selanjutnya tahap *Development* (pengembangan) Proses validasi bertujuan untuk mendapat saran dan perbaikan dalam pengembangan sehingga pada akhirnya diperoleh media *infografis* dengan kategori valid sebelum diuji cobakan<sup>64</sup>. Beberapa aspek yang akan dinilai oleh para ahli yaitu:

1. Ahli materi/kurikulum yaitu mengevaluasi *infografis* terhadap kesesuaian materi dan kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS.

---

<sup>63</sup> Cik Hasan Bisri, *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 3003), h. 32.

<sup>64</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model EDDIE* (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016), h. 23.

2. Ahli media yaitu untuk mengetahui *infografis* yang dibuat sesuai dengan kualitas dan kesesuaian tampilan.
3. Ahli bahasa yaitu mengkaji mengenai kebahasaan yang lugas, komunikatif, dialogis, dan interaktif.

Peneliti mengembangkan media *infografis*, setelah media itu dibuat peneliti melakukan uji validasi. Dengan validasi yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan dalam media *Infografis* serta saran perbaikan dari validator yang dapat peneliti gunakan media pembelajaran berbasis animasi *infografis* yang lebih baik. Media animasi *infografis* divalidasi oleh 3 validator. Validator ahli materi Dr. Baryanto, MM, M.Pd, validator ahli media bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd, validator ahli Bahasa bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd.

Pada validasi yaitu validasi dari ahli materi, pada validasi materi memperoleh skor 5 (lima) dengan indikator sangat layak. Tidak ada saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi atau validator pada validasi ahli materi.

Selanjutnya ahli media yaitu bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd, yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi. Validasi ini dilakukan 1(satu) kali pengujian memperoleh skor 4,10 dengan indikator layak. Ahli media memberikan saran perbaikan sedikit yaitu ada beberapa kesalahan dalam penulisan kalimat, sesuai saran dari ahli media peneliti memperbaiki apa yang disarankan oleh ahli media tersebut. Berdasarkan hasil penilaian ahli media mengatakan bahwa media animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

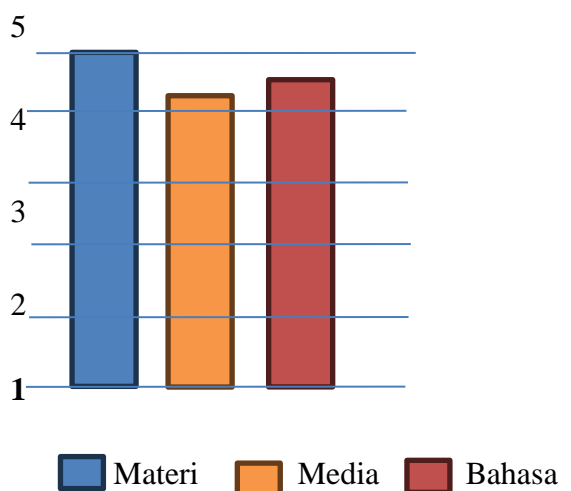
Selanjutnya ahli bahasa yang menilai aspek kebahasaan dari media animasi ini. Validator Bahasa yaitu bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd. Dalam proses validasi ini dilakukan 1 (satu) kali pengujian Bahasa, pada validasi ini memperoleh skor 4,25 dengan indikator layak. Ahli bahasa memverikan saran

terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli Bahasa, dari penilaian ahli Bahasa bahwa produk yang dibuat telah layak untuk dilakukan uji coba. Adapun hasil dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 3 validator dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Aspek yang dinilai	Persentasi Validasi	
	Skor	Indikator
Materi	5	Sangat Layak
Media	4,10	Sangat Layak
Bahasa	4,25	Sangat Layak

**Tabel. 4.8 Aspek Yang Dinilai Dalam Validasi Ahli**

Gambar diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media pembelajaran animasi infografis yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa yang diperoleh dari 3 validator. Hasil seluruh aspek media animasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa dapat disajikan dalam diagram berikut:



**Gambar 4.3. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli**

Media infografis pada mata pelajaran IPS divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validator, Media animasi infografis pada mata pelajaran IPS dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian validator dengan rata-rata penilaian layak di uji cobakan.

Media infografis yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menambahkan wawasan peserta didik terhadap pelajaran IPS yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu:

1. Pengembangan media animasi infografis ini dikembangkan khususnya dalam pembelajaran IPS kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang. Proses pengembangan media ini terdiri dari 2 (dua) tahapan yaitu tahapan pembuatan media animasi, setelah media selesai kemudian peneliti memvalidasi media tersebut kepada 3 (tiga) orang validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli beahsa. Kulit media animasi infografis ini telah mencapai standar kevalidan dari hasil validator ahli materi, media dan ahli Bahasa.
2. Media pembelajaran berupa media animasi infografis pada mata pelajaran IPS Kelas V SD MIS Darussalam Kepahiang yang dikembangkan sangat valid berdasarkan kriteria validasi menurut penilaian validator. Berdasarkan hasil validasi yaitu validasi ahli materi memperoleh skor 5 dengan indikator sangat layak, validasi media memperoleh skor 4,10 dengan indikator layak dan validasi ahli Bahasa memperoleh skor 4,15 dengan indikator sangat layak. Dari penilaian 3 ahli tersebut bahwa produk media infografis ini sangat layak untuk di uji cobakan.
3. Berdasarkan hasil respon dari guru dan siswa penilaian bahwa media *infograsi* termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penyajian dari media *infografis* yang dibuat oleh peneliti dari kemudahan bahan, kesederhanaan tampilan, ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup baik.

#### **B. Saran**

1. Bagi guru, agar dapat menjadikan media animasi infografis yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran di SD MIS Darussalam Kepahiang.

2. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran media animasi dalam proses memahami materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, memberikan pelatihan mengenai penggunaan media animasi infografis kepada guru.
4. Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran animasi infografis dengan kreatif dan inovatif lebih baik lagi serta materi yang dikembangkan dapat lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aidah Rahmi Nasution. 2014. *Profesi Keguruan MI*. LP2 STAIN CURUP
- Anas Sudjono. 2015. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Andy prastowo. 2002. *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Asmara, Anar. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid". *Jurnal Ilmiah Didaktif*. 15, No. 2
- Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Benny A. Pribadi. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model EDDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2
- Bimo Walgito. 1983. *bimbingan dan penyuluhan sekolah*. Yogyakarta: fakultas psikologi UGM
- Cik Hasan Bisri. 2003. *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dadi permadi. 2013. *Panduan Menjadi Guru Professional*. Bandung: CV Nuansa Aulia
- Hendri Rahman Susetyo, Muh. Bahruddin, Tantric Windarti. 2015. "Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik/I Kelas 5 SDN Kepatihan Di Kabupaten Bojonegoro". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol. 4, No. 1
- Hendri rahman. 2015. "Efektivitas Infpgrafis Sebagai Pendukung Mata Pelajaean IPS Pada Peserta Didik Siswi Kelas V SDN Kepatihan Dikabupaten Bojonogoro". *jurnal desain komunikasi*, Vol.4, No.1
- Idris Dan Barizi. 2009. *Menjadi Guru Unggul*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media



- Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta Direktorat Pendidik, Menengah Umum
- Jelpa Periantalo, Agung Iranda, dan Fadzlul. 2019. "Uji validitas tes minat indonesia komponen ilmu kesehatan dengan skala sikap terhadap pelajaran," *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 4, No. 1.
- Koentjaraningrat. 1982. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghaliyah Indonesia
- Lankow. 2014. *Infografis Kedsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- M. Taufiq, N.R. Dewi, A. Widiyatmoko, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipaterpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservensi" Berpendekatan Science Edutainment*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol. 2
- Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PUSTEKKOM
- Musfiqon. 2012. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- NCSS position Statement. 2016. *Position Statement Of National Council For The Social Studies*. 80 (3)
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, Cetakan Pertama. Bandung PT Remaja Rosdakarya
- Nunuk Suryani, Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Nursid Sumaatmadja. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Paul Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitifif Jean Piaget*. Jogjakarta: Janisus
- Rawiradilaga salma dewi Diana Ariani, Hilman Handoko. 2013. "Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning". Jakarta: Kencana Prenadanedia Grup
- Ridwan Abdullah Sani, dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: TSmart
- Robert Maribe Branch. 2009. *Instuctional Design: The ADDIE Approach*. London: Springerb Science+Bussiness Media

- Rosarita Niken Widiastuti. 2018. *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*. Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Safriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saidihardjo & Sumadi HS, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Social*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardjiyo. 2011. *Pendidikan IPS di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Sinarwati, Ni Kadek Sinarwati. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa*". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. 46(3)
- Slameto. 1988. *Evaluasi Pendidikan Cet. 1*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Sri Anitah W, Dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*. Yogyakarta: PT. Rineka Cipta
- Sumantri. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- Sundayana. 2014. *Encyclopedia Of Educational Research*. Bandung: Alfabeta
- Syofian Siregar. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Tsani Shofiah Nurazizah. 2023. "Analisis Muatan IPS keberagaman Budaya dalam Filem" Adit dan Sopo Jarwo" Episode 'Ondel- Ondel Bikin Denis Jengkel"
- UNESCO. 1984. *Media Education: Scientific And Cultural Organization*. Paris: United Nations Educational
- Winario Suratman. 1985. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito

# DOKUMENTASI





Validasi media infografis



Dokumentasi Uji Coba Produk

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
 FAKULTAS TARBİYAH

Alamat: Jalan DR. A.K. Gani No. 1, Kotak Pos 108 Curup, Bengkulu Tengah (0732) 21010  
 Fax: (0732) 21010 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail: [admission@iaincurup.ac.id](mailto:admission@iaincurup.ac.id)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH  
 Nomor 06 Tahun 2023  
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Merasuk**
1. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
  2. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II.
- Mengingat**
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B/11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026;
  6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 Oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup;
  7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan**
1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.521/FT.05/PP.00.9/01/2023
  2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 30 November 2022

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama**
1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I 198412092011012009
  2. Tika Meldina, M.Pd 198707192018012001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa:

N.A.M.A : Selpi Krisdayanti  
 N.I.M : 19591208

JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Infografis untuk Kelas V pada Mata Pelajaran IPS di MIS 05 Darussalam

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditetapkan di Curup,  
 Pada tanggal 02 Januari 2023  
 Dekan,



- Tembusan**
1. Rektor
  2. Bendahara IAIN Curup;
  3. Kabag Akademik, kenahasiswaan dan kerja sama;
  4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
 FAKULTAS TARBIIYAH

Jln. Dr. A.K. Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Faks 21010  
 Homepage <http://www.iainsurup.ac.id> Email [admin@iainsurup.ac.id](mailto:admin@iainsurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 424/In.34/FT/PP.00.9/06/2023  
 Lampiran : Proposal dan Instrumen  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian  
 15 Juni 2023

Yth Kepala Kantor Kementerian Agama  
 Kab. Kepahiang

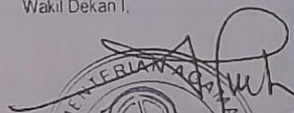
Assalamualaikum Wr, Wb  
 Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup.

Nama : Selpi Krisdayanti  
 NIM : 19591208  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V di MIS 05 Darussalam  
 Kepahiang  
 Waktu Penelitian : 15 Juni s.d 15 September 2023  
 Tempat Penelitian : MIS 05 Darussalam Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.  
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

an Dekan

Wakil Dekan I,

  
 Dr. Sakut Anshoh, S.Pd.I, M.Hum  
 NIP. 198110202006047002


Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



IAIN CURUP		IAIN CURUP			
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	13/05/2023	Perbaiki bab 5, 2 lanjutkan			
2	08/04/2023	Acc bab 1, 2 lanjut bab 3 dan kerjakan Analisis kebutuhan			
3	15/04/2023	Revisi kerjakan Analisis Kebutuhan Acc Penulisan			
4	12/05/2023	Perbaiki bab 19 pengantar produk Acc Penulisan			
5	22/05/2023	Perbaiki BAB IV Hasil Penulisan			
6	06/06/2023	Perbaiki Bab validasi produk			
7	11/07/2023	Acc Ujian			
1	12/2023/01	Perbaiki penulisan			
2	19/2023/01	Perbaiki sesuai saran			
3	30/2023/05	Perbaiki			
4	18/23/08	Acc Penulisan			
5	16/2023/06	Revisi produk			
6	18/2023/06	Acc produk			
7	21/2023/06	Perbaikan Bab 4 & 5			
8	19/2023/07	Acc Ujian			

**KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI**


  
IAIN CURUP

NAMA : Selvi Krisdyananti  
 NIM : 10591208  
 FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Psm

PEMBIMBING I : Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
 PEMBIMBING II : Tika Melinda, M.Pd  
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan media INFORMATIS untuk kelas V Pada mata Pelajaran IPS diomis 05 Pausalam Kerahang.

- \* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- \* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- \* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

**KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI**

  
IAIN CURUP

NAMA : Selvi Krisdyananti  
 NIM : 10591208  
 FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Psm

PEMBIMBING I : Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I  
 PEMBIMBING II : Tika Melinda, M. Pd.  
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan media INFORMATIS untuk kelas V Pada mata Pelajaran IPS di hris 05 Pausalam Kerahang.

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I, Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
 NIP. 198412092011012009

Pembimbing II, [Signature]  
 NIP. [Signature]



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG**  
 Jln. Lintas Kepahiang – Curup Komplek Perkantoran Kelopak Kepahiang 39172  
 Telp/Fax. (0732)3930007 E-mail : umumkemenag.kph@gmail.com  
 Website : [Http://www.kemenagkph.co.id](http://www.kemenagkph.co.id)

Nomor : B- 236/Kk.07.08.1/TL.00/06/2023  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Hal : IZIN PENELITIAN

20 Juni 2023

Yth,  
 REKTOR IAIN CURUP  
 Kabupaten Rejang Lebong  
 Jalan DR.A.K.Gani No.1 Kotak pos 108 Curup- Bengkulu

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Tabiyah, IAIN Curup nomor:492/In.34/FT.1/PP.00.9/06/2023, tanggal 15 Juni 2023, perihal sebagaimana pokok surat diatas, maka pada prinsipnya kami memberi izin penelitian kepada:

Nama/ NIM : Selpi Krisdayanti / 19591208  
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V di MIS 05 Darussalam Kepahiang  
 Tempat Penelitian : MIS 05 Darussalam Kabupaten Kepahiang

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan mulai 15 Juni 2023 s/d 15 September 2023
2. Apabila telah selesai melaksanakan penelitian, agar yang bersangkutan Dapat menyampaikan hasil akhir kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kab.Kepahiang



Tembusan:  
 1. Kepala Kanwil Kemenag Propinsi Bengkulu  
 2. Ka. MIS 05 Darussalam Kab.Kepahiang  
 3. Yang bersangkutan

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Fakultas : Tarbiyah  
 Prodi : PGMI  
 Judul : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V  
 Di MIS Darussalam Kepahiang  
 Penyusun : Selpi Krisdayanti

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di MIS Darussalam Kepahiang
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media infografis ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5=Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

A. Penilaian Media Infografis Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
1.	Kemudahan Bahan				√	

2.	Mudah Disiapkan								✓
3.	Mudah digunakan								✓
5.	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan								✓
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan media								✓
7.	Pengemasan media								✓
8.	Tingkat keawetan media								✓
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>									
1.	Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif								✓
2.	Kesederhanaan tampilan								✓
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					✓			
4.	Ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan sudah selesai dan secara visual dapat mengungkapkan jenis ilustrasi berdasarkan materi ajar								✓
5.	Tata letak materi didalam Media Infografis sudah runtut								✓
6.	Komposisi warna								✓
7.	Keserasian pemilihan warna								✓
8.	Keterampilan desain								✓
9.	Kemenarikan desain								✓
10.	Tata letak materi dan gambar di Media Infografis sudah lengkap								✓
11.	Tata letak gambar didalam Media Infografis belum konsisten					✓			
12.	Materi didalam Media Infografis tidak tepat/sesuai					✓			

**B. Kebenaran Aspek Media**

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	ada kalium yg relatif kecil	di perbaiki

**C. Komentar / Saran**

Kecelakaan labo + penelitian.

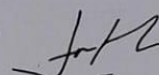
**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1.  Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bengkulu, Juli 2023

Ahli Media

  
Prof. Dr. Hendra Hani, M.Pd.

### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : PGMI  
**Judul** : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V  
 Di MIS Darussalam Kepahiang  
**Penyusun** : Selpi Krisdayanti

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di MIS Darussalam Kepahiang
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media infografis ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5=Sangat Layak  
 4 = Layak  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Layak  
 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

#### A. Penilaian Media Infografis Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi yang disajikan dalam Infografis dengan kompetensi dasar					✓

2.	Kesesuain materi yang disajikan dalam Infografis dengan indikator materi								✓
3.	Kesesuain materi yang disajikan dalam Infografis dengan tujuan pembelajaran								✓
4.	Konsep yang disajikan dalam infografis tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan definisi yang berlaku								✓
5.	Aktualisasi materi yang disajikan								✓
6.	Fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik								✓
7.	Materi yang disajikan dalam infografis dapat di pahami dengan mudah oleh siswa								✓
8.	Keakuratan data dan fakta pada infografis yang disajikan								✓
9.	Keakuratan konsep dan penjelasan pada infografis								✓
10.	Materi yang disajikan dalam infografis dalam kehidupan sehari-hari								✓
11.	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu								✓
12.	Materi yang ditampilkan menciptakan rasa ingin tahu								✓
13.	Gambar yang disajikan lengkap dengan penjelasan								✓

**B. Kebenaran Aspek Media**

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	—	—

**C. Komentar / Saran**

*Jayak & berjetakan untuk pahlawan.*

.....

.....

.....



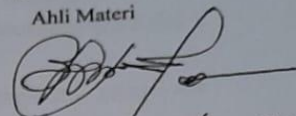
**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Bengkulu, Juli 2023

Ahli Materi



Dr. Rofiqul Huda, M.A., Ph.D.

### ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : PGMI  
**Judul** : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V  
 Di MIS Darussalam Kepahiang  
**Penyusun** : Selpi Krisdayanti

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di MIS Darussalam Kepahiang
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media infografis ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5=Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih

#### A. Penilaian Media Infografis Oleh Ahli BAHASA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
Penilaian bahasa	1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Bahasa yang digunakan baik untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi, menggambarkan contoh				✓	



#### D. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

#### E. Komentar / Saran

1. Perbaiki penulisan tanda baca / PUEBI
2. Gunakan bahasa sederhana dalam penyajian di media

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

7. Layak untuk diujicobakan
8. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak untuk diujicobakan

Bengkulu, 13 Juli 2023

Ahli Bahasa

WALIDI

SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validator Ahli Media

Lampiran : 1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain  
3. Media Infografis

Yth. Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd.

Dosen IAIN CURUP

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Selpi Krisdayanti

NIM : 19591208

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I

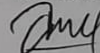
2. Tika Meldina M. Pd.

Dengan ini saya memohon kepada Bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran Infografis sebagai Ahli Media sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih

Curup, Juli 2023

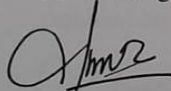
Pemohon



Selpi Krisdayanti

NIM. 19591208

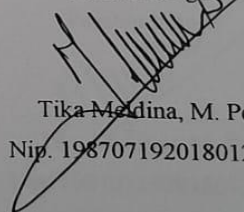
Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I

Nip. 198412092011012009

Pembimbing II



Tika Meldina, M. Pd.

Nip. 198707192018012001

SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validator Ahli Bahasa

Lampiran : 1. Angket Instrumen Validasi

2. File Desain

3. Media Infografis

Yth. Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M. Pd

Dosen IAIN CURUP

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Selpi Krisdayanti

NIM : 19591208

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I

2. Tika Meldina M. Pd.

Dengan ini saya memohon kepada Ibu untuk memberikan validasi terhadap bahasa pembelajaran Media Infografis sebagai Ahli Bahasa sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih

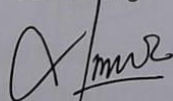
Curup, Juli 2023

Pemohon



Selpi Krisdayanti  
NIM. 19591208

Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I

Nip. 198412092011012009

Pembimbing II



Tika Meldina, M. Pd.

Nip. 198707192018012001

**SURAT PERMOHONAN**

Perihal : Permohonan Validator Ahli Materi  
Lampiran : 1. Angket Instrumen Validasi  
2. File Desain  
3. Media infografis

Yth. Bapak Dr. Baryanto, MM, M. Pd  
Dosen IAIN CURUP


Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Selpi Krisdayanti  
NIM : 19591208  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I  
2. Tika Meldina M. Pd.

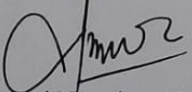
Dengan ini saya memohon kepada Ibu untuk memberikan validasi terhadap bahasa pembelajaran Media Infografis sebagai Ahli Materi sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian surat permohonan ini saya buat dan atas bantuan serta kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih

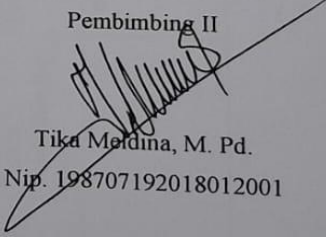
Curup, Juli 2023  
Pemohon

  
Selpi Krisdayanti  
NIM. 19591208

Pembimbing I

  
Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I  
Nip. 198412092011012009

Pembimbing II

  
Tika Meldina, M. Pd.  
Nip. 198707192018012001

### ANALISIS KEBUTUHAN GURU

#### Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di Mis 05 Darussalam Kepahiang

Nama : EKA SEPTIANI S.Pd.

Ahli Bidang : Tahfidz

Sekolah : MIS 05 Darussalam

Petunjuk pengisian angket:

Pilihlah satu jawaban atas pertanyaan yang diberikan dengan cara memberi tanda ( ✓ ) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan tingkat persetujuan.

No	Aspek	Indikator	Sub-Indikator	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Proses Pembelajaran IPS	Perencanaan	Silabus RPP	1. Apakah bapak/ibu menggunakan kurikulum 2013? 2. Apakah Bapak/Ibu menggunakan silabus? 3. Apakah Bapak/Ibu menggunakan RPP?	✓ ✓ ✓	
		Pelaksanaan	-Penggunaan strategi materi -Media yang digunakan	1. Apakah materi IPS mudah dipahami? 2. Apakah bapak/ibu menggunakan strategi pembelajaran? 3. Apakah bapak/ibu menggunakan media? 4. Apakah pembelajaran IPS termasuk pelajaran	✓   ✓	✓  ✓ ✓



				yang sulit dipahami oleh siswa?		
				5. Apakah pembelajaran IPS termasuk materi yang siswa sukai?	✓	
				6. Apakah materi yang diberikan bapak/ibu guru mudah dipahami oleh siswa?	✓	
				7. Apakah materi pembelajaran IPS terdapat dalam kehidupan sehari-hari?	✓	
		Evaluasi		1. Apakah bapak/ibu memberikan contoh-contoh soal kepada anak?	✓	
				2. Apakah anak-anak paham dengan contoh soal tersebut?	✓	
				3. Apakah bapak/ibu memberikan motivasi terhadap siswa dalam pembelajaran IPS?	✓	
				4. Apakah bapak/ibu guru memberikan penilaian terhadap soal-soal yang telah diberikan?	✓	
				5. Apakah bapak/ibu guru mengevaluasi kekurangan dan kelebihan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran IPS?	✓	
				6. Apakah bapak/ibu guru memberikan inovasi baru terhadap materi yang sulit dipahami oleh siswa?	✓	
2	Media Pembelajaran	Perencanaan	Jenis Media	1. Apakah bapak/ibu tau jenis-jenis media pembelajaran?	✓	
				2. Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan sesuai dengan kurikulum?	✓	
				3. Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan sesuai dengan karakter siswa?	✓	
				4. Apakah gaya belajar yang bapak/ibu guru terapkan sudah baik?	✓	

				5. Apakah karakteristik tiap siswa berbeda cara menyikapinya?	✓	
		Pelaksanaan	Penggunaan media	1. Apakah pernah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran? 2. Apakah bapak/ibu membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi makna proklamasi secara lebih sistematis dan menarik? 3. Apakah bapak/ibu guru menggunakan gaya belajar yang menarik agar siswa tidak merasa bosan? 4. Apakah bahan ajar yang bapak/ibu gunakan saat ini memuat secara rinci materi peristiwa dalam kehidupan? 5. Apakah bahan ajar membantu bapak/ibu guru menyampaikan materi? 6. Apakah bapak/ibu menggunakan media infografis?	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
4	Infografis	Pelaksanaan	Penggunaan media infografis	1. Apakah bapak/ibu memahami media infografis? 2. Apakah siswa senang dengan media infografis? 3. Apakah bahan ajar infografis efektif untuk siswa?	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
		Evaluasi	Kebutuhan	1. Apakah bapak/ibu memerlukan variasi bahan ajar yang baru? 2. Apakah bapak/ibu suka pembelajaran menggunakan bahan ajar melalui media infografis? 3. Apakah bapak/ibu setuju jika dikembangkan media infografis?	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓

## ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

## Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di Mis 05 Darussalam Kepahiang

Nama : Shafa aulya candra

Kelas : VC

Sekolah : Mis Darussalam

Petunjuk pengisian angket:

1. Pilihlah satu jawaban atas pertanyaan yang diberikan dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap paling tepat.
2. Mohon jawaban yang diberikan sesuai dengan pendapat anda.

No	Aspek	Indikator	Sub-indikator	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Pembelajaran IPS	Perencanaan	IPS	1. Apakah kalian antusias/ semangat dalam pembelajaran IPS? 2. Apakah penjelasan guru sulit dipahami saat menyampaikan materi menggunakan media? 3. Apakah pembelajarn IPS termasuk materi yang sulit dipahami oleh kalian?	✓ ✓ ✓	✓
		Pelaksanaan	Penggunaan	1. Apakah kalian mengalami kesulitan memahami materi IPS melalui bahan ajar dan metode yang diterapkan oleh guru? 2. Apakah pembelajaran IPS termasuk pembelajaran	✓ ✓	

				yang kalian sukai? 3. Apakah materi pembelajaran IPS terdapat dalam kehidupan sehari-hari?		✓
2	Media Pembelajaran	Perlaksanaan	Penggunaan Media	1. Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran yang saat menjelaskan materi? 2. Apakah kalian merasa bosan dengan bahan ajar yang diberikan? 3. Apakah bahan ajar yang digunakan membantu mempermudah proses pembelajaran IPS? 4. Apakah kalian senang menggunakan media saat pembelajaran?	✓ ✓ ✓	✓
		Evaluasi	Komponen media	1. Apakah kalian memerlukan bahan ajar yang lebih menarik? 2. Apakah guru saat memberikan materi menggunakan bahan ajar? 3. Apakah media yang diberikan oleh guru perlu dikembangkan agar lebih menarik?	✓	✓ ✓
	Infografis	Pelaksanaan	Penggunaan media infografis	1. Apakah guru menggunakan bahan ajar berupa media infografis? 2. Apakah kalian tau media infografis? 3. Apakah pendapat kalian tentang bahan ajar media infografis? 4. Apakah kalian senang menggunakan media berwarna?	✓ ✓ ✓	✓
		Evaluasi	Kebutuhan media infografis	1. Apakah kalian menggunakan media infografis? 2. Apakah media infografis dapat membantu kalian memahami materi?	✓	✓

				3. Apakah kalian membutuhkan media infografis yang mudah dan menarik?	✓	
				4. Apakah kalian setuju jika dikembangkan media infografis?	✓	



**Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS  
Kelas V di MIS 05 Darussalam Kepahiang**



**Disusun Oleh : Selpi Krisdayanti**

**NPM : 19591208**

**Pembimbing I : Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I**

**Pembimbing II : Tika Meldina, M.Pd**

Peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi baik sebagian atau seluruhnya, pada bidang datar yang diperkecil dengan skala dan dilihat dari atas dengan tulisan tertentu sebagai tanda. Peta juga memuat berbagai penampakan, baik nyata maupun abstrak.

**Peta Indonesia** ➔ **Judul**

➔ **Inset**

➔ **Simbol**

➔ **Petunjuk Arah**

**"MATERI TENTANG: KOMPONEN-KOMPONEN PADA PETA"**

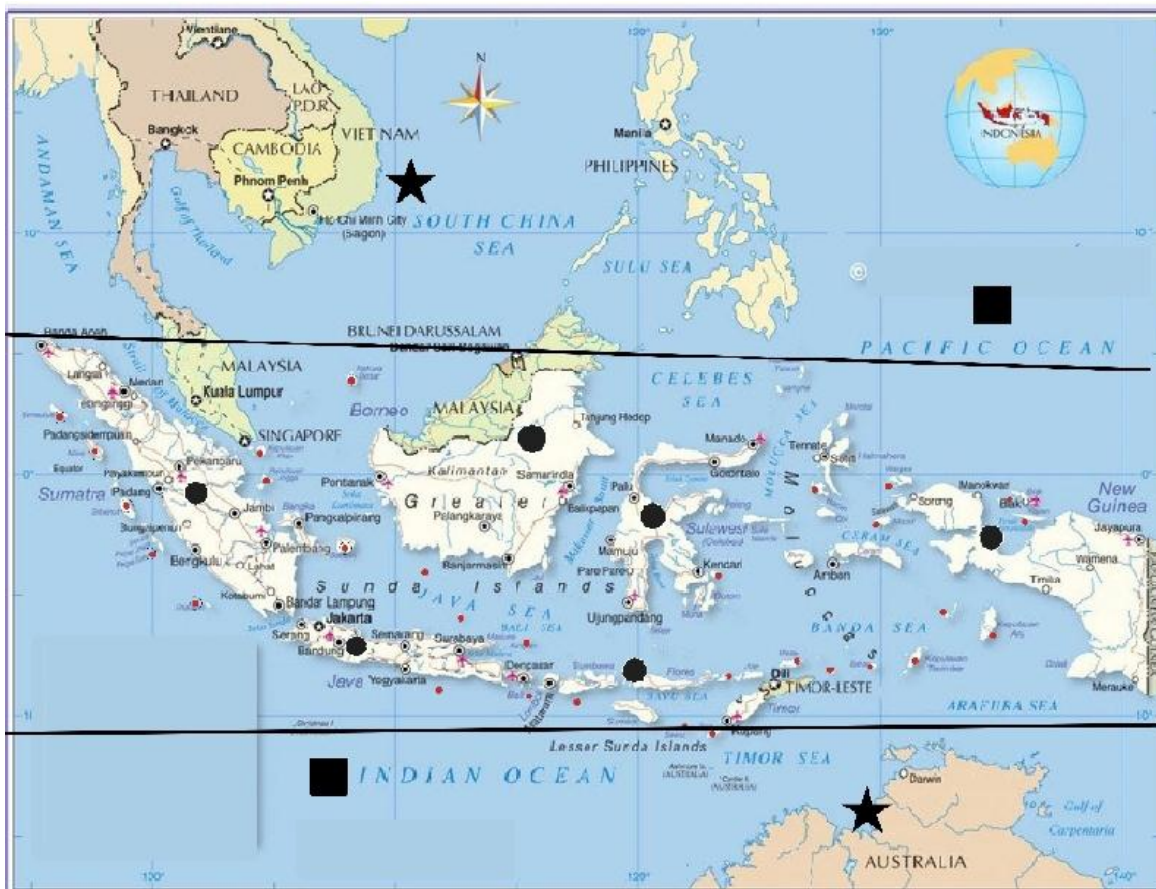
**Skala**

**Gratikul**

**Garis Peta**

INDONESIA	
○	Ibu Kota Negara
⊙	Ibu Kota Provinsi
○	Kota
—	Garis Internasional
—	Jalan Utama
---	Jalan Keresi Api
+	Bandara





**Di Apit 2 Benua**

- ★ : Benua
  - Benua Asia
  - Benua Australia

**Di Apit 2 Samudera**

- : Samudera
  - Samudera Pasifik
  - Samudera Hindia

**Terdiri Dari Pulau-Pulau**

- : Pulau-Pulau Dengan Kepadatan Penduduk
  - Sumatera 87,9 juta jiwa
  - Jawa 151,6 juta jiwa
  - Kalimantan 21,2 juta jiwa
  - Sulawesi 100,0 juta jiwa
  - Nusa Tenggara 25,5 juta jiwa
  - Papua 1,7 juta jiwa

- : Pulau-Pulau Kecil

- : Ibu Kota Provinsi

- ★ : Ibu Kota Negara

- : Batas Luas Indonesia

Warna biru : Menunjukkan laut Indonesia Dengan Luas 3.273.810 km<sup>2</sup>

Warna Pur Menunjukkan Daratan Indonesia Dengan Luas 1.919.440 Km<sup>2</sup>

**"MATERI TENTANG LETAK WILAYAH INDONESIA"**





**Suku-Suku Di Pulau Sumatera :**  
Suku Aceh, Batak, Minang, Melayu

**Suku-Suku Di Pulau Kalimantan :**  
Suku Kutai, Banjar, Berau, Bajau, Paser, Benuaq

**Suku-Suku Di Pulau Sulawesi :**  
Suku Makasar, Bugis, Mandar, Toraja, Bentong

**Suku-Suku Di Pulau Maluku :**  
Suku Maba, Mangole, Manipa, Wayoli

**Suku-Suku Di Pulau Jawa :**  
Suku Betawi, Jawa, Sunda, Tengger, Baduy

**Suku-Suku Di Pulau Bali dan Nusa Tenggara :**  
Suku Riang, Sikka, Solor, Sawa, Suma

**Suku-Suku Di Papua :**  
Suku Amungme, Arfak, Asmat, Bauzi, Dani, Bombay

**INDONESIA KAYA BAHASA DAERAH**  
652 Bahasa Daerah

**Dari Perbedaan Budaya, Agama dan Bahasa Di Indonesia Itulah Yang Menjadikan Kekuatan Dan Kekayaan Bangsa Indonesia**

**"MATERI TENTANG KEBERAGAMAN INDONESIA"**

**PANCURUP**

**Legend:**  
■ Islam  
■ Kristen Protestan  
■ Kristen Katolik  
■ Hindu  
■ Lainnya\*

**Regional Language Counts:**  
Sumatera: 57  
Jawa: 58  
Kalimantan: 66  
Sulawesi: 26  
Maluku: 10  
Papua: 384



**Keuntungan dari letak geografis Indonesia**

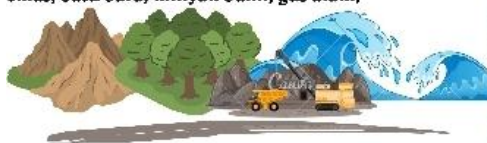
- Bidang Ekonomi**  
 Karena Indonesia letaknya strategis dan menjadi lalu lintas perdagangan dunia sehingga hal ini menjadi keuntungan bagi Indonesia dalam bidang ekonomi. Dimana semanjajuta dolar bisa saja di Indonesia sangatlah penting, karena sumber daya alamnya sangat melimpah seperti dalam bidang pertanian yang dapat menghasilkan berbagai jenis bahan pangan seperti beras, sayur-sayuran, buah-buahan dan budidaya tanaman jenis langka yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan ekspor-impor.
- Bidang Transportasi**  
 Indonesia yang merupakan lalu lintas perdagangan internasional tentunya menerima dampak dari peningkatan transportasi modern dari negara maju. Dalam hal ini transportasi laut dan udara merupakan pilar utama dalam perdagangan dunia, maka dari itu Indonesia dapat melakukan transaksi pembelian alat transportasi untuk keperluan negerinya dan juga keperluan dalam perdagangan internasional seperti dalam halnya pembelian kapal, pesawat dan lain-lain. Selain itu juga harus meningkatkan transportasi dalam negeri untuk memaksimalkan pengiriman barang atau hasil pertanian dari satu tempat ke tempat lainnya. Tidak hanya untuk meningkatkan perdagangan saja, akan tetapi juga meningkatkan transportasi menuju tempat wisata di Indonesia.
- Bidang Komunikasi**  
 Dalam bidang komunikasi Indonesia memiliki keuntungan lewat para pedagang asing yang masuk. Dimana warga Indonesia sebagian besar memang dituntut untuk dapat berbicara bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai hal. Tentunya dengan adanya pedagang asing yang masuk yang mungkin menawarkan kerjasama dalam suatu bidang yang menguntungkan masing-masing pihak, hal ini perlu dimaksimalkan karena dapat memunculkan adanya hubungan internasional yang baik serta dapat menambah relasi kerja dengan negara dunia yang lainnya. Selain itu Indonesia juga akan mendapat pengalaman untuk berbahasa asing lainnya seperti belajar bahasa Jepang, Jerman, Perancis dan lain sebagainya.
- Bidang Sosial Budaya**  
 Indonesia yang memiliki keberagaman alat dan budaya inilah yang dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan kepada dunia bahwa Indonesia ini memiliki keistimewaan tersendiri. Akan tetapi budaya yang masuk ke Indonesia saat ini sudah banyak terutama budaya Barat, budaya yang masuk ke Indonesia akan dipelajari terlebih dahulu lalu kemudian digabungkan dengan budaya masyarakat setempat sehingga tercapai akulturasi antara budaya lokal dengan budaya asing.



**Bidang Pariwisata**  
 Karena kota alam Indonesia dan Sabang sampai Meranti telah pun diragukan lagi, sebab di setiap wilayah di Indonesia ini memiliki keindahan dan keistimewaan yang tidak ada di negara lain. Maka dari itu Indonesia dapat memunculkan keindahan alam resor alam lebih di perhatikan di setiap titik menarik wisatawan luar negeri yang berkunjung ke negara ini. Salah satunya adalah dengan mengunjungi beberapa tempat wisata wisata utama di Indonesia yang sudah diniat wisatawan, salah satu yang sudah terkenal hingga saat ini adalah wisata di Bali yang memiliki sejuta keindahan alam tanamnila.

### Pemanfaatan Sumber Daya Alam Indonesia

Indonesia merupakan negara yang banyak dianugrahi akan kekayaan alam. Seperti lautan yang luas, daratan dengan tanah yang subur dan ada juga sumber pertambangan seperti emas, batu bara, minyak bumi, gas alam,



**Luas Laut**  
257.357 km<sup>2</sup>

**Luas Daratan**  
1.919.440 km<sup>2</sup>

**Jumlah Gunung**  
127 Gunung Indonesia

**Luas Hutan Indonesia**  
126 Juta Hektar

Terdapat 10 Juta Hektar Konsensi Pertambangan Indonesia



### POTENSI BESAR LAUT INDONESIA

Indonesia mempunyai potensi yang sangat besar dalam berbagai sektor perikanan, baik perikanan air tawar, perikanan laut, dan perikanan budidaya. Hal ini disebabkan karena Indonesia memiliki garis pantai yang sangat panjang dan luasnya perairan yang sangat luas.



### PERTAMBANGAN INDONESIA



### Aktivitas PERTANIAN



Hasil pertanian Indonesia yang berkualitas ini menjadi peluang bagi Indonesia untuk lebih maju dalam bidang ekspor agar Indonesia bisa bersaing di pasar internasional.



### Soal Pretest Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di MIS Darussalam

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

1. Berada dibenua manakah letak wilayah Indonesia ?
  - a. Benua Eropa
  - b. Benua Afrika
  - c. Benua Asia
  - d. Benua Amerika
2. Berbatasan dengan samudra apakah Indonesia dibagian timur ?
  - a. Samudra Hindia
  - b. Samudra Pasifik
  - c. Samudra Atlantik
  - d. Samudra Antartika
3. Berbatasa dengan Samudra apakah Indonesia bagian barat ?
  - a. Samudra Atlantik
  - b. Samudra Hindia
  - c. Samudra Pasifik
  - d. Samudra Antartika
4. Salah satu pulau terbesar di Indonesia dan merupakan pulau yang paling padat penduduknya adalah pulau?
  - a. Sumatera
  - b. Papua
  - c. Jawa
  - d. Kalimantan
5. Salah satu pulau Indonesia dengan jumlah kepadatan penduduk paling sedikit adalah pulau?
  - a. Kalimantan
  - b. Jawa
  - c. Sumatera
  - d. Papua
6. Indonesia dikenal sebagai negara maritim. Hal ini dikarenakan?
  - a. Wilayah l daratan yang luas
  - b. Terdiri dari banyak suku
  - c. Wilayah lautan yang luas
  - d. memiliki banyak budaya
7. Memiliki keanekaragaman budaya baik dengan budaya local dan budaya asing merupakan keuntungan letak geografis Indonesia dibidang?

- a. Ekonomi
  - b. Sosial
  - c. Budaya
  - d. Komunikasi
8. Mudah mempelajari bahasa luar kaum pedagang yang berdagang ke Indonesia merupakan keuntungan dari letak geografis Indonesia di bidang?
- a. Politik
  - b. Ekonomi
  - c. Komunikasi
  - d. Sosial
9. Dua pertiga wilayah Indonesia merupakan lautan dan sepertiganya merupakan daratan. Hal ini menyebabkan Indonesia disebut sebagai negara?
- a. Maritim
  - b. Besar
  - c. Makmur
  - d. Unik
10. Selain memiliki wilayah lautan yang luas, Indonesia juga memiliki daratan yang juga luas. Hal ini menyebabkan Indonesia disebut juga sebagai negara?
- a. Maritim
  - b. Subur
  - c. Agraris
  - d. Besar

kunci Jawaban :

- 1. C
- 2. B
- 3. B
- 4. C
- 5. D
- 6. C
- 7. C
- 8. C
- 9. A
- 10. C

## ANGKET RESPON SISWA

**Nama** : Selpi Krisdayanti  
**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : PGMI  
**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam

Dengan Hormat,

Sehubung dengan Skripsi berjudul “Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam” maka melalui produk media infografis ini Siswa/Siswi dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Produk Model Pembelajaran IPS berbasis Media Infografis yang sedang coba peneliti kembangkan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Siswa/Siswa dimohon untuk memberikan tanda *check list* (√) pada koloms sesuai pada setiap butir penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

Sebelum melakukan penilaian, Siswa/Siswi dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

### IDENTITAS

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Silahkan kepada Siswa/Siswa untuk mengisi Angket tersebut dengan teliti..

No	Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media infografis pembelajaran IPS Kelas V ini menarik					
2	Dengan menggunakan media infografis dalam pembelajaran IPS mendukung saya menguasai pelajaran IPS tersebut					
3	Dengan menggunakan media infografis dalam pembelajaran IPS membuat saya semangat belajar					
4	Materi yang disajikan dalam media infografis ini mudah dipahami					
5	Media infografis pembelajaran IPS ini tidak membosankan					
6	Ilustrasi pada gambar sangat menarik					
7	Materi yang disajikan dalam media infograis pembelajaran IPS mendorong rasa ingin tahu					
8	Bahasa yang digunakan dalam media infografis. Mudah dimegerti dan sederhana					

9	Huruf yang digunakan mudah dibaca dan sederhana					
10	Tampilan warna setiap gambar menarik untuk dilihat					
11	Tata letak gambar pada media infografis sangat menarik					
12	Contoh yang disajikan mudah dipahami					
13	Kalimat dalam media infografis ini mudah dipahami dan jelas					
14	Materi dalam media infografis ini sesuai dengan buku pembelajaran IPS					



## ANGKET RESPON GURU

**Nama** : Selpi Krisdayanti  
**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : PGMI  
**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam

Dengan Hormat,

Sehubung dengan Skripsi berjudul “Pengembangan Media Infografis Pembelajaran IPS Kelas V Di SD MIS Darussalam” maka melalui produk media infografis ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Produk Model Pembelajaran IPS berbasis Media Infografis yang sedang coba peneliti kembangkan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda *check list* (√) pada koloms sesuai pada setiap butir penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

### IDENTITAS

Nama :

NIP :

Instansi :

Silahkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi Angket tersebut dengan teliti.

No	Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator Materi					
2	Materi yang diuraikan sudah relevan					
3	Istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami					
4	Isi dalam Media Infografis mudah dipahami					
5	Isi dalam media infografis ini dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar IPS					
6	Materi sudah sesuai dengan kebutuhan penggunanya					
7	Materi yang disajikan secara konsep sudah benar					
8	Materi dalam media infografis ini dapat menambah wawasan siswa					
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar					
11	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa					
12	Kalimat yang digunakan sederhana					
13	Istilah yang digunakan sudah tepat					

14	Contoh yang disajikan mudah dipahami					
15	Penjelasan isi media infografis mudah dipahami					
16	Penjelasan isi media infogaris sesuai dengan kehidupan siswa					
17	Tata letak gambar pada media infografis menarik					
18	Ilustrasi pada media infografis menarik					
19	Ilustrasi pada media infografis memotivasi siswa					
20	Tampilan pada media infografis menarik					
21	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat					
22	Secara tampilan media infogarfis ini layak untuk digunakan dalam pelajaran IPS					
23	Susunan strategi pembelajaran sudah tepat					
24	Pemilihan metode yang digunakan sudah tepat					