

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS 3
MI AL-KARIM SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Oleh :

Vina Nur Afianah
NIM. 02041020018

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Vina Nur Afianah

NIM : 020420018

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 04 Januari 2023

Saya yang menyatakan,

A 10000 Rupiah Metera Tempel stamp is shown. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METERA TEMPEL'. Below the stamp, the number 'A2893AKX164587492' is visible. A handwritten signature is written over the stamp.

Vina Nur Afianah

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya” yang ditulis oleh Vina Nur Afianah, telah disetujui dan disahkan pada tanggal 10 Januari 2023.

Oleh,

Pembimbing I



Dr. Irma Soraya, M.Pd
NIP. 196709301993032004

Pembimbing II



Dr. Umi Hanifah, M.Pd. I
NIP. 197809282005012002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya" yang ditulis oleh Vina Nur Afianah, telah diuji pada tanggal 13 Januari 2023.

Tim Penguji :

1. Dr. Irma Soraya, M.Pd (Ketua Penguji)

: 

2. Dr. Umi Hanifah, M.Pd.I (Sekretaris Penguji)

: 

3. Dr. Arif Mansyuri, M.Pd (Penguji I)

: 

4. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D (Penguji II) :



Surabaya, 14 Juli 2023




Prof. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D
NIP.1971030219960310

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vina Nur Afianah
NIM : 02040121002
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : vinaafianah12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3

MI Al Karim Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Penulis



Vina Nur Afianah

ABSTRAK

Vina Nur Afianah, Pengembangan Media Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Irma Soraya, M.Pd., Dr. Umi Hanifah, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan Media Infografis, kevalidan Media Infografis, dan keefektifan hasil pengembangan Media Infografis untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Desain yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek pada penelitian ini adalah 26 siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, angket, wawancara, dokumentasi serta tes. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif, analisis validitas dan analisis efektifitas.

Pengembangan media Infografis ini menghasilkan produk berbasis audio visual, desain disesuaikan dengan teori perkembangan kognitif siswa dan kebutuhan siswa, serta diperbaiki berdasarkan saran-saran para ahli. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa media Infografis dari aspek media mendapatkan nilai rata-rata 84,7%, aspek materi 85%, dan Praktisi Pembelajaran 90% yang berada pada kategori sangat valid/layak. Sedangkan dilihat dari hasil prestasi belajar siswa, media Infografis dinyatakan efektif. Hasil uji *independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, berarti terdapat perbedaan rata-rata antara hasil prestasi belajar siswa untuk kelompok eksperimen (media Infografis) dan kelompok kontrol (konvensional). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media Infografis lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Infografis, Prestasi Belajar, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

ABSTRACT

Vina Nur Afianah, Development of Infographic Media to Improve Student Achievement in Islamic Cultural History (SKI) Class 3 MI Al-Karim Surabaya. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Advisor: Dr. Irma Soraya, M.Pd., Dr. Umi Hanifah, M.Pd.I.

This study aims to describe the design of the development of Infographic Media, the validity of Infographic Media, and the effectiveness of the results of the development of Infographic Media to improve student achievement in the subject of Class 3 Islamic Cultural History (SKI) MI Al-Karim Surabaya.

This type of research is research and development or Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. The design used is a Quasi Experimental Design with the Nonequivalent Control Group Design model. The subjects in this study were 26 grade 3 students at MI Al-Karim Surabaya. Data collection was carried out using observation techniques, questionnaires, interviews, documentation and tests. The collected data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques, analysis of validity and analysis of effectiveness.

The development of this infographic media produces audio-visual-based products, the designs are adjusted to students' cognitive development theories and student needs, and are improved based on expert suggestions. The results of the expert test show that Infographic media from the media aspect gets an average value of 84.7%, material aspects 85%, and Learner Practitioners 90% which are in the very valid/feasible category. Meanwhile, seen from the results of student learning achievement, infographic media is declared effective. The results of the independent sample t test showed that the significance value obtained was $0.000 < 0.05$, meaning that there was an average difference between the results of student achievement for the experimental group (Infographic media) and the control group (conventional). Thus it can be said that infographic media is more effectively used in the learning process.

Keywords: Development, Infographics, Learning Achievement, Learning Islamic Cultural History (SKI).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	13
C. Rumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian	15
E. Kegunaan Penelitian	15
F. Penelitian Terdahulu	17
G. Sistematika Pembahasan	23
BAB II LANDASAN TEORI	26
A. Media Pembelajaran	26
1. Pengertian Media Pembelajaran	26
2. Fungsi Media Pembelajaran	27
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	30
B. Infografis	31
1. Pengertian Infografis	31
2. Peran Infografis	32
3. Jenis-jenis infografis	33
4. Elemen Infografis	35

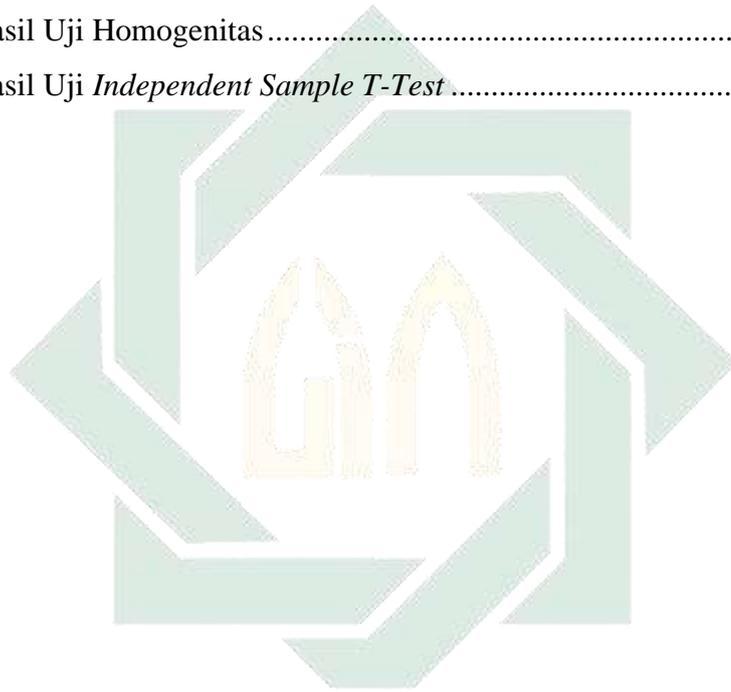
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Infografis	36
Tabel 2.2 KI-KD SKI Kelas 3 Semester Ganjil	43
Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	55
Tabel 3.2 Matriks Pengumpulan Data.....	62
Tabel 3.3 Skala Penilaian	64
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi	64
Tabel 4.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	68
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Media.....	72
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Materi	75
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Praktisi Pembelajaran.....	76
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa	78

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	49
Gambar 4.1 Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas	80
Gambar 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	81
Gambar 4.4 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	82



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan
- Lampiran 3 : Profil Sekolah
- Lampiran 4 : Hasil Validasi Media
- Lampiran 5 : Hasil Validasi Materi
- Lampiran 6 : Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 7 : Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 : Hasil Perhitungan Data Kemenarikan Media
- Lampiran 9 : Hasil Wawancara
- Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 11 : Hasil Validasi RPP
- Lampiran 12 : Hasil Validasi Soal
- Lampiran 13 : Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 14 : Hasil Prestasi Belajar Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 : Hasil Prestasi Belajar Kelas Kontrol
- Lampiran 16 : Tahapan Pengembangan Model ADDIE
- Lampiran 17 : Dokumentasi Penerapan Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia sebagai generasi penerus bangsa yang mampu bersaing secara global. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dirancang agar siswa dapat mengembangkan potensi diri secara aktif sehingga siswa memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.² Tujuan pendidikan tersebut secara jelas menunjukkan bahwa pendidikan yang berlangsung harus dapat menyentuh ranah pendidikan siswa secara komprehensif, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor siswa. Dengan demikian siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi

¹ Agustinus Tanggu Daga, "Implementation of Character Education During the Covid-19 Pandemic in Elementary School", *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No.4 (Maret 2021).

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 10.

dirinya sehingga mampu menghadapi problematika yang terjadi dalam kehidupannya.

Sebagai proses, pendidikan menuntut adanya penjenjangan dalam transformasi ilmu pengetahuan, mulai dari ilmu pengetahuan yang dasar sampai yang sulit. Dan hal ini, tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik (rabbani) yang mempunyai andil sangat besar untuk mengembangkan moralitas, spiritual, dan intelektualitas peserta didik. Selain itu, tanggungjawab guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar. Guru bukan saja bertanggung jawab terhadap aspek pengetahuan tetapi juga terhadap aspek mendidik kepribadian anak misalnya “mendidik dalam disiplin, tanggung jawab dan kemandirian”.³ Peran guru menjadi kunci “keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas”.⁴

Berdasarkan peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidik (guru) harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar, menengah serta pendidikan usia dini. Adapun kompetensi yang harus

³ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 123.

⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 112.

dimiliki guru yaitu kompetensi pedagogis, kognitif, personaliti dan sosial.⁵ Menjadi guru yang profesional adalah keniscayaan yang wajib diwujudkan. Saat ini sering kali dijumpai banyak guru profesional, namun tidak memiliki kemampuan pedagogis yang baik. Kemampuan pedagogis diantaranya kemampuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan memfasilitasi pengembangan potensi siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Oleh karena itu sangat dibutuhkan keterampilan guru dalam mengkombinasi berbagai sumber belajar, penggunaan metode, strategi ataupun media pembelajaran yang sesuai dan dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap hasil pendidikan (*out put*) serta merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.⁶

Namun, fakta yang banyak ditemui di lapangan pada jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran secara konvensional yaitu menggunakan metode ceramah.⁷ Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan,

⁵ Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

⁶ H.M. Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam dan Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 72.

⁷ Hilman Latif, Dede Rohmat dkk. "Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar". *Jurnal GEA*, 14 (2) (Oktober, 2014), 114-120.

membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan.⁸ Berdasarkan Permendikbud No.12 tahun 2016 tentang tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Disitu dijelaskan bahwasannya muatan Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat SD/MI terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, termasuk didalamnya terdapat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).⁹ Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu contoh mata pelajaran yang selama ini diberikan dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja. Adapun kelemahan dari metode ceramah, diantaranya yaitu: 1) guru menjadi lebih aktif untuk menerangkan materi, sehingga membuat peserta didik pasif karena proses pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu pada guru (*teacher center*), 2) peserta didik yang memiliki pola berpikir kritis tidak akan berkembang karena sudah tertanam dalam diri mereka anggapan bahwa materi apapun yang disampaikan oleh guru selalu benar, 3) peserta didik menjadi cepat bosan karena dalam metode ini hanya guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafalkan saja.¹⁰ Padahal siswa bukanlah seperti botol kosong yang hanya butuh diisi dengan muatan-muatan informasi dari guru saja. Selain itu tidak ada kegiatan bagi peserta didik yang menunjukkan adanya pengalaman dalam belajar.¹¹ Realita tersebut

⁸ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Cet. Ke-2, 2.

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah.

¹⁰ Erni Ratna Dewi, "Metode Pembelajaran Modern Dankonvensional Pada Sekolah Menengah Atas", *Jurnal ilmu pendidikan, keguruan dan pembelajaran*, 2(1), April 2018, 135-143.

¹¹ Arsyad Azhar, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 124.

jelas tidak dibenarkan, karena hal itu dapat menjadikan siswa pasif dan hanya statis mendengarkan ceramah guru di depan kelas.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi sangat penting dipelajari oleh peserta didik pada era globalisasi seperti sekarang ini karena sejarah dapat dijadikan sebagai kaca perbandingan untuk kehidupan manusia yang akan datang, selain itu sejarah juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan ataupun *ibrah* (mengambil pelajaran) yang di dalamnya mengandung hikmah- hikmah yang dapat dipetik sebagai pelajaran berharga di kehidupan manusia selanjutnya.¹² Mengutip dari KMA No. 165/2014 yang menyatakan bahwa secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.¹³

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, sejarah menunjukkan fungsinya sebagai salah satu disiplin ilmu yang sejajar dengan disiplin-disiplin ilmu lain bagi kehidupan manusia kini dan mendatang. Kecenderungan demikian akan semakin nyata, apabila sejarah bukan hanya dianggap sebatas kisah biasa, melainkan di dalamnya terkandung eksplanasi

¹² *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2018), 235.

¹³ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah.

kritis dan kedalaman pengetahuan tentang “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa-peristiwa masa lampau tersebut terjadi.¹⁴

Sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran SKI harus berjalan dengan baik. Selain itu, guru sebagai pemegang peranan penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Namun ironisnya, sejarah masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak terlalu penting untuk dipelajari. Kebosanan, kejenuhan, kurangnya minat serta perhatian menjadi hal-hal yang sangat identik ketika belajar sejarah. Hal demikian menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik.¹⁵

Prestasi belajar merupakan hasil pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode tertentu yang dapat diukur menggunakan instrumen yang relevan.¹⁶ Terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dan dari luar diri (*eksternal*). Selama dalam proses belajar, faktor dari luar dan dari dalam diri siswa akan mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran. Proses ini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis, sehingga proses

¹⁴ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), 67.

¹⁵ Dedi Setyawan, Andini Dwi Arumsari, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, *Educultural: International Journal Of Education, Culture and Humanities*, 1(2), Februari 2019, 147-156.

¹⁶ Sutratinah Tirtonegoro, *Anak-Anak Super Normal Dan Program Penelitiannya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2015), 43.

belajar yang terjadi dalam diri siswa hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, yaitu berupa prestasi belajar. Menurut Bloom, prestasi belajar mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor.¹⁷ Diantara ketiga aspek tersebut, aspek kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir, sehingga diindikasikan kemampuan kognitif dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.¹⁸ Oleh sebab itu, untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik utamanya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), maka kemampuan kognitif perlu diasah lebih dalam.

Berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 3 di MI Al-Karim Surabaya mengenai pembelajaran SKI dijelaskan bahwa peserta didik kurang responsif saat pembelajaran SKI di kelas.¹⁹ Sebagian besar siswa menganggap pelajaran SKI sebagai pelajaran yang membosankan karena kebanyakan materi SKI hanya mengungkapkan fakta-fakta sejarah, tahun-tahun kejadian dan nama-nama para pelaku sejarah. Hal tersebut menjadikan siswa pasif dan tidak memiliki motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang masih rendah atau di bawah Ketuntasan

¹⁷ Agus, Suprijono. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 6

¹⁸ Sumanto, *Psikologi Perkembangan Fungsi Dan Teori* (Yogyakarta: Center For Academic Publishing Service, 2014), 25.

¹⁹ Hasil wawancara dengan Bapak Indra Baruanto, Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 3 MI Al-Karim Surabaya, Hari Selasa, 10 Mei 2022, Pukul: 09.45 WIB.

Belajar Minimal (KBM) yaitu 75. Dari 26 siswa hanya sekitar 23,07% (6 siswa) saja yang mampu mencapai nilai KKM, sedangkan 76,92% (20 siswa) lain nilainya masih di bawah KKM.²⁰

Ditinjau berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas 3 MI Al-Karim Surabaya, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran SKI, diantaranya yaitu: 1) guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar, 2) motivasi belajar siswa rendah, yang ditunjukkan dengan data angket siswa, 3) penyajian materi dalam buku ajar tersebut kurang variatif, dapat dilihat dari ilustrasi gambar pada buku siswa yang masih jarang terlihat, 5) minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru saat menyampaikan materi, guru menggunakan metode ceramah, 6) kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, 7) proses pembelajaran lebih banyak didominasi guru (*teacher center*) yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, 8) pemanfaatan fasilitas sekolah kurang maksimal, misalnya penggunaan LCD dan komputer dalam pembelajaran.²¹ Hasil wawancara dan observasi tersebutlah yang akhirnya membuat peneliti memilih MI Al-Karim sebagai objek penelitian.

Dari berbagai temuan masalah yang ada di sekolah, dapat disimpulkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa diantaranya disebabkan oleh materi yang monoton, muatan buku pelajaran yang kurang menarik, serta kurang

²⁰ Hasil wawancara dengan Bapak Indra Baruanto, Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 3 MI Al-Karim Surabaya, Hari Selasa, 10 Mei 2022, Pukul: 09.45 WIB.

²¹ Hasil Observasi di MI Al-Karim Surabaya, 12 Mei 2022.

maksimalnya guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga sebagian besar siswa masih sulit dalam memahami materi pelajaran tersebut yang akhirnya berpengaruh terhadap turunnya prestasi belajar siswa. Seorang guru harus melakukan refleksi terhadap dirinya, dengan cara berinovasi dan berkreasi dalam mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Upaya untuk menanggulangi keadaan tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa dampak kemajuan yang pesat dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan adanya proses pembelajaran yang aplikatif dan menarik. Dunia pendidikan sudah memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran lebih mengutamakan media dibanding dengan metode ceramah, sehingga peranan media pembelajaran semakin penting untuk mewujudkan proses belajar yang efektif karena fungsi media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.²²

Selain itu, media pembelajaran mampu merangsang semua indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka informasi tersebut semakin mudah untuk dimengerti dan dapat bertahan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi

²² Intan Wahyu Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi di SMK Negeri 1 Surabaya", *Jurnal IT-Edu*, 1(1), 2016, 37-41.

yang disampaikan”.²³ Oleh karena itu, sebelum guru memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu harus membekali diri dengan pengetahuan tentang media pembelajaran, karena beberapa guru seperti guru senior ada yang belum mengenal tentang media pembelajaran. Selain harus cukup pengetahuan tentang media pembelajaran, guru juga harus memiliki keterampilan dalam memilih media tersebut dengan baik.²⁴ Hal ini penting dilakukan karena kita ketahui bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, motivasi dan gaya belajar. Ini menjadi salah satu pertimbangan guru ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, agar setiap karakteristik peserta didik mampu disentuh oleh guru ketika menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi hal yang mutlak dan tidak dapat diabaikan. Namun ironisnya, hal tersebut kurang mendapat perhatian dari guru, karena dianggap sebagai problem atau menambah pekerjaan terutama dengan menciptakan media pembelajaran yang cocok dan mendukung terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Ada beberapa indikasi terhadap kondisi demikian, salah satunya yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Pada umumnya, guru belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru dalam menciptakan media

²³ Arsyad Azhar, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 40.

²⁴ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 136.

pembelajaran.²⁵ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam meraih keberhasilan belajar.²⁶

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media berdampak positif dalam pembelajaran. “Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata” seperti yang dituliskan oleh Deporter dkk bahwa penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang moralitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan ribuan asosiasi dalam kesadaran siswa. “Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran”.²⁷ Oleh sebab itu, sebagai tenaga pendidik, kita dapat memanfaatkan media visual sebagai media pembelajaran. Adapun salah satu media visual yang bisa digunakan yaitu *infografis*. Infografis yaitu suatu teknik penyajian data atau informasi secara visual/grafis yang bertujuan untuk memudahkan serta mempercepat pembaca dalam memahami informasi yang sangat kompleks karena dikemas dengan bahasa yang singkat dan jelas serta desain yang menarik.²⁸ Di era digital seperti sekarang, infografis menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif untuk menyajikan informasi kedalam bentuk visual.

Beberapa penelitian juga membuktikan bahwa media infografis dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagai salah satu contoh yaitu

²⁵ Said Alwi, “Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran”, *Itqan*, 8(2), (Desember 2017), 150.

²⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 108.

²⁷ Marisa, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), 78.

²⁸ Hamsi Mansur dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), (Juni 2020), 40.

penelitian yang dilakukan oleh M. Umami dkk dengan judul “Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo” menunjukkan bahwa pembelajaran *Joyful Learning* melalui media infografis pada materi keseimbangan kimia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam aspek kognitif. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek dan metode penelitiannya. Pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan yaitu siswa SMA. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek dari jenjang sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan juga berbeda, jika pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif, maka pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D). Persamaan dari kedua penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan media infografis dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Uraian diatas membuktikan bahwa penggunaan infografis sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Melihat begitu pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran serta berbagai manfaat dari penggunaan media infografis, maka peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Infografis* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas 3 di MI Al-Karim Surabaya”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Siswa kurang aktif di kelas karena proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*Teacher Center*).
- b. Media pembelajaran yang digunakan terpaku pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) saja.
- c. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.
- d. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran.
- e. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah.
- f. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat rendah.
- g. Nilai ulangan harian sebagian besar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih tergolong rendah di bawah “Kriteria Ketuntasan Minimal” (KKM).
- h. Setiap manusia pada umumnya, tidak terkecuali siswa-siswi lebih menyukai dan lebih mudah untuk memahami informasi yang dikemas

dalam bentuk visual grafis seperti *infografis*, *kolase*, *meme* dan lain sebagainya.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas. Maka peneliti perlu memberikan batasan masalah dalam ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan di MI Al Karim Surabaya. Adapun batasan masalah tersebut yaitu :

- a. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa visual grafis yaitu infografis.
- b. Media pembelajaran berupa Infografis yang akan dikembangkan hanya membahas salah satu materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 3 yaitu “Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW”.
- c. Peneliti memfokuskan pada motivasi dan prestasi belajar siswa sebagai variabel penelitian pada pengembangan media infografis.

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah ditentukan di atas. Maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya.
3. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya.

E. Kegunaan Penelitian

Selain tujuan penelitian di atas, penelitian ini juga memiliki kegunaan dan manfaat, baik berupa teoritis atau praktis. Adapun kegunaan dan manfaat dari penelitian ini :

1. Secara Teoritis

- a. Secara teoritik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran. Hal ini nantinya akan sangat membantu serta mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu dapat memberikan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Sunan Ampel Surabaya) dalam bidang pengembangan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sebuah pengalaman dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk jenjang pendidikan dasar.
- b. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi terkait penelitian pengembangan infografis sebagai media pembelajaran.

- c. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan referensi untuk menentukan kebijakan terkait penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai contoh dan referensi dalam menentukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
- e. Bagi Siswa, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam studi pengembangan ini, peneliti mencari dan menganalisis literatur menggunakan berbagai sumber, diantaranya yaitu internet dan perpustakaan. Peneliti menemukan penelitian dengan kesejajaran, meskipun ada beberapa istilah yang berbeda, antara lain sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

Penelitian ini dilakukan oleh Hamsi Mansur dan Rafiudin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk infografis yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk infografis memiliki kategori layak digunakan

sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Epistemologi dan Logika Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan.²⁹

Persamaan penelitian yang dilakukan Hamsi Mansur dan Rafiudin dengan peneliti adalah terletak pada tujuan penelitiannya yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk infografis. Adapun perbedaannya, pada penelitian ini menggunakan dua variabel terikat yaitu variabel motivasi belajar dan prestasi belajar, sedangkan penelitian terdahulu hanya menggunakan satu variabel terikat yaitu minat belajar saja. Perbedaan yang kedua yaitu materi pada penelitian sebelumnya tentang Mata Kuliah Epistemologi dan Logika Pendidikan, sedangkan materi yang digunakan peneliti yaitu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) jenjang pendidikan dasar.

2. Pengembangan Media Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 19 Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan oleh Meyrinda Tobing dan Setyo Admoko dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media infografis Pemanasan Global telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 19 Surabaya.³⁰

²⁹ Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4.1 (April, 2020), 37-40.

³⁰ Meyrinda Tobing, "Pengembangan Media Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 19 Surabaya", *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6 (3), (Juni, 2017), 196-202.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama mengkaji mengenai pengembangan media infografis sebagai salah satu media pembelajaran, hanya saja yang membedakan adalah pada kemampuan yang ditingkatkan, materi dan subjek yang digunakan. Pada penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Geografi dengan subjek siswa menengah atas. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu selain untuk meningkatkan prestasi belajar juga meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi siswa pendidikan dasar.

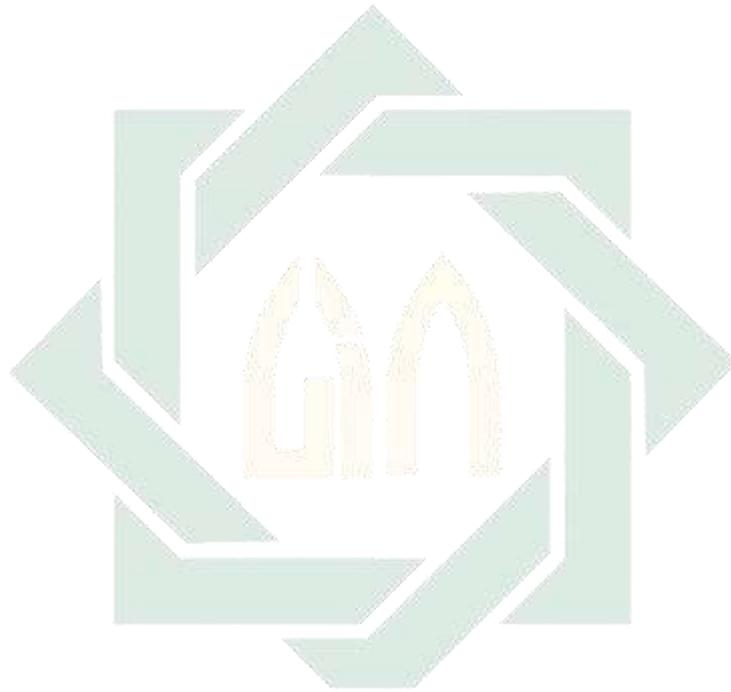
3. Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizza, Suryadi Budi Utomo dan Ashadi memiliki hasil bahwa model pembelajaran *Joyful Learning* dengan media infografis dan poster dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif, tetapi tidak berpengaruh dalam ranah afektif dan psikomotor.³¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah pemanfaatan media infografis dalam pembelajaran, perbedaannya terletak pada subjek, materi dan variabel bebasnya. Dimana pada penelitian

³¹ M. Umami, Utomo dkk, "Pengaruh Media Infografis Dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA di SMA Negeri Gondangrejo", *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 5.3 (Juli, 2016), 9–17.

kajian. Selain itu juga dapat digunakan untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari dalam bahasa latin yaitu *medium*, yang berarti perantara. Media berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi dengan penerima informasi.³⁷ Dalam proses menyampaikan sebuah informasi dan menerima informasi di dalamnya terdapat sebuah media.

Adapun beberapa pendapat para ahli terkait media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Menurut Briggs, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipergunakan untuk memberi motivasi kepada siswa dalam kegiatan belajar.³⁸
- b. Menurut Gagne, media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang ada di lingkungan belajar yang memiliki fungsi untuk meningkatkan semangat belajar siswa.³⁹
- c. Menurut Gerlch dan Ely, media secara umum meliputi manusia, kondisi atau materi yang bisa membantu memberi perubahan pada

³⁷ Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 15.

³⁸ Gede Putu Arya, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2017), 5.

³⁹ *Ibid*, 5.

- d. pengetahuan, keterampilan serta sikap siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁴⁰
- e. Menurut Rusman, media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.⁴¹

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap efektifitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.⁴² Secara umum, media memiliki lima fungsi dalam pembelajaran yaitu:

- a. Mengurangi Verbalisme

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang tidak bisa dijelaskan secara verbal (lisan). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai

⁴⁰Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", *Al-Tadzkkiyah: Jurnal Pendidikan Islam* , Vol. 7, No. 1, (November 2016), 14.

⁴¹Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 60.

⁴² Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2016), 4.

alat yang efektif untuk memberikan penjelasan materi pelajaran kepada siswa.

b. Menyelesaikan Masalah Keterbatasan Ruang dan Waktu

Media pembelajaran dapat menjadi sebuah alat yang tidak terbatas ruang dan waktu dalam penerapannya, misalnya ketika guru hendak menjelaskan pembelajaran sejarah, maka guru dapat menampilkan media berupa video pembelajaran terkait materi tersebut dan ketika pembelajaran harus dilaksanakan secara jarak jauh, maka guru tetap dapat menyampaikan materi melalui media yang sesuai dengan kondisi tersebut.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa meningkat dengan adanya pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran dalam setiap pertemuan.

f. Memberikan Kesempatan kepada Siswa untuk Belajar Secara Mandiri

Penggunaan media dalam pembelajaran juga mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga pembelajaran tidak hanya fokus pada guru.

g. Memberikan Pengalaman Belajar kepada siswa

Media pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman belajar siswa yang baru dikarenakan disana terdapat pemberian

rangsangan kepada siswa untuk mendapatkan sebuah pengetahuan secara langsung.⁴³

Menurut fungsinya, Levie dan Lenzl menyampaikan pendapat bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

a) Fungsi Atensi

Kegunaan dari media adalah untuk bisa mengambil dan mengarahkan perhatian siswa supaya dapat berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

b) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat memberikan kenyamanan kepada siswa dalam memahami sebuah materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik.

c) Fungsi Kognitif

Penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran dikarenakan dengan adanya media, siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

d) Fungsi Kompensatoris

Media dapat membantu siswa dengan kemampuan menerima dan mengingat materi yang rendah. Karena dengan media, siswa

⁴³ M. Rudi Sumiharson, Hisbiyatul, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 10.

lebih mudah menerima dan mengelola materi yang disampaikan guru.⁴⁴

Dari pemaparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam menerima serta memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu:⁴⁵

a. Media Visual

Media visual artinya media yang bisa dilihat. Sehingga penggunaan media ini memanfaatkan indera penglihatan. Diantara contoh media visual yaitu foto, infografis, gambar atau alat peraga.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang penggunaannya memanfaatkan indera pendengaran. Beberapa contoh dari media audio adalah radio, alat musik, dan kaset suara.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya memanfaatkan dua indera sekaligus yaitu indera penglihatan dan pendengaran yang dilakukan secara bersamaan.

⁴⁴ *Ibid*, 12-13.

⁴⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), 10.

Diantara contoh media audiovisual yaitu film, video pembelajaran dan televisi.

B. Infografis

1. Pengertian Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dari bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara kompleks kepada pembaca dengan tujuan dapat dipahami dengan mudah dan cepat.⁴⁶ Istilah infografis mengacu pada bentuk penginformasian melalui gambar. Muhammad Taufik menyatakan bahwa *infografis* memiliki cara dan proses berpikir yang jelas dan konseptual dengan cara divisualkan (ditampilkan). Satu objek dengan objek yang lainnya memiliki hubungan yang saling berkaitan, sehingga infografis menjadi suatu cara untuk menjembatani data atau informasi yang panjang menjadi bahasa visual yang lebih sederhana.⁴⁷ Sejalan dengan hal tersebut, infografis seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata, namun juga tidak lengkap hanya dijelaskan melalui gambar/foto juga. Infografis lebih mudah dicerna oleh otak karena di dalamnya terdapat gabungan

⁴⁶ Pang, dkk, *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*, (Jakarta: Kementerian komunikasi dan Informasi Republik Indonesia 2018), 10.

⁴⁷ Muhammad Taufik, "Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar Tempo", *Techno.Com*, 11 (04), (November 2012), 156-163.

bandara, sekolah dan lain sebagainya. Selanjutnya, memilih skala atau rasio yang tepat.⁵²

Sedangkan menurut Kosasih, berdasarkan jenisnya, infografis dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Infografis Statis

Infografis statis disajikan dalam sebuah konsep statis tanpa konsep audio dan animasi bergerak. Infografis jenis ini merupakan salah satu bentuk yang paling sederhana sehingga sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Infografis Animasi

Jenis infografis ini sering digunakan pada media berbentuk audio visual misalnya televisi ataupun youtube. Informasi yang disajikan berbentuk 2 atau 3 dimensi yang lebih kompleks.

Sehingga akan menyenangkan jika dilihat dan tidak membosankan.

Animated Infographics memiliki konsep yang memadukan unsur gambar yang bergerak dengan background suara, sehingga memperkuat pesan yang disampaikan.

c. Infografis Interaktif

Infografis interaktif merupakan jenis infografis yang paling kompleks dari kedua jenis sebelumnya, karena selain menyajikan informasi, juga bisa dilakukan sebuah interaksi. Kerjasama antara

⁵² Uswatun Hasanah dan Vina Nur Afianah, "Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z", *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), (Maret 2021), 1436-1450.

pembuat infografis dengan *developer* atau *programmer* sangat dibutuhkan untuk menjalankan infografis dengan lancar. Para pengakses informasi infografis interaktif ini akan menemukan data secara lebih cepat, tepat dan efisien sesuai kebutuhan masing-masing.⁵³

4. Elemen Infografis

Terdapat tiga elemen infografis yaitu:

- a. Material, berupa data, informasi atau pengetahuan yang akan menjadi materi atau isi dalam infografis. Tanpa materi berupa data, informasi atau pengetahuan, infografis tidak akan bisa dibuat.
- b. Kreator berupa perangkat lunak (*software*) yang akan mendukung pembuatan sebuah infografis. Dalam penelitian ini peneliti memakai bantuan aplikasi “Canva” untuk mendesain media pembelajaran berbentuk Infografis.
- c. Elemen visual berupa koding warna, grafis dan ikon yang akan dipergunakan dalam infografis. Elemen visual ini harus sesuai dengan isi, tujuan dan target audien dari dibuatnya infografis ini.⁵⁴

5. Standar Elemen Infografis

Infografis yang digunakan sebagai media pembelajaran dibentuk oleh beberapa elemen yang berbeda, seperti judul, tata letak, warna, teks, gambar, ikon dan simbol. Kualitas dari elemen-elemennya akan

⁵³ Kosasih dan Yanti Wulan Sari, “Pemanfaatan Infografis Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi”, *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, (Mei, 2020), 949-956.

⁵⁴ Nuning Kurniasih, “Infografis”, *Prosiding Makalah Seminar Nasional (Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global)*, (Juni 2016), 456-465.

- h. Memulai membuat infografis. Buatlah grafis sesuai data/informasi yang ada, jangan berusaha menutupi kelemahan data/informasi dengan visualisasi data yang menarik.
- i. Mendesain infografis semenarik mungkin dengan memperhatikan:
- 1) Ukuran yang tepat, sehingga dapat ditampilkan dalam satu tampilan utuh.
 - 2) Tidak menambahkan terlalu banyak atribut yang dapat mengganggu fokus grafis.
 - 3) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan data/informasi. Foto dan ilustrasi lainnya dapat ditambahkan agar infografis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
 - 4) Tambahkan suara atau gambar bergerak apabila diperlukan.
 - 5) Penggabungan jenis-jenis visualisasi dapat dilakukan agar infografis lebih menarik.
 - 6) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses oleh mereka yang ingin melihat data/informasi yang disampaikan dalam infografis secara utuh.
 - 7) Mencantumkan sumber kutipan, apabila data/informasi yang dicantumkan merupakan kutipan.
 - 8) Mencantumkan kepemilikan hak cipta dengan jelas.
- j. Memberikan penilaian terhadap infografis yang telah dibuat. Infografis yang efektif adalah yang dapat memvisualisasikan data/informasi dengan cepat, mudah dipahami dan menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas, adapun langkah-langkah peneliti dalam membuat infografis adalah sebagai berikut:

7. Kelebihan dan Kekurangan Infografis

Adapun kelebihan infografis diantaranya sebagai berikut, yaitu:

1. Informasi lebih mudah disampaikan dan dipahami

Infografis mampu menyampaikan informasi secara lebih ringkas dalam bentuk data yang digambarkan secara visual. Dibantu dengan berbagai elemen, seperti: Shapes, Chart, SmartArt, Font, Icon, atau Clip Art. Informasi yang rumit menjadi lebih enak dipandang dan mudah dipahami. Kombinasi angka, gambar, video serta warna-warna menarik lainnya bisa membantu pembaca lebih mudah menangkap informasi serta merekamnya dalam memori ingatan.

2. Meningkatkan efektivitas pemasaran secara digital

Teknik pemasaran infografis memberikan tampilan informasi yang profesional & terpercaya karena bersumber dari data-data yang valid dan diolah sedemikian rupa menjadi lebih mudah dipahami. Teknik ini mampu membantu meningkatkan kepercayaan dan ketertarikan terhadap produk, jasa atau informasi lainnya.

3. Membantu menumbuhkan minat pembaca

Tampilan visual infografis yang menarik dengan bantuan sejumlah elemen desain meningkatkan angka keterbacaan dibanding informasi yang diberikan dalam bentuk teks panjang.

Meskipun hasilnya cukup signifikan, namun bagi sebagian orang atau perusahaan harga pembuatan data infografis ini terbilang cukup tinggi dibanding membuat konten tulisan biasa.⁵⁸

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, sirah atau ilmu *tarikh* yang artinya ketentuan masa atau waktu, sedangkan ilmu *tarikh* adalah ilmu yang membahas tentang peristiwa dan sebab terjadinya peristiwa itu sendiri. Dalam bahasa Inggris, sejarah disebut dengan *history* yang artinya kejadian masa lampau, dari segi istilah Sejarah berarti keadaan peristiwa yang terjadi di masa lampau dan kejadian tersebut benar-benar terjadi pada seseorang atau masyarakat.⁵⁹

Menurut bahasa, kebudayaan berasal dari bahasa *Sansekerta*, yaitu *budh* berarti akal. Dari kata *budh* kemudian berkembang menjadi *budhi* dan jamaknya budaya. Dalam bahasa Arab kebudayaan disebut *Ats-Tsaqafah*, sedangkan dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut dengan *Culture*. Kebudayaan merupakan wujud dari akal dan rasa manusia. Dapat diartikan bahwa kebudayaan diciptakan oleh manusia.⁶⁰

⁵⁸ SAB, *Ibid.*

⁵⁹ Nurul Awiyah, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model E-Learning Pada Masa Covid-19 Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Kelas IV MIN 1 Kota Waringin Timur", (SKRIPSI: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Palangkaraya, September 2020).

⁶⁰ Nurjannah. dan Hayati. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*. Vol 11. No. 1 (Agustus, 2020), 39-50.

- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu, termasuk kebutuhan peserta didik dalam suatu program pendidikan.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inivasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa fungsi prestasi bukan saja sebagai indikator suatu keberhasilan pengetahuan peserta didik saja, tetapi prestasi juga dapat berfungsi sebagai penunjang keberhasilan suatu institusi pendidikan. Sekolah dikatakan berkualitas jika prestasi peserta didik tinggi dan baik.⁶⁴

3. Indikator Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran dikelas, prestasi belajar juga memiliki indikator-indikator tertentu. Indikator prestasi belajar dapat dijadikan sebagai alat atau bahan bagi guru untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dikelas.

Menurut Bloom, prestasi belajar mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor.⁶⁵ Namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada aspek kognitif saja. Hal tersebut dikarenakan faktor kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan

⁶⁴ Arifin, Zaenal, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta Pusat: Dirjend Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI, 2009), 12.

⁶⁵ Agus, Suprijono. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 6

dengan mengingat dan berpikir.⁶⁶ Azwar berpendapat bahwa dalam konstruksi tes prestasi belajar yang mengukur kemampuan kognitif, taksonomi yang dijadikan acuan adalah taksonomi Bloom (domain kognitif) dengan enam tingkatan taraf kompetensi. Tingkatan tersebut terdiri atas *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi).⁶⁷ Sedangkan Gunawan dkk, mengatakan bahwa taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).⁶⁸

Dari berbagai konsep di atas maka disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan tingkat kemampuan berfikir siswa berdasarkan taraf kompetensi kognitif taksonomi Bloom (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan) yang dapat diukur melalui tes pengetahuan. Taksonomi Bloom (yang sudah direvisi) dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini untuk mengungkap kemampuan kognitif.

⁶⁶ Sumanto, *Psikologi Perkembangan Fungsi Dan Teori* (Yogyakarta: Center For Academic Publishing Service, 2014), 32–36.

⁶⁷ Azwar Saifuddin, *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 46.

⁶⁸ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 89.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian R & D adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya.⁶⁹ Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah serangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun penyempurna produk yang sudah ada serta mampu mempertanggungjawabkannya.⁷⁰

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta mengukur tingkat keefektifan produk tersebut.⁷¹ Produk yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah media infografis untuk siswa kelas 3 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi “Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW”. Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Cetakan Ke 26), (Bandung: CV Alfabeta, 2019), 297.

⁷⁰ Triarto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), 206.

⁷¹ Sugiyono, *Ibid*, 56.

Tujuan dari kegiatan analisis ini adalah untuk menentukan bagaimana proses pengembangan dijalankan. Kegiatan analisis ini berupa kegiatan observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi, mengetahui dan memahami kondisi peserta didik, menentukan media pembelajaran yang sesuai serta mengetahui seberapa jauh tingkat keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).⁷³ Pada tahap ini ada tiga jenis kegiatan analisis yang dilakukan yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dan menganalisa secara langsung saat pembelajaran berlangsung. Sarana dan prasarana yang digunakan selama proses pembelajaran ditentukan melalui investigasi ini. Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah guru sudah menggunakan media selama pembelajaran berlangsung atau sebaliknya. Kelas yang direncanakan dalam penelitian ini diketahui tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berlangsung. Sebagai pedoman awal dalam mengembangkan media, analisis ini penting untuk dilakukan.

b. Analisis siswa

⁷³ Robert Maribe Branch, *Ibid*, 18.

Analisis ini dilakukan untuk memastikan keadaan siswa yang akan menggunakan aplikasi infografis pada saat uji coba produk. Hal ini penting dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa, kapasitas belajar, dan faktor lainnya.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari apa yang diajarkan kepada siswa-siswi di kelas. Adapun kurikulum yang digunakan di kelas yaitu kurikulum 2013. Selain menganalisis kurikulum, pada tahap ini juga menganalisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam materi “Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW”. Analisis ini juga digunakan untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sesuai dengan kurikulum atau tidak.

2. Design (Merancang)

Langkah kedua pada model pengembangan ADDIE yaitu *Design* (Merancang). Pada tahap merancang ini diperlukan adanya klarifikasi dari program pembelajaran yang dirancang sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.⁷⁴

Tahapan ini menentukan terwujudnya pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap perancangan ini harus mampu memberi jawaban dari permasalahan yang terjadi dengan cara mengatasi

⁷⁴ Benny, *Model Desain pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 130.

permasalahan yang terjadi pada siswa. Tahap desain produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan desain produk

Perencanaan desain ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang disesuaikan dengan tahapan penyusunan media. Adapun tahapannya sebagai berikut: mengkaji kebutuhan dan sifat siswa, menentukan kompetensi, materi, matrik keberhasilan, membuat sesuai dengan indikator, menguji serta melakukan revisi.⁷⁵

2) Perangkat

Untuk merancang perangkat pembelajaran, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan kompetensi dasar, tujuan serta silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 3 MI. Perangkat ini digunakan untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) agar media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

3) Spesifikasi Produk

Berikut ini adalah persyaratan untuk membuat media infografis yang dihasilkan dari penelitian ini:

⁷⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 54

- a) Media infografis berisi muatan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi “Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW”.
- b) Infografis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah media berbentuk grafis (audio visual) dengan gambar animasi sebagai pendukung materi.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini berisikan kegiatan penerapan dari rancangan produk. Pada tahap ini ditentukan kerangka konseptual bagaimana penerapan media pembelajaran baru dapat memiliki kesesuaian dengan pemaparan materi pembelajaran.⁷⁶ Adapun tahapan dari pengembangan desain produk sebagai berikut :

- 1) Peneliti melaksanakan penggabungan data yang diperoleh lalu disesuaikan dengan media pembelajaran berbentuk *Infografis* yang dikembangkan. Sebelum dilakukan validasi oleh ahli, peneliti mengawali untuk melakukan pengoreksian pada produk yang sudah dikembangkan tersebut sehingga desain tersebut siap melaksanakan tahap validasi ahli.
- 2) Menyusun angket validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, menyusun angket respon siswa serta menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

⁷⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 200.

- 3) Melakukan validasi media dan materi kepada para ahli. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian serta masukan berupa saran terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dikembangkan.
- 4) Setelah dilakukan validasi, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat berdasarkan penilain serta saran yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah proses revisi atau perbaikan selesai, maka produk yang berbentuk media pembelajaran tersebut siap diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Implementasi merupakan sebuah proses terjadinya penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa implementasi merupakan kegiatan penerapan media pembelajaran yang telah divalidasi dan layak digunakan. Media pembelajaran yang telah divalidasi tersebut kemudian diuji cobakan kepada siswa. Implementasi ini termasuk sebuah evaluasi awal untuk memberikan respon timbal balik kepada implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan berikutnya.⁷⁷ Tahap ini akan dilaksanakan di MI Al Karim Surabaya. Selama kegiatan tersebut berlangsung, peneliti akan mencatat segala kekurangan serta kendala yang ditemukan terhadap implementasi media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti juga melakukan kegiatan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa

⁷⁷ Endang Mulyatiningsih, *Ibid*, 201.

D. Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media infografis meliputi data kuantitatif dan kualitatif, yaitu:

1. Data Kualitatif

Sumber data kualitatif adalah data yang dapat diamati, seperti kata kata, ucapan, dan sikap, bukan yang dapat dikuantifikasi. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Bogdan dan Taylor, yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya dinyatakan sebagai sekelompok kata yang disajikan secara tertulis secara deskriptif atau dari kata-kata orang yang diperiksa.⁷⁹ Informasi kualitatif dikumpulkan dengan menggunakan: 1) Observasi pembelajaran SKI kelas 3 di MI Al-Karim Surabaya, 2) Wawancara dengan guru kelas 3 MI Al-Karim Surabaya, 3) Masukan dari validator isi dan materi, validator desain, diskusi validator, dan validator praktisi dikumpulkan melalui wawancara.

2. Data Kuantitatif

Distribusi angket, evaluasi oleh validator, dan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Penjelasan adalah sebagai berikut: 1) Penilaian validator terhadap penelitian 2) Siswa diberikan survei 3) Hasil tes sebelum dan sesudah tes. Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan media infografis

⁷⁹ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). 56.

untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan uji – t. Uji – t digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah rata-rata (mean) yang berasal dari dua distribusi data.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk *infografis* memerlukan lima teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Teknik tersebut yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan pengambilan data berupa pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap fenomena yang diteliti.⁸⁰ Observasi (pengamatan) adalah sebuah teknik pengambilan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap sebuah peristiwa secara langsung, yang nantinya akan diperoleh informasi berupa ruang, pelaku, peristiwa, objek, perbuatan, kejadian, waktu hingga perasaan.⁸¹ Tujuan peneliti melakukan observasi adalah untuk mendapatkan data dan penyajian yang realistik dari objek yang diamati.

Jika ditinjau dari segi pelaksanaannya, kegiatan observasi dibagi menjadi dua jenis yaitu *participant observation* (ikut berperan dalam observasi) dan *non participant observation* (tidak ikut berperan dalam

⁸⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid II* (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), 136.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 220.

observasi).⁸² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kedua jenis observasi tersebut. Peneliti sebagai *non participant observation* digunakan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan. Sedangkan *participant observation* digunakan oleh peneliti dengan cara menjadi guru dalam pelaksanaan penelitian. Adapun tujuannya yaitu untuk menjawab rumusan masalah yang pertama terkait desain pengembangan media pembelajaran dan rumusan masalah yang kedua terkait penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sedangkan instrument yang digunakan yaitu berupa lembar observasi.

b. Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan dan harus dijawab oleh responden.⁸³ Pada penelitian ini peneliti mengembangkan dua macam angket. Pertama, angket validasi dan kedua adalah angket untuk siswa. Angket validasi adalah angket yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari para ahli seperti ahli materi dan ahli media. Sedangkan angket siswa bertujuan untuk mendapatkan data terkait respon siswa berupa minat mereka pada proses pelaksanaan media pembelajaran berbentuk *infografis*. Selain itu, angket siswa juga berfungsi untuk mendapatkan data terkait respon siswa setelah diterapkannya media pembelajaran.

⁸² Sugiyono, *Ibid*, 214.

⁸³ Sugiyono, *Ibid*, 207.

c. Wawancara

Wawancara adalah sebuah alat yang dapat dijadikan pembuktian atas informasi dan data sebelumnya. Disamping itu wawancara juga berfungsi untuk mendapatkan data secara verbal (langsung dari narasumber).⁸⁴ Adapun tujuan wawancara yaitu untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas serta sebagai bekal bagi peneliti untuk mendesain media pembelajaran yang cocok dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memakai teknik wawancara terstruktur dengan instrumen berupa lembar wawancara, dengan tujuan agar kegiatan wawancara bisa terfokus pada permasalahan yang dikaji dan tidak menyimpang dari masalah penelitian. Proses wawancara ini menghasilkan data yang berhubungan dengan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk *infografis* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Wawancara ini ditujukan kepada kepala sekolah serta guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 3 MI Al-Karim Surabaya.⁸⁵

⁸⁴ Nanang Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Roesda Karya, 2006), 216.

⁸⁵ Wawancara kepada Bapak M. Ali Hasan (Kepala Sekolah) dan Bapak Indra Barunto (Guru Pengampu Mata Pelajaran SKI) di kelas 3 MI Al-Karim Surabaya, Hari Selasa, 10 Mei 2022, Pukul: 09.45 WIB.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dapat dikatakan sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara yang ada pada penelitian kualitatif. Selain itu dokumentasi merupakan pengumpulan data tertulis terkait penelitian yang diamati. Dokumentasi biasanya berbentuk surat-surat, laporan, foto, jurnal dan lain sebagainya.⁸⁶ Tetapi jika dalam pembelajaran, bentuk dokumennya bisa berupa perangkat pembelajaran meliputi: RPE, Prota, Promes, Silabus dan RPP. Selain itu terdapat juga profil sekolah, daftar nilai prestasi belajar siswa serta foto dari penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Tes

Tes merupakan suatu pengukuran yang dijadikan sebagai alat pengumpulan data terhadap subjek penelitian.⁸⁷ Tes ini dilakukan setelah adanya penerapan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penerapan media yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Tes dalam penelitian ini berbentuk tes tulis untuk melihat seberapa besar peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui beberapa indikator yang harus dikuasai. Pelaksanaan tes terdiri dari dua macam tes yaitu *pre test* dan *post test*.

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 240.

⁸⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Prenata Media Group, 2015), 251.

mengetahui perbedaan 2 sampel yang tidak berpasangan, yaitu nilai posttest prestasi belajar siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji *independent-sampel t test* adalah sebagai berikut:⁹¹

1. Nilai Signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.
3. Nilai Signifikansi $> 0,05$ menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hal ini menunjukkan jika nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka terdapat efektifitas dari penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh kelompok eksperimen.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁹¹ *Ibid*, 109.

	pilihan ganda dan 5 soal uraian.
Development	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas Produk <ol style="list-style-type: none"> a. Media : Infografis (animasi) b. Subjek : siswa kelas 3 c. Materi :Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW. d. Pengembang : Vina Nur Afianah 2. Validasi Ahli Media <ol style="list-style-type: none"> a. Instrumen yang digunakan sebagai angket validasi media terdiri dari 6 kriteria (23 butir pernyataan) yang bersumber dari Kominfo. b. Hasil angket tersebut mendapatkan nilai 78 dari total nilai 92 atau 84,7% artinya media infografis yang dikembangkan peneliti sangat valid. Namun tetap perlu adanya perbaikan. 3. Validasi Ahli Materi <ol style="list-style-type: none"> a. Instrumen yang digunakan sebagai angket validasi materi terdiri dari 2 kriteria (10 butir pernyataan). b. Hasil angket mendapatkan nilai 34 dari total nilai 40 atau 85% artinya materi infografis yang dikembangkan peneliti sangat valid. Tetapi tetap perlu adanya perbaikan pada lembar kerja siswa. 4. Validasi Praktisi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Instrumen yang digunakan terdiri dari 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek media b. Jumlah nilai pada angket yang didapat yaitu 36 dari total nilai 40 atau 90% artinya materi infografis yang dikembangkan peneliti sangat valid
Implementation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan dalam uji coba produk yaitu eksperimen kuasi (<i>Quasi Experimental Design</i>) 2. Memakai model <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. 3. Terdapat 2 kelompok uji coba produk yaitu kelompok eksperimen (Kelas 3C) dan kelompok kontrol (Kelas 3D), masing-masing kelompok terdiri dari 26 siswa.
Evaluation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya nilai rata-rata soal <i>posttest</i> kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, terlihat bahwa semua siswa menerima umpan balik dan mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Nilai rata-rata 26 siswa untuk kesepuluh faktor pada angket respon siswa yaitu 92 (Sangat Baik). Untuk lebih detailnya, bisa dilihat hasil angket respon siswa yang terdapat pada lampiran no. 7 dan hasil perhitungan data kemenarikan media yang terletak pada lampiran no. 8.

3. Hasil Penelitian Tentang Efektivitas Media Infografis

Keefektifan media infografis yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen. Produk dikatakan efektif apabila nilai rata-rata hasil *posttest* lebih besar secara signifikan daripada nilai rata-rata hasil *pretest*. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji hipotesis komparasi (uji t). Berikut penjelasan secara rinci terkait analisis keefektifan media yang dikembangkan:

a. Analisis Data Pre Test dan Post Test

1) Data hasil Pre-test dan Post-test

Berikut perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas 3 dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disajikan dalam diagram berikut:

4) Uji *Independent Sample T Test*

Uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan yaitu antara hasil prestasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.025	.316	4.301	50	.000	6.846	1.592	3.649	10.043
	Equal variances not assumed			4.301	47.396	.000	6.846	1.592	3.645	10.047

Gambar 4.4
Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Berdasarkan hasil output SPSS diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji *Independent Sample T-Test* yaitu “Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan”⁹³. Hal ini berarti terdapat efektifitas dari penerapan media infografis untuk kelas eksperimen, karena nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media infografis efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

⁹³ Nuryadi dkk, *Ibid*, 109.

B. Pembahasan

Terdapat tiga topik bahasan penting dalam komponen ini yang bekerja sama untuk mengatasi masalah yang ada pada rumusan masalah. Pertama adalah pengembangan media infografis untuk meningkatkan prestasi belajar. Kedua yaitu kelayakan media infografis. Kemudian yang ketiga yaitu efektifitas penggunaan media infografis untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

1. Desain Pengembangan Media Infografis

Pengembangan media infografis merupakan upaya peneliti untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa MI Al-Karim Surabaya pada mata pelajaran SKI. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa dan juga analisis kurikulum yang di dalamnya mencakup KI, KD, Indikator, dan juga materi yang dipilih dalam pengembangan media. Materi yang digunakan bertujuan untuk mengukur seberapa besar hasil prestasi belajar siswa.

Kemudian peneliti melakukan Perancangan terhadap produk yang ingin dikembangkan yaitu media infografis yang dinilai mampu mengembangkan hasil prestasi belajar siswa. Dalam hal ini peneliti mengembangkan produk infografis animasi. Setelah melakukan analisis

dan juga perancangan, peneliti lalu melakukan Pengembangan terhadap produk media infografis yang mencakup tampilan dari aplikasi dan juga materi yang dipilih.

Langkah selanjutnya yaitu Implementasi produk yang sudah divalidasi para ahli sebelum diuji cobakan pada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti membagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdapat 26 siswa. Setiap kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media infografis yang dikembangkan peneliti. Sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang diberi perlakuan secara konvensional, di mana guru menjelaskan kemudian memberi tugas. Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan dengan tujuan sebagai pembanding agar hasil eksperimen lebih objektif. Langkah terakhir dalam melakukan pengembangan produk yakni melakukan Evaluasi terhadap penilaian produk yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis penilaian para ahli dan hasil *post test* dapat disimpulkan bahwa pengembangan media infografis yang dikembangkan peneliti sudah valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran SKI, khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, terdapat juga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Rizza dkk, yang menyatakan bahwa penggunaan media infografis dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam ranah

kognitif pada materi pokok kesetimbangan kimia kelas XI IPA Semester Gasal SMAN Gondangrejo.⁹⁴ Hal ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa “Teknik penyajian data atau informasi secara visual/grafis dapat memudahkan serta mempercepat pembaca dalam memahami informasi yang sangat kompleks karena dikemas dengan bahasa yang singkat dan jelas serta desain yang menarik.”⁹⁵

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media infografis dapat digunakan sebagai salah satu media proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa karena desain infografis dikemas dalam bentuk yang singkat, jelas dan menarik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Infografis

Berdasarkan hasil analisis dari validasi para ahli yakni ahli media, materi, dan praktisi pembelajar yang menunjukkan kevalidan produk untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari berbagai ahli.

Proporsi yang sangat baik diperoleh sebesar 84,7 % untuk validasi ahli media. Persentase tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa desain media infografis layak untuk diujicobakan pada siswa kelas 3 MI

⁹⁴ Muhammad Rizza dkk, "Pengaruh Media Infografis Dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA di SMA Negeri Gondangrejo", *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 5.3 (Juli, 2016), 9–17.

⁹⁵ Hamsi Mansur dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), (Juni 2020), 40

Al-Karim Surabaya yang memenuhi syarat kelayakan “sangat layak”. Profesional desain memberikan kritik dan rekomendasi selama proses validasi desain dalam upaya untuk mendapatkan perhatian siswa.

Hasil validasi ahli materi cukup valid, dengan persentase skor akhir 85% dan memenuhi syarat kualifikasi tepat. Standar-standar ini menunjukkan bahwa media infografis layak untuk diujicobakan kepada siswa. Validasi ahli memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk agar lebih berhasil dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu pada bagian evaluasi belajar siswa perlu ditambahkan soal pilihan ganda agar sesuai dengan indikator yang terdapat dalam RPP. Produk media infografis ditingkatkan dengan mempertimbangkan umpan balik dan ide dari validasi konten.

Dengan kualifikasi sangat baik, hasil validasi praktisi pembelajar (Guru) mendapatkan persentase sebanyak 92 %. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Pembelajaran melalui media infografis telah berhasil menjalani proses validasi pembelajaran dan siap untuk diujikan kepada siswa. Pakar pembelajaran atau praktisi pembelajar memberikan kritik dan saran selama proses validasi pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media infografis.

Salah satu dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mario Galang dkk juga mengatakan bahwa media infografis sangat layak digunakan sebagai mediapembelajaran pada materi unsur dan prinsip

seni rupa dengan perolehan skor 85,3%. Adapun kriteria interpretasi kemenarikan media seperti yang telah disebutkan dalam bab 2 yaitu “jika skor perolehan $80\% \leq \text{Skor} \leq 100$ maka media tersebut memenuhi kriteria layak digunakan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil perolehan validasi ahli media, validasi ahli materi ataupun validasi ahli pembelajar (guru) menunjukkan kategori layak untuk digunakan atau diujicobakan.

3. Efektivitas Pengembangan Media Infografis Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya

Berdasarkan hasil output SPSS *uji independent sample t test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil *posttest* untuk kelas eksperimen (menggunakan media infografis) dan kelompok kontrol (menggunakan pembelajaran secara konvensional).

Kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 80,4 dengan persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 84,6%. Sedangkan kelompok kontrol hanya mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 73,5 dengan persentase 42,3% siswa yang tuntas belajar atau nilai melebihi KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua sampel yang tidak berpasangan, peneliti juga melakukan uji

statistik melalui aplikasi SPSS versi 22 yaitu Uji *Independent Sample T Test*.

Berdasarkan hasil Uji *Independent Sample T Test*., dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$. Adapun dasar pengambilan dari analisis *Independent Sample T Test* yaitu jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.⁹⁶

Selain itu terdapat penelitian pendukung, seperti penelitian yang dilakukan oleh Meyrinda juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPS melalui media infografis memberikan pengaruh positif yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹⁷ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ririn Anggraeni dkk yang menunjukkan efektifitas media infografis pada pembelajaran IPA. Ditunjukkan dengan hasil prosentase penerapan media infografis dari yang semula hanya 48,5% menjadi 77,8%.⁹⁸

⁹⁶Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 109.

⁹⁷ Meyrinda Tobing, "Pengembangan Media Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 19 Surabaya", *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6 (3), (Juni, 2018), 196–202.

⁹⁸ Ririn Anggraeni dan Mecca Arfa, "Efektivitas Produk Kemasan Ulang Informasi Berupa Infografis Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Tembarak Kabupaten Temanggung)", *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1) (Januari, 2017), 241–250.

Menurut Bloom, prestasi belajar mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor.⁹⁹ Namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada aspek kognitif saja. Hal tersebut dikarenakan faktor kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.¹⁰⁰ Hal tersebut selaras dengan tampilan infografis yang jelas dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya media infografis dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁹⁹ Agus, Suprijono. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 6

¹⁰⁰ Sumanto, *Psikologi Perkembangan Fungsi Dan Teori* (Yogyakarta: Center For Academic Publishing Service, 2014), 32–36.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan media infografis yang digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 3 MI Al-Karim Surabaya dalam pembelajaran SKI, dapat diambil beberapa simpulan berdasarkan dari pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berikut penjelasan dari simpulan yang didapatkan oleh peneliti :

1. Proses pengembangan Media Infografis dilakukan peneliti sesuai dengan tahapan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Media Infografis didesain dengan berlandaskan pada kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Peneliti juga mempertimbangkan tujuan pengembangan yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Media Infografis yang dikembangkan peneliti ini valid digunakan dalam pembelajaran SKI di sekolah, berdasarkan hasil penilaian 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajar. Penilaian para ahli menunjukkan bahwa Media Infografis dari aspek media mendapatkan nilai rata-rata 84,7%, aspek materi 85%, dan ahli praktisi pembelajar 90% yang berada pada kategori sangat valid/layak.
3. Hasil pengembangan Media Infografis dilihat dari uji independent sample t test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil tes prestasi

4. belajar siswa untuk pretest dengan posttest kelas eksperimen, karena nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Infografis efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran

Beberapa saran penggunaan media yang dibuat berdasarkan data penelitian dan pengembangan produk Media Infografis, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk guru

Media Infografis dapat diaplikasikan di kelas rendah maupun tinggi sebagai media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

2. Untuk siswa

Siswa dapat menggunakan produk tersebut baik secara individu maupun berkelompok. Siswa dapat dengan bebas membagikan video dalam bentuk file atau link *google drive*.

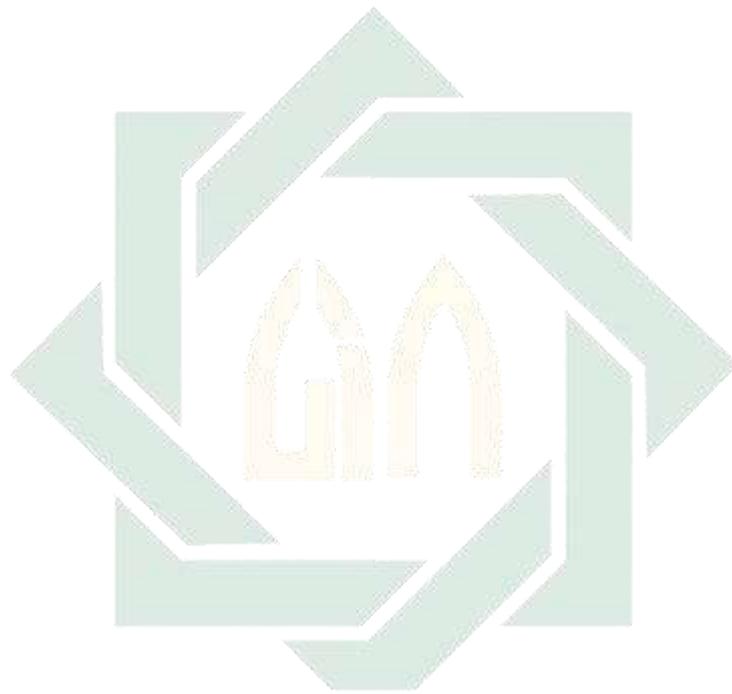
3. Untuk sekolah

Sekolah dapat menjadikan Infografis sebagai sebuah media yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sekolah diharapkan dapat mengembangkan produk tersebut untuk materi selain SKI.

4. Untuk peneliti selanjutnya dan pembaca

Media Infografis yang dikembangkan peneliti masih terbatas pada materi "Peristiwa Kerasulan Nabi Muhammad SAW". Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pada materi yang lain.

Hendaknya lebih banyak lagi media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

- Alfin dkk, "Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS Di SD", *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (Februari, 2020), 192–198.
- Alvionita dkk, "Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia", *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4 (2) (mei 2021), 119-232.
- Galang Mario, dkk, "Media Pembelajaran Infografis dengan Materi Unsur dan Prinsip Seni Rupa", *Jurnal Imajinasi: Seni dan Pendidikan Seni*, 5(2) (Mei, 2016), 153–158.
- Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4.1 (April, 2020), 37-40.
- Budiman, Haris, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", *Al-Tadzkkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1, (November 2016), 14.
- Irwandani Eka Puspita Sari, Chairul Anwar, "Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X", *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), (Agustus, 2018), 71–78.
- Kosasih dan Yanti Wulan Sari, "Pemanfaatan Infografis Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi", Seminar Internasional Riksa Bahasa, (Mei, 2020), 949-956.
- M. Umami, Utomo dkk, "Pengaruh Media Infografis Dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA di SMA Negeri Gondangrejo", *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 5.3 (Juli, 2016), 9–17.
- Meyrinda Tobing, "Pengembangan Media Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 19 Surabaya", *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6 (3), (Juni, 2017), 196–202.
- Muhammad Taufik, "Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar Tempo", *Techno.Com*, 11 (04), November 2012, 156-163.

