

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar memungkinkan terjadinya transformasi pada diri individu. Terdapat hubungan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik ketika proses belajar. Pendidik berperan sebagai pembawa pesan, sedangkan peserta didik berperan dalam menerima pesan tersebut. Mahmud & Idham (2017, hlm. 7) menyatakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja yang mengarah pada perubahan perilaku disebut dengan belajar. Maka melalui belajar, individu dapat mengalami sebuah perubahan dalam hidupnya.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Maka dalam pembelajaran terdapat proses interaksi yang didalamnya terdapat sistem yang berisi komponen-komponen yang saling terkait agar sebuah tujuan dapat tercapai. Komponen tersebut tidak hanya mencakup peserta didik dan pendidik saja tetapi didalamnya terdapat beberapa komponen sumber belajar yang berperan untuk memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian komponen pembelajaran yang didalamnya terdapat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Dwyer dalam Asyhar (Suryani, dkk, 2018, hlm. 9) memaparkan bahwa cara komunikasi dapat berpengaruh terhadap daya ingat peserta didik. Komunikasi tersebut bisa secara verbal maupun melalui perantara media visual. Rincian keterkaitan daya ingat peserta didik dengan proses komunikasi yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.1
Hubungan Antara Daya Ingat Peserta Didik Dengan Komunikasi Verbal dan Penggunaan Media

Sumber: Asyhar (dalam Suryani, dkk, 2018, hlm. 9)

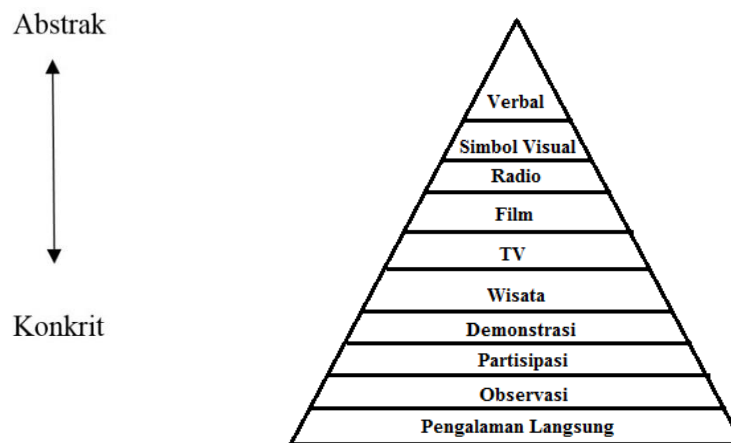
| Komunikasi Verbal | Media Visual | Daya Ingat (%) | |
|--------------------------|---------------------|-----------------------|---------------|
| | | 3 jam | 3 hari |

| | | | |
|---|---|-----------|-----------|
| √ | | 70 | 10 |
| | √ | 72 | 20 |
| √ | √ | 85 | 65 |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan yaitu daya ingat peserta didik akan lebih meningkat jika menggunakan komunikasi verbal serta penggunaan media visual. Jika menggunakan keduanya, daya ingat peserta didik berada pada tingkat 85%. Berbeda jika hanya menggunakan media visual saja yang berada pada tingkat 72%. Lain halnya jika hanya menggunakan komunikasi verbal, yang berada pada tingkat 70%. Jadi daya ingat peserta didik akan lebih unggul jika menggunakan cara komunikasi verbal dengan dibantu penggunaan media visual.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran, pendidik akan mudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Maka, media pembelajaran adalah alat bantu bagi pendidik sebagai pembawa informasi kepada peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh Kustandi & Darmawan (2020, hlm. 6) media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses pembelajaran yang berguna untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Maka kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri. Tentunya harus berhubungan dengan komponen pembelajaran yang lain.

Musfiqon (Suryani, dkk, 2018, hlm. 4) mengemukakan bahwa jika terdapat kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran secara verbal, maka media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi tersebut. Maka, ketika materi pembelajaran sulit untuk dijelaskan secara langsung, media pembelajaran berfungsi sebagai alat penghubung antara pendidik dengan peserta didik untuk menjelaskan materi pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan materi agar peserta didik menjadi lebih paham akan materi tersebut. Herijanto (2012, hlm. 9) berpendapat bahwa terdapat faktor yang sangat penting dalam pembelajaran, yaitu media dan sumber belajar yang berhubungan dengan pengalaman dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Dale mengenai kerucut pengalaman yaitu:



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: diadaptasi dari Fathoni (2018)

Dalam penerapannya, media pembelajaran dapat digunakan dalam materi apapun. IPS sebagai mata pelajaran terpadu yang terdiri dari disiplin-disiplin ilmu, dapat menerapkan media pembelajaran yang sinkron dengan yang siswa butuhkan. Tetapi permasalahannya, pembelajaran IPS selama ini ditekankan pada aspek penguasaan materi serta hafalan. Ketika materi tersebut diterapkan pada media yang kurang menarik, maka peserta didik akan sulit untuk mencerna materi tersebut. Sejalan dengan pendapat Karima & Ramadhani (2018, hlm. 52) bahwa dalam pembelajaran IPS siswa akan mudah bosan karena suasana pembelajaran sangat monoton. Pendapat lain yaitu oleh Wulandari (2017, hlm. 100) bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar IPS karena materinya yang sangat banyak. Maka, perlunya penerapan media yang menarik serta komunikatif bagi peserta didik.

Peneliti melakukan observasi ke SMP Negeri 3 Bandung. Lalu mewawancarai guru-guru IPS. Hasilnya adalah siswa merasa bosan ketika belajar IPS sebab materi yang kompleks serta penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Cara penyampaian materi dari guru yang kurang menarik sehingga menyebabkan sulitnya memahami materi pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat Daminawati (2016, hlm. 127) mengenai kesulitan belajar IPS yaitu siswa mengalami kesulitan belajar IPS karena cakupan materi pelajaran IPS itu banyak dan luas, serta cara guru dalam penyampaian, penjelasan dan pemberian materi yang membuat siswa kesulitan untuk memahaminya. Pendapat

lain yaitu dari Al Muchtar (dalam Rojuli, 2016, hlm. 26) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPS masih lemah.

Dari permasalahan yang dipaparkan, pemahaman adalah aspek penting dalam pembelajaran IPS. Karakteristik pendidikan IPS yang terpadu dan memuat berbagai konsep membuat peserta didik perlu memahaminya. Konsep-konsep dalam pendidikan IPS terbagi ke dalam materi geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Materi sejarah didalamnya terkandung konsep manusia, ruang dan waktu. Karena materi sejarah yang bersifat kronologis serta kompleks, siswa cenderung sulit dalam memahami materi. Sebagai upaya mengembangkan kemampuan pemahaman siswa terkait submateri sejarah pada IPS, diperlukan media pembelajaran yang membantu peserta didik agar paham terhadap materi pelajaran.

Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, berdampak pula pada dunia pendidikan. Berbagai teknik serta pendekatan berbasis digital digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang bersifat konvensional perlahan-lahan mulai ditinggalkan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat mengikuti perkembangan zaman. Sama halnya dengan pendapat Gunawan (dalam Rojuli, 2016, hlm. 24) bahwa pembelajaran IPS perlu mengikuti berbagai perkembangan global. Guru perlu berkreasi serta berinovasi untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran agar memudahkan proses pemahaman peserta didik. Supardan (2015, hlm. 161) berpendapat bahwa pentingnya guru IPS untuk memiliki kreativitas tinggi dalam pembelajaran materi sejarah di sekolah. Guru berperan pula sebagai penggerak serta model di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Media grafis menjadi alternatif baru dalam media pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media grafis seperti *chart*, diagram, gambar, kartun, dan lain-lain. Pribadi (2017, hlm. 30) menjelaskan bahwa untuk mengembangkan kemampuan pemahaman seseorang akan informasi, dapat menggunakan media infografis. Media grafis berguna untuk mengurangi salah tafsir ketika memahami suatu konsep atau informasi. Informasi-informasi tersebut disajikan dalam bentuk grafis yang kemudian dikenal dengan infografis. Melalui infografis ini, materi disajikan dengan bentuk yang menarik sehingga peserta didik akan lebih paham materi tersebut. Pendapat dari Saptodewo (2014, hlm. 194) yaitu infografis akan membuat orang

tertarik karena informasi dikemas dengan menggunakan elemen visual yang dapat diserap dalam sekejap. Pendapat lainnya yaitu dari Suryani, dkk (2018, hlm. 52) bahwa penggunaan media visual dapat memperlancar pemahaman siswa dan mempertajam daya ingat siswa. Maka, berbagai informasi serta materi ajar dibuat dengan sangat menarik bahkan dilengkapi dengan gambar-gambar. Infografis dapat dengan mudah dibuat oleh pendidik. Kemudian hasil dari infografis tersebut akan diberikan kepada peserta didik ketika pembelajaran. Berbagai materi pelajaran yang tidak dapat dijelaskan secara verbal, dapat menggunakan bantuan media visual salah satunya yaitu infografis.

Berbagai penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran infografis sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian dari Erwin Sopian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Infographic* Berbasis Animasi 2D Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show*.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh yang Hendri Rahman Susetyo mengenai “Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Siswi Kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro”. Didapat hasil bahwa infografis terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran IPS yang terlihat pada daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan perubahan nilai menjadi lebih baik.

Penelitian terakhir yaitu oleh Sandi Taufik Hidayat terkait “Penggunaan Media Ajar Infografis Melalui Google Classroom Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif siswa dapat mengalami peningkatan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ajar infografis dalam pembelajaran di *google classroom* tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan meneliti kepada siswa di SMP Negeri 3 Bandung dengan menggunakan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran IPS. Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media infografis memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa. Maka judul penelitian

ini adalah “Pengaruh Media Infografis Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen Di SMP Negeri 3 Bandung)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan media infografis?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *power point*?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan media infografis dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan perbedaan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media infografis di kelas eksperimen.
2. Mendeskripsikan perbedaan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media *power point* di kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan pemahaman siswa sesudah *treatment* yang menggunakan media infografis di kelas eksperimen dengan pemahaman siswa yang menggunakan media *power point* di kelas kontrol.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
Memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran visual berupa infografis yang diterapkan pada pembelajaran IPS.
2. Manfaat dari Segi Kebijakan
Memberikan arahan kebijakan dalam merancang media pembelajaran sebagai strategi untuk mengembangkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas sekolah terkait pencapaian belajar peserta didik.

b. Bagi guru

Memberikan pengetahuan bagi guru untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik.

c. Bagi peserta didik

Memberikan pengetahuan bagi peserta didik terkait penggunaan media infografis yang menarik untuk dibaca sehingga peserta didik dapat memahami isi dari infografis tersebut.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi serta bahan masukan untuk berbagai pihak, terkait penerapan media pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan media infografis dalam pembelajaran IPS.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan termuat dalam lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Mencakup pengenalan mengenai sebuah penelitian, yang didalamnya terdapat:

a. Latar belakang

Menjelaskan latar belakang terkait topik yang diteliti. Selain itu, dijelaskan mengenai ketimpangan dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang diteliti. Terdapat pula hasil penelusuran literatur terkait penelitian sebelumnya.

b. Rumusan masalah penelitian

Berisi pertanyaan penelitian berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi.

c. Tujuan penelitian

Menjelaskan hasil yang ingin diperoleh sesudah melakukan penelitian.

d. Manfaat penelitian

Memaparkan berbagai manfaat yang terdiri atas manfaat teoritis, kebijakan, praktis, serta isu dan aksi sosial.

e. Sistematika penulisan

Terdiri atas sistematika penulisan skripsi yang memaparkan gambaran setiap bab.

2. Bab II Kajian Teori

Penjelasan lebih lanjut mengenai bab II dijelaskan sebagai berikut.

a. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, kajian teori terdiri atas media pembelajaran. Selain itu, terdapat pula teori mengenai media grafis yang terdiri atas pengertian media grafis dan ragam media grafis. Media grafis tersebut dibuat lebih spesifik dengan adanya penjelasan mengenai infografis yang terdiri atas pengertian infografis, jenis infografis, karakteristik infografis, serta infografis sebagai media pembelajaran. Didalam kajian teori dijelaskan pula terkait pendidikan IPS yang terdiri atas pengertian, tujuan, dimensi, serta struktur pendidikan IPS. Teori lainnya yang termuat dalam bab ini yaitu mengenai pemahaman yang terdiri atas pengertian pemahaman, kategori pemahaman, ciri-ciri pemahaman, pemahaman dalam pembelajaran IPS, serta indikator pemahaman.

b. Penelitian Terdahulu

Memaparkan penelitian terdahulu yang relevan, serta persamaan dan perbedaan dengan peneliti sebelumnya.

c. Kerangka Berpikir

Bagian ini memaparkan hubungan antar variabel penelitian, serta alur penelitian yang digunakan.

d. Hipotesis

Bagian ini menjelaskan terkait jawaban sementara terkait permasalahan yang diteliti. Hipotesis disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

a. Metode Penelitian

Menjelaskan terkait metode penelitian eksperimen yang digunakan.

b. Desain penelitian

Memaparkan tentang desain penelitian secara lebih spesifik yaitu non ekuivalent kontrol grup desain.

c. Lokasi Penelitian dan Partisipan

Memaparkan mengenai lokasi dimana penelitian dilaksanakan serta partisipan yang berperan dalam penelitian.

d. Populasi dan sampel

Menjelaskan mengenai sasaran dari penelitian serta teknik *sampling* yang digunakan.

e. Definisi operasional

Bagian ini berisi indikator yang akan diukur pada penelitian berdasarkan variabel.

f. Teknik pengumpulan data

Menggunakan tes untuk pengumpulan data.

g. Instrumen penelitian

Menjelaskan alat ukur terhadap variabel penelitian.

h. Uji Instrumen

Bagian ini menjelaskan mengenai uji instrumen yang dilakukan sebelum melakukan penelitian.

i. Teknik Analisis data

Bagian ini terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

j. Prosedur penelitian

Bagian ini menjelaskan tentang prosedur penelitian yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Mencakup data penelitian kemudian dianalisis, diolah, serta memuat pembahasannya.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Memuat kesimpulan hasil penelitian, implikasi, rekomendasi bagi berbagai pihak dan bagi peneliti selanjutnya.