

Nomor: 333/S/PGSD/-KCBR/PK.03.08/03/Juli/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS INTERAKTIF
UNTUK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS V DI SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi “Karya Seni Rupa Daerah” untuk
Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Nur Alawiyah

1908171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

NUR ALAWIYAH

1908171

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS
INTERAKTIF UNTUK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS
V DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi “Karya Seni Rupa
Daerah” untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M.Pd.

NIP. 196104171986032001

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd.

NIP. 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS
INTERAKTIF UNTUK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi “Karya Seni Rupa Daerah”
untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

**Oleh,
Nur Alawiyah**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nur Alawiyah
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cara dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar (Penelitian *Design and Development* pada Materi “Karya Seni Rupa Daerah” untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar)” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Nur Alawiyah

NIM. 1908171

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” –

(QS Al-Baqarah : 286)

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik

Pelindung.” – (Q.S Ali-Imran : 173)

“Terkadang orang dengan masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan paling cerah.” Umar bin Khattab

Kita tidak akan bisa mengubah masa lalu, tetapi kita bisa mengubah masa depan yang akan datang. Maka dari itu, tetaplah yakin dengan diri sendiri bahwa kita dapat mengubah masa depan yang lebih baik dan sudah atas izin Allah SWT.

Skripsi ini menjadi bukti titik awal perjalanan dimasa penulis dituntut untuk menjadi seseorang yang kuat, sabar dan akhirnya paham dengan makna kehidupan.

Teruntuk :

1. Mama tercinta, papa, adik terima kasih atas doa-doa dan dukungan yang tulus, serta rasa kasih sayang yang tiada hentinya. Hiduplah selamanya.
2. Arif Rivansyah yang senantiasa menemani penulis disaat suka dan duka menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh saudara dan sahabat penulis, terima kasih selalu memotivasi penulis.
4. Almamaterku, terkhusus UPI Kampus Cibiru.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga saya sebagai penulis skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti berharap, dengan adanya skripsi ini semoga dapat bermamfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif Untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar” ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan ke depannya, agar menjadi lebih baik sehingga kelak skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapannya di lapangan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan hingga skripsi ini dapat selesai. Semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan dapat menjadi rahmat dan diperhitungkan oleh Tuhan.

Bandung, Juni 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar” ini. Penulis skripsi ini tentunya tidak dapat terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak hingga akhirnya skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Maka dari itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Hj. Deti Rostika, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk bimbingan, memberikan arahan serta kritikan yang positif dengan penuh kesabaran dan ketelitian, selalu memotivasi penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk bimbingan, memberikan arahan serta kritikan yang positif dengan penuh kesabaran dan ketelitian, selalu memotivasi penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Bapak Prof. Dr. H. Asep Herry Hermawan., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., selaku ahli media yang bersedia memvalidasi aspek media pada media pembelajaran infografis interaktif yang telah dirancang oleh penulis.
7. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku ahli materi yang bersedia memvalidasi aspek materi pada media pembelajaran infografis interaktif yang telah dirancang oleh penulis.

8. Ibu Dr.Kurniawati, M.Pd., selaku ahli bahasa yang bersedia memvalidasi aspek bahasa pada media pembelajaran infografis interaktif yang telah dirancang oleh penulis.
9. Ibu dan Bapak Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam membantu penulis selama awal perkuliahan hingga selesai.
10. Seluruh Civitas Akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam membantu penulis selama awal perkuliahan hingga selesai.
11. Ibu Nani Suryani, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 231 Suka Asih yang telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin. Serta wali kelas dan peserta didik kelas V SDN 231 Suka Asih yang telah bersedia membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian.
12. Kepada kedua orang tua, Ibu Hartati Rahayu dan Bapak Agus Heri Slamet yang selalu memberikan dukungan, menemani penulis selama bimbingan, menyemangati penulis, serta memberikan doa yang tiada henti untuk penulis, sehingga penulis mampu berjuang sampai penyusunan skripsi ini selesai.
13. Kepada Adik dan saudara penulis, Syifa Nabila, Ranti Febrianti dan Tata Puspita yang selalu memberikan dukungan dan bantuan, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Teruntuk sahabat terdekat penulis, Siti Nurul, Mega Citra, Indri Nuraeni, Mulyana, Rizki Arjuna, Alfian dan seluruh tim slaybe yang senantiasa kebersamai dan membantu penulis semasa perkuliahan sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
15. Teruntuk sahabat terdekat semasa perkuliahan Mustika, Syifa, Nadia, Bintang, Mevi, Risha, Alfi, Sofi, Vania, Nurul, Gandis, Susan, Angelica yang senantiasa kebersamai, memberikan dukungan dan bantuan semasa awal perkuliahan sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman kelas E PGSD 2019 yang telah berjuang bersama semasa kuliah, serta teman-teman angkatan 2019 jurusan PGSD.
17. Teruntuk Mr. Arif Rivansyah, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan yang tulus. Serta selalu menemani penulis dikala suka dan duka

selama awal masuk perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga sekarang ini. Semoga tetap kebersamai, tabah sampai akhir.

18. Untuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah mendoakan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Juni 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Alawiyah', written in a cursive style.

Nur Alawiyah

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS
INTERAKTIF UNTUK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS V DI
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi “Karya Seni Rupa Daerah”
untuk Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar)

Nur Alawiyah

1908171

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya), hal ini disebabkan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Permasalahan ini sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik kelas V SDN 231 Suka Asih. Dalam hal tersebut, penelitian ini akan dilakukan pengembangan media. Tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media dan kelayakan media, serta respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran infografis interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model D&D (*Design and Development*). Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran digital dengan rekapitulasi validasi ahli media, materi, dan bahasa sebesar 94,4% kategori “sangat layak”, hasil respon guru memiliki presentase sebesar 97,05%, dan hasil respon peserta didik memiliki presentase sebesar 96,2%. Hasil rata-rata respon guru dan peserta didik memiliki presentase sebesar 96,2% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik dan menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di kelas 5 sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, infografis, penelitian desain dan pengembangan, pembelajaran SbdP.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE INFOGRAPHIC LEARNING MEDIA
FOR CULTURE ARTS AND CRAFTS GRADE FIFTH IN ELEMENTARY
SCHOOLS**

*(Design and Development Research on the Material "Regional Fine Art Work" for
Grade Fifth Students in Elementary Schools)*

Nur Alawiyah

1908171

ABSTRACT

The background of this research is the decline in students' interest in learning SBdP (Cultural Arts and Crafts), this is because teachers rarely use digital-based learning media. This problem is in accordance with the problems experienced by teachers and students in grade V SDN 231 Suka Asih. In this case, this research will be carried out by developing media. The purpose of this development research is to determine media development and media feasibility, as well as teacher and student responses to interactive infographic learning media for Cultural Arts and Crafts in elementary schools. The method used in this study uses the D&D (Design and Development) model. The results of this study were used as one of the digital learning media with media, material, and language expert validation recapitulation of 94.4% in the "very feasible" category, teacher response results had a percentage of 97.05%, and student response results had a percentage of 96.2%. The average results of teacher and student responses obtained a percentage of 96.2% in the "very good" category. So it can be concluded that this interactive infographic learning media can be used as a good learning resource and attracts students' interest in learning SBdP (Cultural Arts and Crafts) in grade 5 elementary schools.

Keywords: learning media, infographics, design and development research, SBdP learning (Cultural Arts and Crafts).

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	5
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Media Pembelajaran	13
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.2 Infografis	15
2.2.1 Definisi Infografis.....	15
2.2.2 Jenis-jenis Infografis.....	17
2.3 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	18
2.3.1 Seni Budaya dan Prakarya	18
2.3.2 Fungsi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	19
2.4 Karya Seni Rupa Daerah	20
2.4.1 Pengertian Karya Seni Rupa daerah	20
2.5 Pembelajaran Materi Karya Seni Rupa Daerah Menggunakan Media Pembelajaran Infografis Interaktif	20
2.6 Penelitian yang Relevan	21
2.7 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Prosedur Penelitian	26
3.2.1 Tahap Identifikasi Masalah (<i>Identify the Problem</i>).....	26
3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the Objectives</i>).....	27

3.2.3	Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop the Artifact</i>)..	27
3.2.4	Uji Coba Produk (<i>Test the Artifact</i>).....	28
3.2.5	Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Evaluate the Testing Result</i>)	29
3.2.6	Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communicating the Testing Result</i>).....	29
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.4	Karakteristik Sasaran Penelitian	29
3.5	Instrument Penelitian	30
3.5.1	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Materi.....	30
3.5.2	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Media	32
3.5.3	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Bahasa.....	34
3.5.4	Angket Respon Guru	35
3.5.5	Angket Respon Peserta Didik.....	37
3.6	Teknik Pengumpulan Data	38
3.6.1	Wawancara.....	39
3.6.2	Observasi	39
3.6.3	Angket.....	39
3.7	Analisis Data	39
3.7.1	Reduksi Data.....	41
3.7.2	Laporan Tertulis.....	41
3.7.3	Penarikan Kesimpulan	41
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Temuan Penelitian	42
4.1.1	Tahap Identifikasi Masalah (<i>Identify the Problem</i>).....	43
4.1.2	Tahap Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the Objectives</i>).....	50
4.1.3	Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop the Artifact</i>)..	51
4.1.4	Tahap Uji Coba Produk (<i>Test the Product</i>)	75
4.1.4.1	Tahap Uji Coba Produk Pertama.....	75
4.1.4.2	Tahap Uji Coba Produk Kedua.....	86
4.1.5	Tahap Evaluasi Hasil Uji Coba Produk (<i>Evaluate Testing Result</i>)	90
4.1.6	Tahap Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk (<i>Communicate the Testing Result</i>)	91
4.2	Pembahasan Penelitian	92
4.2.1	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar	92

4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar	95
4.2.3 Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Implikasi	102
5.3 Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA.....	106
BIODATA PENULIS.....	216

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Penilaian oleh Ahli Materi	31
Tabel 3.2 Angket Penilaian oleh Ahli Materi	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Penilaian oleh Ahli Media	32
Tabel 3.4 Angket Penilaian oleh Ahli Media.....	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Penilaian oleh Ahli Bahasa	34
Tabel 3.6 Angket Penilaian oleh Ahli Bahasa	34
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru	35
Tabel 3.8 Angket Respon Guru.....	36
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik	38
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan	40
Tabel 3.12 Pengukuran Skala Likert.....	40
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru Kelas 5	43
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	49
Tabel 4.3 Garis Besar Program Media (GBPM)	53
Tabel 4.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	54
Tabel 4.5 Elemen Tombol Interaktif.....	63
Tabel 4.6 Hasil Perolehan Validasi oleh Ahli Media.....	76
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Validasi dari Ahli Materi.....	78
Tabel 4.8 Hasil Perolehan Validasi dari Ahli Bahasa	79
Tabel 4.9 Perbaikan dari Validator Ahli Media	81
Tabel 4.10 Perbaikan dari Validator Ahli Materi.....	83
Tabel 4.11 Perbaikan dari Validator Bahasa.....	85
Tabel 4.12 Hasil Perolehan Angket Respon Guru	86
Tabel 4.13 Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik.....	88
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator para Ahli	90
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Penilaian Respon Pengguna.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Model Prosedur Pengembangan D&D Peffers.....	26
Gambar 4.1 Halaman Beranda Canva	57
Gambar 4.2 Tools Menentukan Ukuran pada Tombol “Buat Desain”	58
Gambar 4.3 Klik Halaman Desain Baru	59
Gambar 4.4 Tools Warna Latar Belakang.....	59
Gambar 4.5 (a) Halaman Desain Baru (b) Kolom Pemilihan Warna	60
Gambar 4.6 Klik Tools “Elemen” untuk Membuka Akses Pemilihan Elemen	60
Gambar 4.7 Mencari Elemen pada Kolom Pencarian Elemen.....	61
Gambar 4.8 (a) Toolbar Canva (b) Menentukan Jenis Font.....	62
Gambar 4.9 (a) Merancang Tata Letak Elemen Gambar/Illustrasi/Teks (b) Desain yang Telah dirancang	63
Gambar 4.10 (a) dan (b) Cara Membuat Tombol Interaktif.....	64
Gambar 4.11 (a) Desain Ketentuan Penggunaan Media (b) Desain Daftar Isi (c) Kompetensi Dasar	65
Gambar 4.12 (a) dan (b) Desain Halaman Materi Ajar.....	66
Gambar 4.13 Desain Halaman Soal Latihan	67
Gambar 4.14 (a) Login Lapentor di Google (b) Upload Gambar 360 (c) Menyimpan Hotspot atau Tombol Akses Informasi. (d) Share Link Lapentor.....	68
Gambar 4. 15 Menyimpan Link Lapentor.....	69
Gambar 4.16 Halaman Membuat Teka-Teki Silang	70
Gambar 4.17 Merancang Soal Teka-teki	70
Gambar 4.18 (a) Menyimpan Link Cross Lab (b) Hasil Pembuatan Cross Lab ...	71
Gambar 4.19 Desain Halaman LKPD	72
Gambar 4.20 (a) Desain Halaman Informasi Penulis (b) Desain Halaman Daftar Pustaka (c) Desain Halaman Lampiran.....	72
Gambar 4.21 Menyimpan File dalam Bentuk Link/Tautan	73
Gambar 4.22 Mengakses Website Digital Tools Bitly.ws	74
Gambar 4.23 Mengubah Link atau Tautan Menjadi Lebih Singkat.....	74
Gambar 4.24 Menyalin Link/Tautan.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 SK Pembimbing.....	109
Lampiran 1.2 Buku Bimbingan.....	110
Lampiran 1.3 Lampiran Surat Izin Penelitian	113
Lampiran 1.4 Lampiran Surat telah Melakukan Penelitian	114
Lampiran 2.1 Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli Media	116
Lampiran 2.2 Lembar Hasil Penilaian Validator Ahli Media	118
Lampiran 2.3 Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli Materi	122
Lampiran 2.4 Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi.....	124
Lampiran 2.5 Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Ahli Bahasa	127
Lampiran 2.6 Lembar Hasil Penelitian Ahli Bahasa.....	129
Lampiran 3.1 Hasil Angket Respon Guru.....	133
Lampiran 3.2 Hasil Angket Respon Peserta Didik	136
Lampiran 4.1 Media Pembelajaran Infografis Interaktif.....	204
Lampiran 5.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	208
Lampiran 6.1 Dokumentasi	215
Lampiran 6.2 Form Perbaikan Skripsi.....	216

DAFTAR PUSTAKA

- Asociation of education Communication*, (1977). *The Definition of Educational Technology. AECT Task Force on Definition and Terminology*. Washington. DC : Eric.
- Amin. (2014). The Use of Infographics as a Tool for Facilitating Learning. *International Colloquium of Art and Design Education Research*.
- Andrew Fernando Pakpahan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Ardipal, A. (2012). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v11i1.69>
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arimbawa, I. P. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2018). Pengembangan Sop Berbasis Infografis Jenis – Jenis Penelitian Untuk Perkuliahan Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 134–145. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.12288>
- Artacho-Ramírez, M. A., Diego-Mas, J. A., & Alcaide-Marzal, J. (n.d.). Influence of the mode of graphical representation on the perception of product aesthetic and emotional features: An exploratory study. *International Journal of Industrial Ergonomics*. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2008.02.020>
- Aurissfan, D. F. (2011). Perancangan pusat pengembangan seni rupa kontemporer di Kota Malang: Tema ekologi arsitektur. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*), 77–206.
- BNSP. (2008). *Aspek Kelayakan Modul*. BNSP.
- Cotet, G. B., Carutasu, N. L., & Chiscop, F. (2020). education sciences Educational Perspective. *Education Science*, 10.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42–59. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832>

- Dur, B. I. U. (2014). Data Visualization and Infographics in Visual Communication Design Education at the Age of Information. *Journal of Arts and Humanities*.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*.
- Fallis, A. . (2013). Konsep seni pada anak TK. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 11–38.
- Freshly., G. B. W. (2007). *Pedagogies for the 21st century having the courage to see freshly*.
- Hadiprawiro, Y. (2015). Grafis informasi dalam komunikasi visual. *Desain*, 2(3), 195–202.
https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/584
- Hamalik. Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Harmawan, B. N., Wasianti, I., & Rohman, H. (2017). Collaborative Governance Dalam Program Pengembangan Nilai Budaya Daerah Melalui Banyuwangi Ethno Carnival. *E-Sospol*, IV(1), 50–55.
- Ikromah, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia pada Siswa Kelas 7 MTSN 4 Blitar*. UIN Satu Tulungagung.
- J Lankow, J Ritchie, R. C. (2014). *Infografis: Kedasyatan cara bercerita visual*. Kompas Gramedia.
- Janah, N. (2021). *Pemberdayaan anyaman rotan melalui usaha sosial handep haruei di Desa Baok Kecamatan Gunung Purei Barito Utara*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/4235%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4235/1/Skripsi Nor Janah - 1704120634.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/4235%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4235/1/Skripsi%20Nor%20Janah%20-%201704120634.pdf)
- Jerrold E. Kemp, D. K. D. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row, New York.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2016). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Kemendikbud. (2015). Modul 1 Pilar 1 Fasilitas Sekolah Aman. *Fasilitas Sekolah Aman*.
- Kolb, B. and Wishaw, I. Q. (2014). *An introduction to Brain and Behaviour*. Worth Publishers.
- Mareza, L. (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi

Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>

Miarso, Y. (n.d.). *Perkembangan Terkini Teknologi Pendidikan*.

Miles, Matthew & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. UI-Press.

Mudjia raharjo. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*.
<https://www.uinmalang.ac.id/blog/post/read/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>,

Muhammad Yaumi. (n.d.). No Title. *Repository Uin Alaudin*.
<https://doi.org/http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/11789>

Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Title. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).

Mulyasa, E. (2012). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Pamadhi, Hajar, . & Evan.S. (2012). *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka.

Peffer, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (n.d.). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.2753/MIS0742-122240302>.

Permatasari, D., Oktaviyanthi, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan Infografis Interaktif Peluang Upaya Mengoptimalkan Mathematical Student Engagement. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 366–370.
<https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.224>

Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>

Pranatawijaya. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Proceedings, O. C. (2013). A Development of Analytical Thinking Skills of Graduate Students by using Concept Mapping. *The Asian Conference on Education 2013*,

- Purwono Urip. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. BNSP.
- Republik Indonesia, P. (2005). *UU 14-2005 Guru dan Dosen.pdf* (p. 17).
- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran infografis sebagai media promosi dalam pemanfaatan perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2), 183–196. <https://doi.org/10.24198/jkip.v6i2.15440>
- Richey, R.C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Mahwah, NR: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2021). *Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis*. 276–282. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/607>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03), 163–218. <http://www.erickazof.com/apa-itu->
- Sari, E. P., Anwar, C., & Irwandani. (2018). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 71–78.
- Sholihah. (2019). *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 172071200049.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta : kencana Prenadamedia Grup.
- Sutrisno, H. (2013). *Pengembangan Modul Perhitungan Konstruksi Mesin*.