

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berkualitas adalah suatu pendidikan yang bisa mengembangkan potensi serta wawasan yang pada oleh peserta didik. Proses belajar peserta didik yang terjadi di kelas selama ini adalah peserta didik menjadi tempat menerima informasi, sehingga menimbulkan terjadinya interaksi yang terjadi cuma dalam satu arah yaitu pendidik dengan peserta didik. Hubungan semacam ini sudah banyak dilakukan di sekolah dan sudah berlangsung lama hal ini bisa berdampak verbalisme. Verbalisme yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan cara mengajarkan kepada anak untuk menghafal sehingga peserta didik hanya paham dengan pembelajaran seperti kata-kata saja namun tidak mengerti dengan maksud ataupun tujuan dalam materi yang sudah dijelaskan (Rasyid et al., 2017).

Hal ini bisa menyebabkan menurunnya daya kreativitas dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan oleh guru, sehingga membuat seorang guru agar lebih kreatifitas dalam membuat media pembelajaran sehingga bisa membuat siswa tertarik dan membuat siswa lebih mudah untuk paham terkait materi yang telah dijelaskan. Faktor yang berperan dalam berjalannya pembelajaran didalam kelas ialah seorang guru, guru harus bisa menjelaskan materi dengan baik kepada anak didiknya, kemudian seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan kaadaan pembelajaran yang menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan kepada peserta didik.

Banyak permasalahan yang terjadi di dalam dunia pendidikan salah satunya ialah peserta didik lebih banyak belajar dalam proses pembelajaran berpatokan dengan buku cetak yang digunakan, terkadang juga peserta didik lebih sering mencatat materi dari papan tulis yang telah ditulis materi pembelajaran, hal semacam ini sangat banyak terjadi di sekolah. Dalam realita pendidikan saat ini, masih banyak kita temui pendidik yang menggunakan media atau bahan ajar konvensional, yaitu media atau bahan ajar yang tinggal pakai, instan, tinggal beli tanpa upaya untuk merencanakan, menyiapkan dan menyusun sendiri. Dengan demikian resikonya sangat mungkin jika media atau bahan ajar yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran itu tidak kontekstual, monoton, tidak menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Bentuk-bentuk media atau bahan ajar yang konvensional biasanya seperti buku sumbangan dari pemerintah, buku-buku teks pembelajaran yang diperjual belikan di toko-toko buku dan LKS yang dibeli melalui para penyalur yang sering data ke berbagai sekolah(Wangid, 2020). Hal ini sangat tidak efektif karna tidak bisa memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran berlangsung dan terkadang juga banyak memberikan efek membosankan kepada peserta didik. Seorang pendidik dituntut untuk mampu menyusun, merancang dan membuat media pembelajaran yang inovatif, kreatif, variatif, kontekstual, menarik dan sesuai dengan tingkat yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Untuk itu penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Teknologi dalam

pembelajaran dapat diterapkan salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mengandung materi pembelajaran (Afriani et al., 2022). Untuk itu disini saya membuat suatu media pembelajaran yang berupa infografis yang dicetak dalam bentuk x banner yang di mana infografis merupakan singkatan dari information + graphics, kata ini merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Sehingga media pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan.

Pemilihan media ini disesuaikan oleh kondisi sekolah yang masih kurang fasilitas, untuk itu media infografis ini sangat cocok digunakan di sekolah penelitian ini, dikarenakan untuk menggunakan media ini tidak diperlukannya wifi dan juga infocus karena media infografis ini nantinya akan di cetak berbentuk x banner. Media pembelajaran infografis ini mampu menampilkan gambaran materi yang ada, media ini juga merupakan media pembelajaran yang tidak ribet, sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran infografis ini juga dapat membantu peserta didik yang kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas saya mengambil judul penelitian yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Infografis Pada Materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan di Negara ASEAN. Dalam penelitian dilakukan di kelas VIII dengan materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara ASEAN, pemilihan materi ini dilakukan agar sesuai dengan media yang di kembangkan, berdasarkan buku yang telah di analisis di sekolah pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan di

negara ASEAN banyak mengandung teori juga gambar, sehingga media infografis yang dicetak dalam bentuk banner ini sangat cocok digunakan untuk menyimpulkan materi dalam bentuk infografis yang di sajikan dalam teori serta gambar namun dalam versi yang lebih singkat dan kompleks. Sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran infografis, yang di mana penggunaan media ini ialah karna dalam infografis akan disajikan materi yang telah di simpulkan lebih kompleks yang disajikan dalam bentuk data, teori maupun gambar.

Infografis adalah gabungan dari visualisasi, grafik, dan teks yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, infografis ini juga bisa diartikan sebagai bentuk komunikasi visual dengan desain unik dan menarik, yang akan memudahkan audiens dalam menangkap informasi yang ada. Dengan membuat infografis siswa dapat mengolah informasi yang telah didapatkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan menggunakan media infografis. Hasil dari penggunaan infografis ini dapat dipakai, baik untuk belajar mandiri maupun untuk belajar bersama dengan siswa lainnya, sehingga siswa tidak kesusahan dalam memahami materi, serta tidak membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran(Sukriadi, 2020).

Sebelumnya sudah ada beberapa peneliti yang meneliti dalam penelitian ini dengan judul sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis Materi Dinamika Atmosfer (Darung et al., 2020)
2. Pengembangan Media Berbasis Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X (Sari, 2017),

3. Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar siswa (Mansur & Rafiudin, 2020).

Walaupun dengan judul yang sama namun terdapat beberapa perbedaan baik dari segi materi yang digunakan, sekolah tempat penelitian, rumusan masalah serta wujud jadi infografis ini akan dicetak juga harus berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa infografis yang dicetak dalam bentuk x banner, berisi materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN?

1.3 Tujuan Penelitian

Menghasilkan sebuah produk berupa infografis berbentuk x banner yang membahas mengenai materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN.

1.4 Spesifikasi Produk yang di kembangkan

Spesifikasi produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Produk infografis yang dicetak dalam bentuk x banner dikembangkan untuk materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara asean
2. Produk infografis berbentuk x banner dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar mandiri maupun didalam kelas
3. Produk infografis berbentuk x banner di desain manual menggunakan power poin sebagai aplikasi pembuatan infografis
4. Produk infografis berbentuk x banner yang dirancang dengan materi yang lebih kompleks dengan desain yang unik dan menarik dan dapat disajikan lebih dari

sekedar teks serta memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik, sehingga membuat siapa saja yang membaca untuk lebih cepat memahami data, gagasan, informasi dan pengetahuan.

5. Terdapat materi mengenal negara-negara ASEAN dan interaksi antar negara-negara ASEAN

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai harapan serta manfaat dalam ilmu pengetahuan secara langsung maupun tidak langsung, adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai memberikan informasi terkait perkembangan media pembelajaran berupa infografis berbentuk x banner dalam materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara asean.

2. Manfaat Praktis

- Manfaat kepada peserta didik yaitu memberikan pengalaman belajar baru, yang seru dan memudahkan peserta didik untuk dapat lebih mudah menangkap materi yang disampaikan dengan cepat dan bisa meningkatkan literasi.
- Kepada guru yaitu membuat guru semakin kreatif, memudahkan guru dalam mengajar dan membiasakan guru untuk selalu membuat media pembelajaran di setiap materi yang ada.
- Kepada Mahasiswa Dengan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju membuat perkembangan media pembelajaran untuk selalu

berkembang sehingga membuat mahasiswa untuk selalu berinovasi untuk menciptakan perkembangan media pembelajaran yang baru.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian berjudul pengembangan media pembelajaran berupa infografis pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara ASEAN sebagai media pembelajaran di SMP IT TADZKIA yaitu bertujuan untuk menghasilkan produk berupa infografis yang berbentuk banner yang didalamnya membahas tentang materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN, pada penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk saja tidak melakukan sebuah eksperimen.

9th ed.).