

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan sebuah cabang ilmu dari *Research and Development* (RD) yang lebih condong pada rancangan dan desain dari sebuah produk. RD ditujukan untuk mengembangkan dan mendesain sebuah produk agar tercipta sebuah produk baru yang sesuai dengan kebutuhan lingkungan saat ini.⁸ RD juga merupakan sebuah bagian dari penyempurnaan sebuah produksi dimana RD berperan untuk mengevaluasi dan mengubah, serta mengembangkan ulang produk yang dimaksud agar lebih sempurna serta dapat dipertanggung-jawabkan.

Dalam prakteknya, produk yang dimaksud tidak serta merta berbentuk fisik atau material seperti buku, spanduk, dan objek fisik lain melainkan dapat juga berbentuk sebagai benda nonfisik yang tetap dibutuhkan oleh masyarakat⁹. Beberapa contoh dari produk pengembangan non fisik adalah media pembelajaran, teknik penelitian, teknik pengolahan data, dan sebagainya.

Secara umum, pengembangan dapat diartikan sebagai bentuk perubahan dari awal hingga akhir yang ditandai dengan pertumbuhan, evolusi, serta perubahan lain.¹⁰ Pengembangan dalam penelitian ini

⁸ Ending mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 161

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008) hal. 164

¹⁰ Lina Triwidayanti, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Captivate Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Kelas VII MTs Assyafiyah Gondang Tulungagung" (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hlm 16

merupakan sebuah RD dari produk non-fisik maupun fisik yakni media pembelajaran yang mencakup teknik mengajar dan kegunaan sebuah media pembelajaran serta media pembelajaran itu sendiri yakni infografis. Dengan adanya RD dari media pembelajaran tersebut diharapkan menambah ketepatan fungsi dan efisiensi dari media infografis dalam pembelajaran IPS. Tujuan utama tersebut dapat tercapai melalui perencanaan yang matang dan proses evaluasi pada setiap uji coba media pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan seorang pakar pengembangan, Borg & Gall (1998) menyatakan bahwa RD merupakan proses pembuatan atau evaluasi dari sebuah produk pendidikan menjadi lebih baik dan semakin valid.¹¹

Berdasarkan pernyataan-pernyataan teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa RD merupakan proses atau langkah yang dilakukan untuk menyempurnakan suatu produk agar lebih mencapai tujuan yang diinginkan oleh pengembang, yakni adalah tujuan pembelajaran yang tertuang dalam setiap silabus pendidikan terkait.

b. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan dapat dibedakan berdasarkan aspek pengembangan yaitu 1) kurikulum 2) teknologi dan media, 3) pelajaran dan intruksi

1) Bagian Kurikulum

Memiliki tujuan untuk penyajian data berupa informasi dari sebuah pengambilan keputusan dalam proses RD serta mencakup kemampuan pelaksana RD dalam menciptakan produk baru dalam situasi lebih lanjut.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 16

2) Bagian Teknologi dan Media

Memiliki tujuan untuk acuan dalam bagian RD yakni sektor struktural rancangan yang didasarkan pada opsi pemecahan masalah atau penyelesaian fenomena yang dihadapi dalam prosedur pemeriksaan secara umum.

3) Bagian Pelajaran dan Instruksi

Memiliki tujuan untuk memberikan sumbang asih dalam proses pendidikan untuk menunjang profesionalisme pendidik dan mengembangkan proses pembelajaran setempat. Gas dan Selinker menjelaskan mengenai belajar yang dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar tidak sekedar tergantung pada kondisi kognitif individu atau proses psikologi,, namun juga terkait interaksi sosial.¹²

Dari penjelasan di atas tujuan dari penelitian pengembangan bahan ajar yaitu mampu mengembangkan kurikulum yang ada sehingga mampu mencapai tujuan dari pembelajaran, mampu meningkatkan keprofesionalan guru, serta mampu memberikan kontribusi pada setiap kegiatan pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Kata media menurut bahasa berarti tengah atau pengantar yang ditafsirkan dari bahasa asal yakni *medius* yang merupakan bahasa latin. Sedangkan apabila ditafsirkan dari bahasa Arab, media memiliki arti sebuah jembatan yang menghubungkan pesan atau sebuah perantara. Selaras dengan hal ini seorang pemikir, Hamidjoyo menyatakan bahwa sebuah media merupakan seluruh wujud realisasi prentara komunikasi antar masyarakat dan digunakan untuk menyebarkan luaskan ide-ide atau gagasan mereka kepada

¹² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Effect of Students' Term and Educational Institution on the Arising of Indonesian Morphology-Syntactical Interference in ELLT. *Journal Dinamika Ilmu* Vol. 17

penerima atau objek komunikasi. Dalam hal ini objek komunikasi yang dimaksud adalah peserta didik atau siswa. Sifat teladan seorang pendidik untuk dapat menjadi panutan dan contoh bagi peserta didik dalam banyak segi terkait kreativitas membuat media pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa guru seharusnya memahami karakter peserta didik, menganalisis kebutuhan siswa.¹³

Pendapat selaras juga disampaikan oleh Asosiasi Edukasi dan Teknologi Komunikasi atau disingkat (AECT), yang berpendapat bahwa media merupakan perwujudan dari penghubung antara komunikator dengan komunikan yang berfungsi sebagai jalur perpindahan atau pergerakan ide atau gagasan dari komunikator pada komunikan. Hidup manusia tidak terlepas dari pola kebudayaan dimana individu tersebut dilahirkan dan tinggal.¹⁴

Dari sebagian penafsiran diatas bisa disimpulkan bahwa media merupakan seluruh wujud saluran yang digunakan manusia buat mengantarkan data kepada penerima pesan atau komunikator. Media dalam konteks pendidikan diartikan sebagai kumpulan dari berbagai alat-alat yang digunakan untuk menyimpan dan memvisualisasikan materi yang ditujukan dari guru kepada para siswa. Dalam hal ini seorang ahli pendidikan yakni Lahumeru menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai proyeksi ide atau gagasan dari sebuah materi yang ada pada diri pendidik sehingga dapat dilihat, disaksikan, dan diperhatikan dengan seksama oleh peserta didik sehingga mereka dapat memahami maksud atau gagasan yang ingin disampaikan oleh guru. Dalam hal ini juga gagasan yang dimaksud adalah materi pembelajaran. Terdapat unit dasar dalam komunikasi yang disebut dengan tindak tutur yang dalam kajian kesantunan pragmatik sebuah

¹³ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. Redesign Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum. *Proceedings Telfin 61st International Conference*, UNS Solo, 2014.927-931.

¹⁴ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Rice Planning Ritual Using Mantra by Caruban Community Madiun. *Journal of Linguistics* Vol.1. 2012. 46.

perkataan tidak hanya bersifat *constative* yaitu hanya perkataan saja tetapi juga bersifat tindakan yang melakukan sesuatu.¹⁵

Sedikit berbeda, Miarso menambahkan bahwa media pembelajaran selain dapat difungsikan sebagai kurir pengantar ide, namun juga dapat memberikan *treatment* sehingga memupuk atau membuat desakan bagi peserta didik agar dibentuknya pembelajaran yang sedikit lebih disengaja dan terkontrol. Dalam hal ini disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai wadah ataupun sarana bagi peserta didik untuk memahami sebuah materi dengan tujuan agar apa yang dijelaskan pada buku ataupun pengajar mampu diterima dengan baik dan masuk dalam pemahaman peserta didik dan mendorong motivasi sehingga terjadilah proses belajar.

1. Pengertian dan Unsur Media Visual

Menurut Munandi, media visual merupakan sebuah pengantar yang terkait dengan indera pengelihatan. Ada 2 tipe pesan yang di muat dalam media visual, ialah verbal serta non verbal. Verbal berisi tentang kata-kata yang keluar dari mulut komunikator atau guru yang berupa bahasa sehari-hari yang digunakan sebagai bahasa pembelajaran. Sebaliknya non verbal merupakan berbentuk tulisan atau perubahan dari bahasa verbal kedalam simbol-simbol tertentu, sehingga dia dapat dikatakan bahasa visual. Bach mengemukakan bahwa tindakan dalam komunikasi verbal memiliki pesan di dalamnya, sehingga komunikasi tidak hanya tentang bahasa namun juga dengan tindakan.¹⁶ Arsyad mengemukakan bahwa mayoritas unsur dalam media visual meliputi garis, wujud, corak, serta tekstur, yaitu sebagai berikut:

¹⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Kesatuan Pragmatik dalam Bahasa Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Prosiding Prasasti*. 2014. 54

¹⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. Illocutionary and Perlocutionary Acts on Main Characters Dialogues in John Milne's Novel: "The Black Cat", *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. 1. 2016, 68.

- 1) Garis merupakan gabungan dari titik- titik. Dengan itu akan ada banyak tipe garis diantaranya : garis lurus baik vertical maupun horizontal, lengkung, dan kombinasi keduanya yakni garis zigzag dan garis lingkaran.
- 2) Wujud merupakan suatu bentuk lanjut dari garis yang membentuk produk baru yakni perwujudan dari symbol-simbol yang memiliki arti tertentu dan dapat direalisasikan dengan konsep-konsep atau wujud lain.
- 3) Corak dipakai untuk memberi kesan pembelahan ataupun penekanan, serta membangun keterkaitan pembauran, apalagi bisa mempertinggi tingkat realisme atau kenyataan serta bisa menghasilkan reaksi emosional tertentu.
- 4) Tekstur dipakai sebagai pemuncul kesan agresif serta halus, ataupun digunakan sebagai pemberi penekanan semacam corak atau warna.

Dari uraian diatas bisa disimpulkan bahwasanya media visual ialah media yang dalam penggunaannya mengaitkan indera pengelihatan serta memiliki faktor garis, bentuk, corak / warna serta tekstur.¹⁷

2) Guna Media Visual

Terdapat 2 kegunaan utama media pendidikan yang harus kita tahu. kegunaan awal media merupakan perlengkapan bantu pembelajaran, serta kegunaan kedua merupakan sebagai media referensi belajar. Kedua kegunaan tersebut bisa dipaparkan seperti berikut:

- a. Media pembelajaran yang berguna untuk perlengkapan pendukung pendidikan Pastinya telah diketahui bahwasanya modul ajar mempunyai tingkatan kesulitan yang bermacam- macam. Selain itu juga terdapat

¹⁷ Azhar Arsyad.2014. *Media Pembelajaran*.Jakarta:Rajawali Pers,

modul ajar tanpa perlu adanya perlengkapan pendukung, namun terdapat juga modul ajar yang sangat membutuhkan perlengkapan pendukung berbentuk media pendidikan, antara lain berbentuk peta, tabel-tabel, ilustrasi, foto, dan yang lainnya. Modul ajar yang memiliki tingkatan kesulitan besar pasti sukar dimengerti oleh siswa. Tanpa dorongan media, hingga modul ajar jadi sulit dipahami serta dimengerti oleh tiap siswa. Perihal ini akan terus menjadi beban apabila modul ajar tersebut abstrak serta rumit. Dengan perlengkapan bantu, media memiliki guna memudahkan jalur mengarah tercapainya tujuan pendidikan. Perihal ini dilandasi kepercayaan jika aktivitas pendidikan dengan dorongan media mempertinggi mutu aktivitas pembelajar peserta didik dalam kurun waktu lama. Hal ini berarti, aktivitas pembelajaran dengan dorongan media hendak menciptakan kegiatan serta hasil pembelajaran yang meningkat daripada tidak adanya dorongan dari media.

Media pembelajaran untuk sumber belajar yang merupakan seluruh suatu yang bisa difungsikan untuk tempat berasalnya bahan atau materi pembelajaran bagi siswa. Sumber tersebut bisa digolongkan kedalam 5 lima jenis, ialah buku atau sumber ilmu, manusia atau pelaku pendidikan, pustaka, media komunikasi, lingkungan sekitar baik alam ataupun buatan, serta media pendidikan yang merupakan sumber belajar, turut menolong pendidik dan mempermudah meraih tujuan pendidikan yakni siswa mengerti materi yang disampaikan, dan bisa menambah pengetahuan siswa.¹⁸ Jadi visual merupakan penyampaian informasi secara pengelihatan indera, dapat berupa gambar ataupun video dengan konsep yang pastinya dapat dipahami.

3. Analisis Karakter Materi dan Siswa

¹⁸ Azhar Arsyad.2014. *Media Pembelajaran*.Jakarta:Rajawali Pers,

Indonesia memiliki letak yang strategis untuk berbagai kondisi alamnya persebaran flora dan fauna, oleh karena itu Indonesia memiliki Keanekaragaman flora dan fauna di berbagai wilayah, kondisi tersebut tidak terlepas dari dukungan kondisi di wilayah itu.. Berdasarkan deskripsi tentang kondisi alam Indonesia tersebut, tentunya sangat bermanfaat bagi peserta didik, apabila peserta didik mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, manfaat yang dapat diperoleh dari mempelajari keadaan alam yaitu siswa memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Tetapi pada praktik nyata dengan kondisi nyata dikelas 7 MTsN 4 Blitar terdapat permasalahan antara lain peserta didik yang masih kekurangan media referensi pembelajaran, sinyal yang buruk untuk mengakses *e-learning* sekolah, banyaknya materi sehingga peserta didik kurang dalam memahaminya dan membosankan, kurangnya minat belajar peserta didik yang berakibat tidak memiliki semangat saat mengikuti pembelajaran sehingga tidak menarik perhatian peserta didik, tidak adanya variasi dalam proses belajar mengajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga kurang, masih minimnya interaksi langsung yang terjalin antara guru dengan peserta didik untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu mengapa materi kondisi alam Indonesia ini dijadikan pilihan dalam media pembelajaran karena didalam nya terdapat aspek-aspek yang perlu divisualisasikan agar peserta didik dapat mendeskripsikan dan memahami isi dari materi. Mengapa juga peserta didik di MTsN 4 Blitar sebagai pilihan sasaran produk media pembelajaran ini dikarenakan mengingat letak sekolah yang berlokasi di Jl. Desa Sukosewu, Sukoreno, Sukosewu, Gandusari, Blitar, Jawa Timur 66187 dimana lokasi tersebut berada di wilayah kaki Gunung Kelud yang mengakibatkan sinyal disana cukup lama dan bias dibilang sulit untuk membuka akses *e-learning* maka peneliti membuat media pembelajaran animasi infografis yang diunggah di *Youtube* untuk memudahkan peserta didik melihat dan mengaksesnya karena

banyak dari peserta didik yang sering membuka *youtube* untuk menonton video-video hal tersebut untuk melatih peserta didik pandai dalam berbagai hal yaitu teknologi komunikasi dan lain lain. Sesuai yang jelaskan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati bahwa:

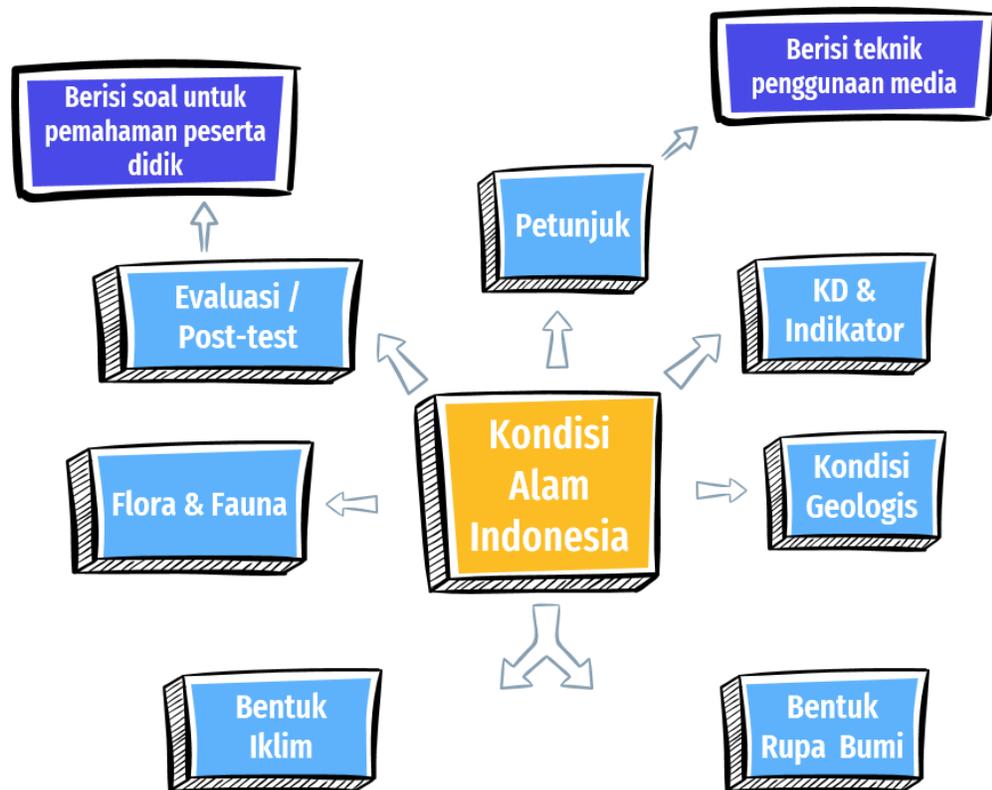
It can be assumed that a focus on speaking process as a pedagogical instrument is only for EFL learners if attention and supporting environment are given to linguistic development.

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa guru juga harus memberikan perhatian pada peserta didik dapat diasumsikan bahwa proses berbicara dalam pembelajaran menggunakan media bagi siswa jika perhatian dan dukungan lingkungan diberikan untuk perkembangan belajar maupun berbahasa dalam berkomunikasi.¹⁹

4. *Blueprint* Media Pembelajaran Animasi Infografis

Blueprint merupakan rancangan yang dirumuskan untuk memberikan arahan terhadap kegiatan atau pembuatan media yang dilakukan secara berkesinambungan, sehingga setiap rancangan media memiliki kesesuaian dengan dan kebutuhan peserta didik, atau kata lain sebagai gambaran singkat produk media pembelajaran yang dibuat.

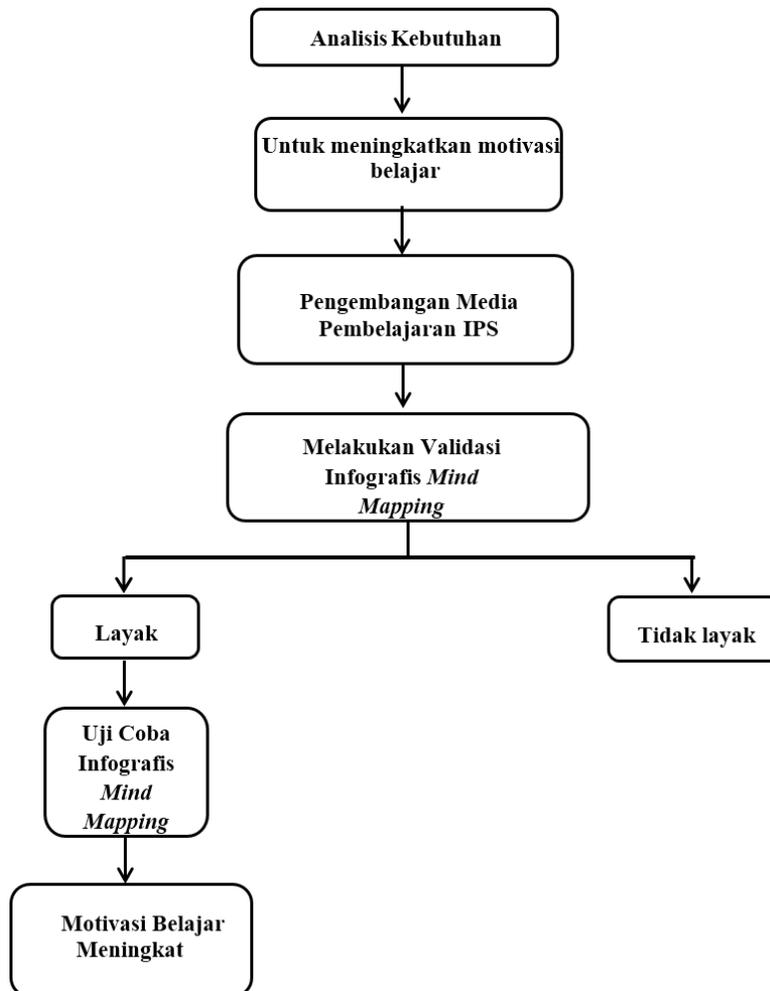
¹⁹ Dwi Astuti Nur Hayati. (2017) The Indonesian Influence Developing Skill in Learning English: EFL Learners Impediment ,*Proceeding International Seminar Prasasti III: Current Research in Linguistics* 3,207-211 No. 1

Gambar 1 *Blue Print*

B. KERANGKA BERPIKIR

Dalam penelitian ini kerangka pemikiran ialah dasar atau bagan alur yang merupakan proyeksi dari data-data hasil pemikiran yang berlandaskan pada kajian pustaka yang sudah dirangkum. Dalam riset ini, pengembangan media dicoba supaya peserta didik lebih tertarik agar menjajaki proses pendidikan maupun pembelajaran. Dengan arah atau hasil akhir dari pendidikan bisa terlaksana dengan sempurna serta peserta didik bisa menguasai modul yang di informasikan. Bagi Sugiyono kerangka berpikir ialah sintesa tentang ikatan antar variabel yang dibuat serta diproduksi dan

disusun dari bermacam teori-teori yang sudah dijelaskan dan dirangkum.²⁰ Berikut penjelasan kerangka pemikiran yang diresmikan dalam riset ini bagaikan berikut:



Gambar 2 Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Ada beberapa hal yang bisa mempengaruhi motivasi belajar yaitu salah satu diantaranya yaitu faktor dari luar seperti media pembelajaran itu sendiri yang mana media pembelajaran dipakai supaya dalam proses

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60

pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh dan pembelajaran bisa lebih aktif juga menarik untuk diperhatikan.

Gambar bagan diatas menerangkan yaitu mengenai aktivitas dini yang merupakan pelaksanaan analisis kebutuhan siswa, dari hasil tersebut dihasilkan suatu analisis kebutuhan berbentuk kebutuhan media pembelajaran yang lebih menarik serta bisa tingkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, dicoba suatu pengembangan media pembelajaran supaya jadi lebih menarik paling utama padamateri pembahasan kondisi alam Indonesia. Media animasi infografis ersebut hendak divalidasi oleh sebagian validator, apabila media animasi infografis tersebut telah memenuhi kriteria layak hingga media tersebut hendak digunakan dalam riset. Lalu uji coba dilaksanakan agar bisa dikenal sebagai motivasi atau hasil belajar jika motivasi belajar peserta didik bertambah saat proses pembelajaran berlangsung maka media ini yang sudah bisa dilanjutkan oleh peneliti.

C. Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah:

H0: Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media animasi infografis pada siswa MTs Negeri 4 Blitar.

H1: Ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media animasi infografis pada siswa MTs Negeri 4 Blitar.

Pengambilan kesimpulan dengan asumsi:

Jika nilai prob/signifikasi /P-value $< \alpha$, maka H0 ditolak

Jika nilai prob/signifikasi /P-value $\geq \alpha$, maka H0 diterima

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang

digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian peneliti. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa hasil skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Berikut penelitian terdahulu yang sedikit banyak terkait dengan judul penelitian ini.

Penelitian pertama merupakan hasil dari peneliti bernama Akhmad Nurkholis dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Map* Berbasis *Adobe Flash* dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang. Beliau menyatakan dalam penelitiannya berupa kelayakan sebuah media MM yang diintegrasikan dengan Adobe Flash dengan tema atau muatan transistor telah melampaui batas kelayakan materi sehingga dapat disimpulkan pengembangan tersebut telah berhasil. Hal ini ditunjukkan oleh angka 88.13% dari persentase kelayakan. Dalam sector uji coba pemakaian juga melampaui batas kelayakan yakni telah menunjukkan angka sebesar 81.85%, serta yang terakhir dari sector media juga mengalami kelayakan yang ditunjukkan oleh angka kelayakan sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran MM yang diintegrasikan dengan Adobe Flash sangat layak digunakan.²¹

Kedua hasil dari penelitian penelitian Ayu Rizki Fadilah, dalam judul penelitian pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang. Beliau dalam penutup penelitiannya menyatakan bahwa MM yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS di SD tersebut telah mendapat penilaian yang bagus. Penilaian tersebut diberikan oleh ahli media

²¹ Akhmad Nurkholis, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Adobe Flash dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang*. Skripsi. Fakultas Teknik. Pendidikan Teknik Elektronika. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

sebesar 98%, oleh ahli materi sebesar 93%, dan 93% oleh ahli bahasa. Hasil tersebut dapat meningkatkan pencapaian siswa dalam kognitif atau pengetahuan terhadap materi Indahnya Keragaman di Negeriku sebesar 0.49 dari seluruh rata-rata siswa kelas IV.²²

Ketiga hasil penelitian Taufiq Harpan Aldila, dalam judul Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografik Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasi Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016 di SMANegeri 2 Kudus. Dalam bagian kesimpulan penelitiannya, beliau menyatakan bahwa pada tahap awal dari validasi materi dan tahap kedua mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni dari 86,1% dan 80,65 menuju 91,1% dan 90,87. Dari kedua nilai ini peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar yang beliau kembangkan termasuk dalam golongan kriteria yang sangat baik. Proses pengembangan dilakukan dengan data yang diambil dari wawancara dan angket kebutuhan siswa sebagai acuan untuk mencari kelemahan materi dan *problem* yang terdapat pada pencapaian siswa saat itu. Terbukti bahwa dengan metode pencarian problem tersebut mampu mengidentifikasi problem dan telah dievaluasi secara benar sehingga terdapat peningkatan nilai dan nilai media secara efektif antara siklus pertama dan kedua.²³

Keempat hasil dari penelitian dari Nuafan Aghis Salam, dalam penelitiannya berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 2* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang. Dalam bab hasil serta kesimpulan dari penelitiannya, beliau

²² Ayu Rizki Fadilah, 2018. *Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

²³ Taufiq Harpan Aldila, 2016 *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografik Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasi Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016 di SMANegeri 2 Kudus*. Skripsi. Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

menyatakan bahwa AS yang dikembangkan sebagai metode pengajaran pembelajaran IPS telah efektif yang ditandai dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel serta signifikansi dibawah toleransi kesalahan. Selain itu terdapat nilai dari validasi media sebesar 89,5% dan 87,4% dari aspek mutu teknis dan aspek media. Sedangkan penilaian dari ahli materi menunjukkan angka 94,4 dan 93,7 dari aspek media dan kesesuaian AS dengan isi materi yang diajarkan. Berdasarkan keterangan tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran interaktif dengan AS 2 dapat dinyatakan efektif dan sangat baik dalam meningkatkan pemahaman IPS siswa kelas VII terhadap materi keadaan alam Indonesia²⁴.

Dan kelima hasil dari Silvia Oksa, dalam judul penelitian Efektivitas Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon. Berdasarkan hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi oleh validator maka dinyatakan bahwa dengan menggunakan *leaflet 3D pop-up* telah mampu dalam membuat peningkatan pada motivasi belajar siswa yang ditandai dengan pernyataan beliau pada bab hasil penelitian. Dinyatakan juga bahwa metode *leaflet* tersebut memiliki korelasi yang signifikan dengan KD yang harus diajarkan pada siswa. Teori pendukung dari notoadmodjo menyatakan bahwa kebenaran materi harus ditekankan dalam metode *leaflet* sehingga dapat mewakili bahan ajar yang akan diajarkan.²⁵

²⁴ Naufan Abghis Salam, 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang. Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.*

²⁵ Silvia Oksa, 2016. *Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon. Skripsi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan .Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang.*

Tabel 1 Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti, Judul,	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Peneliti
1.	Akhmad Nurkholis, dalam judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Adobe Flash</i> dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang	Sama-sama mengungkapkan penelitian <i>Research and development,</i> dan menggunakan bahan ajar <i>mind mapping</i>	Akhmad Nurkholis menggunakan <i>Adobe Flash,</i> sedangkan peneliti penggunakan <i>corel draw</i>	1. Berdasarkan penelitian terdahulu posisi peneliti disini adalah sebagai orang yang mengembang kan bahan ajar yang tentunya menarik dan sebagai penambah literature dalam materi keadaan alam Indonesia tersebut dan tentunya aga dapat menggugah semangat
2.	Ayu Rizki Fadilah, dalam judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.	Sama-sama mengungkapkan penelitian <i>Research and development,</i> dan menggunakan bahan ajar <i>Mind Mapping</i>	Ayu Rizki Fadilah menggunakan bahan ajar <i>mind mapping</i> guna meningkatkan hasil belajar sedangkan peneliti menguunakan bahan ajar <i>mind mapping</i> guna mengetahui seberapa besar motivasi siswa	

			belajar.	belajar
3.	Taufiq Harpan Aldila, dalam judul Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografik Materi Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasinya Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016 di SMA Negeri 2 Kudus.	Sama-sama mengemukakan penelitian <i>Research and development,</i> dan menggunakan bahan ajar infografis	Materi yang dibahas oleh Taufiq Harpan Aldila mengenai Sejarah Kerajaan Islam di Jawa dan Akulturasinya sedangkan materi yang dibahas peneliti adalah mengenai Keadadaan Alam Indonesia	peserta didik semakin bertambah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mendapatkan hasil yang maksimal.
4.	Naufan Abghis Salam, dalam judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 2</i> Pada Mata Pelajaran	Sama-sama mengemukakan penelitian <i>Research and development,</i>	Media yang digunakan Naufan Abghis Salam adalah <i>Articulate Storyline 2</i> sedangkan media yang digunakan oleh	2. Posisi peneliti disini juga untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang unuk dan meraiik dan memotivasi siswa kelas VII MTs Negeri 4 Blitar terutama

	IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang		peneliti adalah Infografis <i>Mind Mapping</i> .	dalam materi keadaan aalam Indonesia pada pelajaran IPS
5.	Silvia Oksa dalam judul penelitian Efektivitas Metode <i>Mind Mapping</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon	Sama sama menggunakan bahan ajar <i>mind mapping</i>	Metode penelitiannya berbeda dan Materi yang dibahas oleh Silvia Oksa Belajar Fotografi sedangkan materi yang dibahas peneliti adalah mengenai Keadaan Alam Indonesia	3. Posisi peneliti disini diharapkan dengan adanya pengembangan bahan pembelajaran ini siswa mampu mengerti dan paham dengan materi secara mudah. 4. Posisi peneliti disini mengemban gkan bahan pembelajara

				<p>n yang sebelumnya belum ada yaitu dengan bahan ajara infografis <i>mind</i> <i>mapping</i> berbasis visual ini Dalam penelitian ini peneliti berinisiatif untuk menggabung kan antara infografis dengan <i>mind</i> <i>mapping</i> inilah perbedaan dari penelitian yang sebelumnya.</p>
--	--	--	--	---