

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dipaparkan (1) deskripsi teori, (2) kerangka berpikir, dan (3) penelitian terdahulu. Secara berturut-turut ketiga hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan menurut Majid (2005:24) adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Menurut Hamid (2013:125) Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara istilah, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3). Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses yang telah direncanakan atau disiapkan oleh guru untuk membantu siswa menguasai ilmu pengetahuan sesuai dengan tujuan belajar. Menurut Khozin dalam Jasmani dan Mustofa (2013: 178) pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Sementara bahasa Indonesia merupakan bahasa

resmi negara yang digunakan masyarakat untuk saling berinteraksi di tengah beragamnya bahasa di Indonesia

Sejalan dengan pengertian media dan pembelajaran yang telah dipaparkan, media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

### **2.1.3 Infografis**

Infografis berasal dari kata *infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information* dan *graphics*. Sebagai media pembelajaran, kriteria-kriteria infografis harus memuat komponen-komponen pembelajaran. Berikut kriteria-kriteria infografis menurut Kominfo (2018:2-8) yang disesuaikan dengan komponen-komponen pembelajaran: (1) materi, yaitu berorientasi pada

tujuan pembelajaran, melalui kegiatan riset, berasal dari sumber yang valid; (2) media, yaitu mengandung struktur visual yang baik, keterbacaan, lugas, dan mudah disebarkan; (3) siswa, yaitu relevan dengan kebutuhan sasaran dan menarik minat.

Pengembangan produk media pembelajaran e-book infografis disusun dengan elemen-elemen infografis statis (Kominfo, 2018:10-14) yaitu: judul, tata letak, ikon dan simbol, ilustrasi dan gambar, warna, serta tipografi. Infografis bermanfaat untuk memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan isi materi. Guru dapat meringkas informasi yang akan diberikan kepada siswa melalui infografis. Selain itu infografis yang disusun dengan tepat dapat menunjukkan hubungan antar konsep.

Penyajian infografis kepada siswa membuat pemahaman terhadap materi lebih baik, menyenangkan dan mudah diingat dibandingkan metode konvensional. Media infografis sebagai media visual mendukung suatu topik pembelajaran sebagai bentuk penekanan, memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, mempresentasikan konten pembelajaran melalui gaya bercerita yang efektif. Media infografis memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengorganisasi ide, memberikan dampak positif terhadap proses perkembangan siswa dalam menyerap informasi secara visual, memungkinkan siswa untuk mengingat dan menarik kembali informasi melalui proses pembelajaran yang lebih baik.

#### **2.1.4 Teks Cerita Pendek**

Cerita pendek atau lebih dikenal dengan cerpen adalah salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dan memiliki satu konflik dalam ceritanya. Berbeda dengan novel maupun novelet, cerpen memiliki isi yang lebih sedikit. Umumnya sebuah cerpen terdiri dari 1.600 hingga 10.000 kata di dalamnya. Karena keterbatasan tersebut, cerpen akan lebih fokus pada satu alur atau plot, karakter utama dan beberapa karakter tambahan jika diperlukan, serta penyelesaian masalah yang ringkas dan efektif. Menurut J.S Badudu cerpen adalah cerita pendek yang berfokus dan berkonsentrasi pada satu peristiwa kejadian. Pada peristiwa kejadian tersebut hanya mengisahkan satu tokoh cerita saja. Sedangkan menurut Sumardjo cerpen adalah kisah cerita yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata. Namun cerita tersebut bisa terjadi dimana dan kapan saja bahkan di dunia nyata dan ceritanya relatif singkat dan pendek.

Dalam menulis cerpen, terdapat beberapa aturan yang harus diikuti agar cerita yang disampaikan tidak terkesan terpotong atau tergesa-gesa. Pada cerpen biasanya terdiri beberapa struktur yang diperlukan seperti elemen dasar dan tambahan abstrak. Struktur tersebut sangat diperlukan ketika menyusun sebuah cerpen. Elemen dasar untuk membangun sebuah cerpen yaitu (1) Abstrak yaitu pemaparan gambaran awal dari cerita yang dikisahkan. Pada cerpen abstrak biasanya digunakan sebagai pelengkap cerita. Maka dari itu abstrak bersifat opsional atau bisa jadi tidak ada pada cerpen tersebut, (2) Orientasi yaitu menjelaskan tentang latar cerita seperti waktu, suasana, tempat/lokasi yang digunakan dalam penggambaran cerita cerpen, (3) Komplikasi menjelaskan

tentang struktur yang berkaitan dengan pemaparan awal suatu masalah yang dihadapi oleh tokoh. Watak dari tokoh juga dijelaskan pada bagian ini. Selain itu pada komplikasi juga menjelaskan urutan kejadian yang berhubungan dengan sebab akibat, (4) Evaluasi yaitu terjadinya konflik masalah yang semakin memuncak. Konflik mulai menuju bagian klimaks dan mendapatkan penyelesaian atas masalah yang terjadi, (5) Resolusi merupakan bagian akhir permasalahan yang terjadi pada cerpen. Pada bagian ini terdapat penjelasan dari pengarang mengenai solusi permasalahan yang dialami tokoh, (6) Koda merupakan nilai atau pesan moral yang terdapat pada sebuah cerpen yang disampaikan oleh penulis kepada para pembaca. Pesan moral yang disampaikan sesuai dengan jenis cerpen.

Pada umumnya cerpen memiliki cerita yang sangat singkat dan jelas. Namun cerpen juga memiliki fungsi seperti karya sastra lainnya. Fungsi dari sebuah cerpen yaitu (1) rekreatif yaitu sebagai sarana penghibur bagi para pembaca, (2) Fungsi estetis yaitu sebagai nilai estetika atau keindahan yang ada pada cerpen sehingga memberikan kepuasan kepada pembaca, (3) Fungsi didaktif yaitu sebagai pemberi pelajaran atau pendidikan yang akan bermanfaat bagi para pembaca, (4) Fungsi moralitas yaitu sebagai nilai moral berdasarkan isi cerita untuk mengetahui baik buruk yang disampaikan penulis kepada para pembaca, (5) Fungsi religiusitas yaitu sebagai pemberi pelajaran yang religius yang nantinya bisa dijadikan sebagai contoh baik oleh pembaca.

Meskipun cerpen hanya memiliki kisah cerita yang singkat, akan tetapi memiliki makna dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya. Biasanya cerpen memberikan nilai positif yang dapat diambil oleh pembacanya. Dengan begitu

nilai positif tersebut dapat dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari. Sebuah cerpen memiliki ciri-ciri tertentu yang khas, ciri-ciri ini nantinya akan digunakan sebagai pembeda dari karya sastra lainnya. Pada umumnya cerpen bersifat fiktif atau berupa karangan dari penulis, cerpen memiliki susunan kata yang tidak lebih dari 10.000 (sepuluh ribu) kata. Saat membaca cerpen biasanya selesai dengan sekali duduk yaitu memiliki bentuk cerita yang sangat singkat. Cerpen memiliki diksi atau pilihan kata yang tidak rumit sehingga mudah dipahami oleh pembaca serta cerpen hanya memiliki alur cerita tunggal atau satu jalan cerita saja.

Sebuah cerpen atau cerita pendek memiliki suatu unsur pembentuk luar dalam dan luar. Unsur pembentuk yang harus ada di dalam cerpen itu dinamakan dengan unsur intrinsik. Unsur intrinsik akan membangun kisah cerita yang ingin disampaikan oleh penulis. Sedangkan pada sebuah cerpen yang seringkali terdapat penambahan peristiwa yang terjadi di sebuah lingkungan tersebut dinamakan dengan unsur ekstrinsik atau unsur yang berasal dari luar untuk membangun sebuah cerpen.

Cerpen memiliki ciri-ciri kebahasaan yang dapat dilihat melalui pemilihan gaya bahasa dan diksi yang digunakan. Pada cerpen umumnya penulis menggunakan pendeskripsian fisik tokoh secara kuat. Hal ini akan membantu menggambarkan suasana yang tepat dan sesuai dengan ceritanya. Pada cerpen juga menggunakan frasa adverbial atau kata keterangan yang membantu menunjukkan latar tempat atau waktu seperti di pagi hari, sore hari atau di sebuah tempat pada peristiwa kejadian. Selain itu juga harus menerapkan penggunaan kalimat langsung dan tak langsung atau berupa dialog. Cerpen juga identik dengan

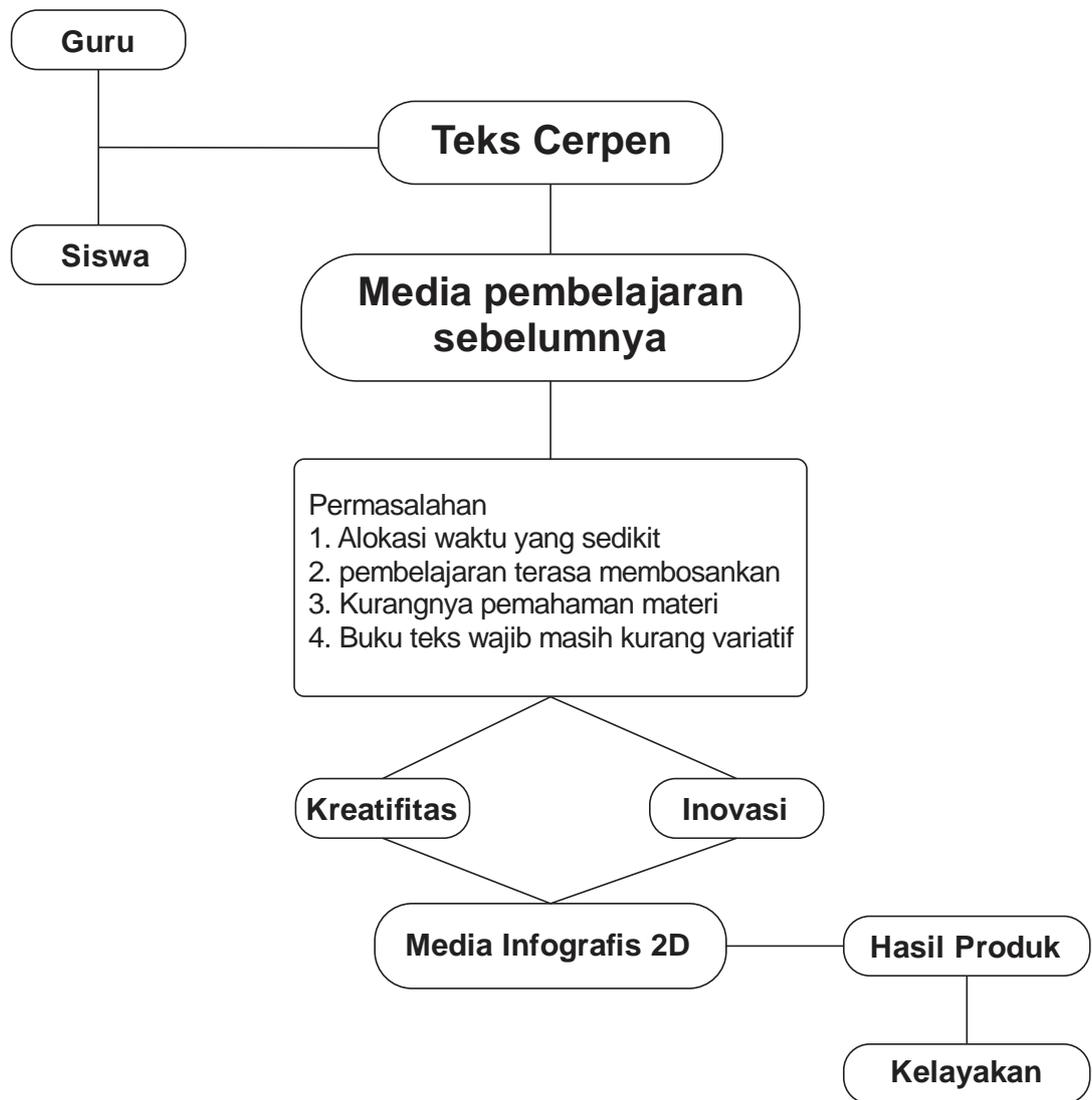
penggunaan kata-kata kiasan atau konotatif untuk menambah kesan keestetikan sehingga akan menambah nilai kepuasan para pembaca. Selain itu juga menggunakan kalimat informal maupun semi formal sesuai dengan peristiwa kejadian.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan, kemudian dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel tersebut yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2009). Hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, dikembangkan, dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi.

Perlu dikembangkannya media pembelajaran pasti didasari dengan beberapa masalah. Proses pembelajaran teks cerpen kurang maksimal karena keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya dua minggu sekali, Konsep pembawaan materi menggunakan *E-Learning* cenderung panjang sehingga kurang adanya minat dari siswa saat proses pembelajaran mandiri Sumber belajar teks cerpen yang ada belum dapat menumbuhkan minat belajar siswa secara maksimal. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media berbasis infografis dikarenakan beberapa faktor yaitu kemudahan akses, visualisasi yang lebih variatif, serta pengemasan materi yang lebih simpel.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

### 2.3 Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, berikut ini adalah penelitian relevan yang membantu peneliti dalam memperoleh pandangan untuk menyusun penelitian, yaitu:

1. Penelitian Eka Puspita Sari berjudul *Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X*. Menyatakan bahwa penelitian R&D ini mengikuti model pengembangan Borg and Gall yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk namun pada penelitian ini pada tahap revisi produk sudah tidak dilaksanakan revisi karna dari hasil uji coba produk dikatakan kemenarikannya tinggi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi produk dan angket respon peserta didik. Validasi media infografis dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan deskriptif kualitatif untuk data kualitatif.
2. Penelitian Hamsi Mansur dan Rafiudin (2020) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk: (a) menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis, (b) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis infografis, (c) mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis terhadap peningkatan minat belajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*. Pada uji ahli dilakukan 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran infografis yang di

hasilkan memiliki karakteristik memberikan umpan balik dengan penguatan secara otomatis, menyesuaikan dengan kecepatan, kesempatan, dan kebutuhan peserta didik, mempunyai daya tarik visual, memberi pengalaman belajar yang berbeda-beda, konsisten, efektif, dan efisien. (2) media yang dihasilkan memenuhi kriteria layak digunakan. (3) media infografis layak dan dapat meningkatkan minat belajar.

3. Penelitian Abd. Haris Nasution dan Arfan Diansyah (2020) dengan judul *Pengembangan Media Berbentuk Infografis dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA*. Menyatakan bahwa penelitian ini mengacu pada tahap pengembangan Borg & Gall dan Dick & Carey. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media berbentuk Infografis layak diterapkan dalam pembelajaran, penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah ahli materi 75% (termasuk kriteria Valid) dan ahli media 85% (termasuk kriteria Sangat valid). Sementara itu, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji one to one, uji kelas kecil, dan uji Kelas besar masing-masing secara berturut-turut 79% (termasuk kriteria Valid); 83,3% (termasuk kriteria Sangat Valid) dan 85% (termasuk kriteria Sangat Valid). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media berbentuk Infografis memenuhi kriteria kelayakan dalam media pembelajaran sejarah.
4. Via Wulandari, Zainul Abidin, Henry Praherdhiono. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-BOOK Infografis sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-book* infografis yang

valid dan efektif sebagai media pembelajaran mandiri untuk 43 siswa lintas minat kelas X MIA di SMA Negeri 3 Kota Batu. Model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah model Sadiman. E-book infografis ini dinyatakan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 93,35% dan dari ahli media sebesar 99,26%. E-book infografis dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mandiri, dilihat dari 41 siswa atau 95,34% dari populasi mengalami peningkatan nilai post test atas pre test.

5. Susi Hartini. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Poster Infografis Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan kuesioner (angket). Data mengenai validasi ahli dan tanggapan siswa yang berupa kuantitatif diubah menggunakan kategori kelayakan media pembelajaran IPS menggunakan poster infografis dianggap layak untuk digunakan apabila validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba lapangan oleh siswa memperoleh kategori rerata skor minimum “baik”.

Berikut adalah beberapa persamaan serta perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian dari masing-masing diatas.

**Tabel 2.1 Penelitian terdahulu**

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eka Puspita Sari	Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian masuk dalam jenis penelitian pengembangan (R&amp;D)</li> <li>b. Jenjang yang dituju pada tingkat SMA Penelitian bertujuan untuk pengembangan media infografis</li> <li>c. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi yang disampaikan berkenaan dengan Fisika</li> </ul>
2.	Hamsi Mansur, Rafiudin	Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian masuk dalam jenis penelitian pengembangan (R&amp;D)</li> <li>b. Penelitian bertujuan untuk pengembangan media infografis</li> <li>c. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fokus penelitian pada mahasiswa</li> <li>b. Dikhususkan untuk mata kuliah Epistemologi dan Logika pendidikan</li> </ul>
3.	Abd. Haris Nasution, Arfan Diansyah	Pengembangan Media Berbentuk Infografis dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berfokus pada pengembangan media infografis</li> <li>b. Penelitian termasuk jenis R&amp;D</li> <li>c. Jenjang yang dituju pada tingkat SMA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fokus materi yang di angkat pada materi sejarah</li> </ul>
4.	Via Wulandari, Zainul Abidin, Henry Praherdhiono.	Pengembangan Media Pembelajaran E-BOOK Infografis sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian berfokus pada media infografis.</li> <li>b. Penelitian menguji kelayakan media pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media pembelajaran yang diangkat berbentuk E-Book</li> </ul>
5.	Susi Hartini	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Poster Infografis Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian menggunakan media poster</li> <li>b. Penelitian menggunakan metode R&amp;D</li> <li>c. Alat yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi yang dimuat pada pembelajaran IPS</li> <li>b. Jenis aplikasi yang digunakan CorelDraw X6</li> </ul>

		Siswa SMP Kelas VII	CorelDraw	
--	--	------------------------	-----------	--