

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu”.² Berdasarkan ketentuan tersebut, pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi antara siswa, guru, serta materi pendidikan dalam suatu lingkungan tertentu yang direncanakan secara metodelis untuk mencukupi tujuan pembelajaran. Proses ini tidak sekadar transfer informasi, tetapi juga mencakup berbagai komponen seperti materi, media, metode, serta evaluasi yang saling terkait dan saling memengaruhi efektivitas pencapaian kompetensi siswa.³

Sebagai alat pembelajaran, media pembelajaran bisa secara strategis memengaruhi pemahaman serta pengolahan materi yang dibahas di kelas oleh siswa. Pada kenyataannya, banyak sekolah masih terus mengajar memakai media tradisional seperti buku teks, lembar kerja siswa, serta papan tulis. Pendekatan tradisional yang mempunyai sifat tekstual dan

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

³ Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1 ed. (Guepedia, 2020), hlm. 17. ISBN: 978-623-7570-53-0

verbal tersebut sering membuat siswa menjadi jenuh, kurang termotivasi, serta cenderung pasif untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kreativitas siswa karena mereka tidak diberi ruang yang cukup untuk mengeksplorasi ide, berinovasi, serta menghasilkan karya. Di samping itu, keterbatasan variasi media pembelajaran juga memengaruhi rendahnya hasil belajar, terutama ketika siswa dihadapkan untuk materi yang abstrak atau kompleks sehingga sulit mereka pahami secara mendalam.⁴

Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran infografis. Media ini mampu menyajikan informasi secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat kompleks.⁵ Smaldino, menyatakan bahwa infografis merupakan salah satu bentuk media visual yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, terutama karena kemudahannya dalam penggunaan serta tampilannya yang menarik perhatian siswa. Melalui media visual seperti infografis, pembelajaran tidak hanya sekadar melihat gambar atau tampilan, tetapi juga melibatkan kemampuan siswa dalam menafsirkan, memahami, dan menguraikan makna *decoding* yang terkandung di dalamnya, penggunaan media visual

⁴ Merna Wati, "Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri Lawe Kongker."

⁵ Nikmah, *Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis Dalam ProjectBasedLearning*.

dalam pembelajaran perlu memperhatikan tahapan perkembangan kognitif siswa, latar belakang budaya, serta karakteristik gambar yang sesuai dengan minat dan kesukaan mereka.⁶

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri, diketahui bahwa Mayoritas siswa belum menunjukkan keaktifan yang optimal dalam proses pembelajaran serta memiliki tingkat kreativitas dan hasil belajar yang tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan pembelajaran IPS, masih banyak siswa yang cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta belum mampu mengemukakan ide dan gagasan secara kreatif. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pengembangan potensi siswa secara maksimal.

Mata pelajaran IPS jika disandingkan dengan mata pelajaran lain, IPS mempunyai kualitas khusus. Menurut Numan Somantri, IPS merupakan mata pelajaran yang *terintegrasi, multifaset, interdisipliner*, serta bahkan lintas disiplin. Karena karakteristik tersebut, siswa harus mempunyai pemahaman yang mendalam tentang berbagai konsep serta kejadian sosial, yang menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif selama proses pembelajaran. Namun kenyataannya, pengajaran IPS masih sering berfokus pada penyampaian verbal dan kegiatan hafalan, yang

⁶ Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., *Media Pembelajaran MI/SD* (CV Graha Edu, 2021), hlm. 44. ISBN 978-623-98984-0-3

membuat siswa tidak tertarik dan mudah bosan.⁷ Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS. Siswa belum diberikan ruang yang cukup untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan pemahaman mereka dalam bentuk yang beragam. Selain itu, hasil belajar siswa juga belum mencapai tingkat yang optimal karena kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPS secara lebih mudah dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran IPS, terutama pada pemilihan serta penerapan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media infografis. Media infografis merupakan media visual yang menyajikan informasi secara ringkas, sistematis, dan menarik melalui perpaduan teks dan gambar, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Penggunaan media pembelajaran infografis diharapkan mampu mengurangi dominasi metode pembelajaran yang bersifat verbal serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui pemanfaatan infografis, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam mengolah dan

⁷ Dr. Nashrullah, M.Pd, *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)* (CV. El Publisher, 2022), hlm. 6. ISBN 978-99607-5-9

menyajikan informasi secara kreatif. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran infografis dalam mata pelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri secara signifikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas dan Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS tergolong rendah, karena sebagian siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang menarik dan sulit.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPS masih terbatas pada buku paket, lembar kerja siswa dan papan tulis, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar.
3. Dalam pembelajaran IPS, tampak bahwa siswa menunjukkan rendahnya antusiasme, perhatian, dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian yang Berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Infografis terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembangunan Perekonomian Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri”**. Terdapat beberapa batasan masalah, di antaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media infografis.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian hanya terbatas pada topik “Pembangunan Perekonomian Indonesia” sesuai kurikulum IPS kelas VIII.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri pada tahun pelajaran saat penelitian dilakukan.
4. Kreativitas siswa yang diukur terbatas pada aspek kreativitas dalam proses dan produk pembuatan media infografis, meliputi orisinalitas, kerapian, keterbacaan informasi, dan desain visual.
5. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif yang berkaitan dengan pemahaman siswa mengenai materi pembangunan perekonomian Indonesia, yang diukur melalui tes hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Mengacu penjelasan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yakni:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap kreativitas siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap hasil belajar siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri?

3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap kreativitas siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri.
2. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap hasil belajar siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri.
3. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Infografis terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diupayakan penelitian ini akan memajukan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya di bidang pengajaran Ilmu Sosial (IPS).

Penelitian ini bisa membuat meningkat studi teoritis tentang penggunaan media visual sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk membuat meningkat kreativitas serta hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran infografis. Lebih lanjut, diupayakan temuan penelitian ini akan membagikan referensi ilmiah tentang penggunaan media infografis pada pendidikan IPS, khususnya dalam konten konseptual dan analitis Pembangunan Ekonomi Indonesia. Para akademisi serta peneliti bisa memakai penelitian ini sebagai panduan ketika menciptakan materi pendidikan mutakhir yang selaras pada kebutuhan dan karakteristik siswa di abad ke-21.

2. Manfaat Praktis

Kontribusi penelitian ini bagi pihak-pihak atau instansi terkait:

a. Bagi kepala sekolah

Kepala madrasah bisa mempertimbangkan temuan studi ini ketika mengembangkan kebijakan serta mendorong penggunaan materi pendidikan mutakhir. Diupayakan bahwa penggunaan infografis pada pengajaran studi sosial akan membuat meningkat standar pengajaran serta mendorong lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif yang berfokus pada kenaikan hasil belajar serta kreativitas siswa.

b. Bagi Guru

Guru IPS bisa memakai informasi ini sebagai panduan dan referensi saat membuat serta melaksanakan ceramah berbasis

infografis. Guru bisa membuat meningkat kreativitas siswa, keterlibatan belajar, serta hasil belajar yang optimal dengan memakai infografis untuk menyampaikan informasi tentang Pembangunan Ekonomi Indonesia dengan cara yang lebih jelas, menarik, serta mudah dimengerti.

c. Bagi Siswa

Para siswa meraih manfaat langsung dari penelitian ini karena materi pembelajaran infografis bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui visualisasi data dan informasi yang ringkas dan sistematis, siswa didorong untuk memahami materi pelajaran, membuat meningkat kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman mereka tentang konten Pembangunan Ekonomi Indonesia.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian Peneliti bisa dijadikan referensi peneliti masa depan yang ingin meneliti bagaimana materi pembelajaran bergambar bisa membuat meningkat kreativitas siswa serta hasil belajar dalam studi sosial dan topik lainnya bisa memakai temuan studi ini sebagai referensi dan panduan. Penelitian lebih lanjut memakai variabel, materi, atau tingkat pendidikan yang berbeda bisa dikembangkan dengan memakai temuan studi ini.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Kalijogo yang berlokasi di RT 07 RW 02, Gang Masjid, Dusun Tamansari, Desa Kranding, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 64162.

H. Penegasan Variabel

Penegasan istilah dibagikan untuk membatasi cakupan pembahasan agar tidak terlalu luas serta mengurangi kemungkinan kesalah pahaman untuk memahami istilah yang dipakai pada penelitian pada judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Infografis terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembangunan Perekonomian Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Mayan Kabupaten Kediri”**:

1. Infografis

Infografis merupakan media visual yang menggabungkan teks, gambar, grafik, serta simbol untuk menyampaikan informasi secara ringkas, jelas, serta menarik. Pada konteks pendidikan maupun komunikasi publik, infografis berfungsi sebagai sarana penyampaian. Infografis ialah media visual yang secara ringkas, jelas, serta menarik mengkomunikasikan informasi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, serta simbol. Infografis dipakai dalam komunikasi publik serta pendidikan untuk membuat konsep-konsep sulit lebih mudah dimengerti oleh pemirsa. Infografis yang dibuat perlu difokuskan pada tujuan dari

tiap jenis informasi.

Secara umum, tujuan pembuatan infografis, khususnya di bidang pemerintahan serta pendidikan, mencakup lima tujuan utama: mendidik, menghibur, melaksanakan sosialisasi, membagikan informasi dan arahan, serta membagikan informasi terkini kepada publik atau siswa. Di samping itu, infografis sangat penting untuk prosedur pembelajaran kontemporer, terutama dalam kerangka pembelajaran berbasis proyek. Siswa belajar bagaimana mencerna informasi, berpikir kritis, serta berkomunikasi serta mengekspresikan apa yang sudah mereka pelajari secara kreatif dengan membuat infografis. Infografis bisa membuat meningkat keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, literasi visual, serta kemampuan kognitif tingkat tinggi. Untuk membuat meningkat pemahaman serta keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran, variabel infografis pada penelitian ini bisa dikonfirmasi sebagai media pembelajaran visual yang bertujuan untuk mencapai tujuan informatif, pedagogis, serta komunikatif.⁸

2. Kreativitas

Pada penelitian ini, kreativitas ditegaskan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, tindakan, atau produk yang mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berupa sesuatu yang benar-benar baru, berbeda dari yang sudah ada, ataupun hasil modifikasi pada hal yang sudah ada sehingga tampak lebih baru

⁸ Niken Widiastuti, *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*.

serta bermakna Kreativitas mencerminkan kemampuan berpikir secara bebas dan orisinal *creative thinking*, yang tampak dari kemampuan individu untuk menemukan solusi terhadap masalah yang sulit diselesaikan oleh orang lain. Maka sebabnya, seseorang bisa dibilang kreatif bila mampu menampilkan pemikiran, ide, atau hasil karya yang unik, inovatif, serta bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Di samping itu, kreativitas tidak hanya diukur dari tingkat kebaruannya, tetapi juga dari pengaruh dan dampak positif yang dihasilkan terhadap kehidupan yang lebih luas. Berlandaskan hierarki kreativitas mengacu Taylor dalam Wallace, 1986, tingkat tertinggi kreativitas ialah ketika kebaruan yang dihasilkan mempunyai sifat generatif serta memberi manfaat besar bagi orang lain.⁹

Maka sebabnya, pada konteks penelitian ini, variabel kreativitas dimaknai sebagai kemampuan individu untuk berpikir serta berkarya secara orisinal, inovatif, serta berdampak positif, yang diwujudkan melalui ide, tindakan, atau produk yang baru, berbeda, atau hasil pengembangan dari yang sudah ada sebelumnya.

3. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar merujuk pada kombinasi 2 kata, yakni hasil serta belajar, yang masing-masing mempunyai makna tersendiri. Kata hasil mengacu pada sesuatu yang diraih sesudah melaksanakan suatu

⁹ Dr. Eko Sugiarto, M.Pd., *Kreativitas, Seni & Pembelajaran*, 1 ed. (LKIS, 2019), hlm. 14. ISBN 978-623-7177-04-3.

aktivitas, sementara belajar ialah proses untuk meraih pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, latihan, serta pembelajaran. Maka sebabnya, hasil belajar bisa dimaknai sebagai perubahan atau pencapaian yang diraih siswa sesudah menjalani proses pembelajaran. Pada konteks pendidikan formal, khususnya di lingkungan sekolah, belajar merupakan kegiatan yang sangat fundamental. Seluruh proses pendidikan bertumpu pada bagaimana kegiatan belajar itu dilaksanakan. Efektivitas proses pembelajaran yang dijalani siswa mempunyai dampak *significant* pada prestasi pendidikan, dalam kondisi itu pencapaian tujuan pembelajaran. Perubahan positif pada pengetahuan, sikap, serta kemampuan siswa sesudah keterlibatan mereka dalam paradigma pembelajaran berbasis proyek untuk menghasilkan media infografis tentang konten pembangunan perekonomian Indonesia disebut sebagai hasil pembelajaran. Studi ini berfokus pada bagaimana prestasi akademik siswa, khususnya pada mata kuliah ilmu sosial, bisa disumbang pengaruh secara *significant* oleh penggunaan model serta media pembelajaran tertentu.¹⁰

I. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap isi penelitian, sistem penulisan pada penelitian ini disusun yakni:

“Bab I Menyajikan tentang Latar Belakang, Identifikasi serta pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan

¹⁰ Sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

Penelitian, Hipotesis Penelitian, Penegasan Variabel, serta Sistematika Penulisan.

Bab II menyajikan teori-teori yang dijadikan sebagai landasan daripada penelitian. Teori-teori tersebut mempunyai asal dari buku, jurnal ilmiah serta penelitian-penelitian terdahulu serta sumber-sumber lain yang relevan yang bisa membuat kuat penelitian ini. Ada pula kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

Bab III menyajikan langkah-langkah daripada metode penelitian dan komponen penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, diantaranya : Pendekatan dan Jenis Penelitian, Variabel bebas dan variabel terikat, Tempat penelitian dan waktu penelitian, Populasi dan sampel, Teknik pengumpulan Data, Instrument penelitian, Sumber data, Analisis data.

Bab IV menyajikan uraian data dan temuan penelitian dari lapangan serta hasil dari penelitian yang didapat dari olahan data sesuai yang ada dibab sebelumnya. Adapun olahan data tersebut disajikan dalam bentuk angka-angka sesuai rumus yang dipakai.

Bab V menyajikan analisis data pembahasan penelitian dengan mengaitkan teori yang dipakai pada penelitian ini untuk menjawab pertanyaan yang terumuskan dalam rumusan masalah.

Bab VI menyajikan kesimpulan dan saran dari penulis terkait lembaga atas temuan yang sudah didapatkan.