



**EFEKTIVITAS INFOGRAFIS SEBAGAI PENDUKUNG MATA
PELAJARAN IPS PADA SISWA SISWI KELAS 5 SDN
KEPATIHAN DI KABUPATEN BOJONEGORO**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Hendri Rahman Susetyo

12420100084

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

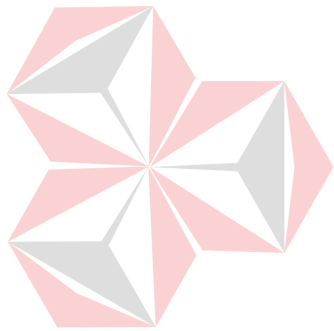
2015

**EFEKTIVITAS INFOGRAFIS SEBAGAI PENDUKUNG MATA
PELAJARAN IPS PADA SISWA SISWI KELAS 5 SDN KEPATIHAN DI
KABUPATEN BOJONEGORO**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



Oleh :
Nama : Hendri Rahman Susetyo

NIM : 12420100084

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2015



*“Hal terbaik di dunia ini adalah ketika anda
tidak pernah kehilangan semangat anda”*

UNIVERSITAS
Dinamika

TUGAS AKHIR
EFEKTIVITAS INFOGRAFIS SEBAGAI PENDUKUNG MATA
PELAJARAN IPS PADA SISWA SISWI KELAS 5 SDN KEPATIHAN
DI KABUPATEN BOJONEGORO

Dipersiapkan dan disusun oleh

Hendri Rahman Susetyo

NIM : 12.42010.0084

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. _____

II. Tantri Windarti, S.Si, M.M _____

Penguji

I. Ir. Hardman Budiardjo, M. Med.Kom – MOS _____

II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom. _____

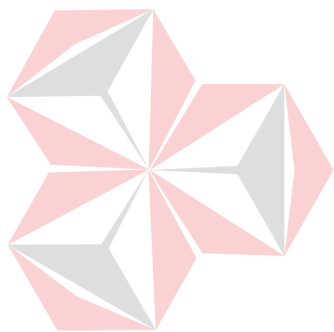
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom,M.Eng.
Pembantu Ketua Bidang Akademik

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya tugas akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 7 Maret 2015

Hendri Rahman Susetyo

NIM : 12420100084

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa siswi Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, menggunakan metode survei dan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini siswa siswi kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro yang berjumlah 114 Orang. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk penelitian efektivitas ini adalah media infografis, dimana infografis ini dibuat dari buku pegangan siswa dan diubah kedalam bentuk infografis. Hasil nilai ujian yang didapat dari metode infografis selanjutnya dibandingkan dengan nilai ujian angkatan sebelumnya dengan materi pelajaran yang sama. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan metode pengujian variabel. Sebelum data dianalisis perlu diadakan pengujian persyaratan analisis data yaitu uji hipotesis menggunakan analisis regresi. Setelah pengujian hipotesis selesai, data yang terkumpul dari kuesioner diolah dan diterapkan kedalam skala interpretasi skor menurut riduwan untuk mengukur tingkat efektivitas/kekuatan dari infografis.

Maka hasil penelitian yang diperoleh dari pengujian hipotesis dalam toleransi 0,05 metode penggunaan infografis (metode baru) lebih baik daripada metode lama. Sedangkan pengujian variabel untuk infografis mendapatkan nilai 79,23% (mendekati kuat), variabel warna 78,13% (mendekati kuat), variabel huruf 73,45% (cukup kuat), dan variabel layout 74,92% (cukup kuat).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa memberi kemudahan untuk kami sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan pada waktunya. Tak lupa shalawat dan salam selalu kami panjatkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad SAW atas keteladanan dan kesabaran yang telah beliau ajarkan pada seluruh umatnya.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapat hambatan yang tidak akan terselesaikan tanpa adanya semangat dan dorongan dari pihak sekitar. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada teman – teman DKV STIKOM Surabaya yang selalu memberi dukungan moral kepada penulis, dan tidak henti-hentinya memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun terhadap penulis, serta mendengarkan keluhan kesah penulis. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, baik secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengetahui bahwa pengetahuan yang penulis miliki sangat terbatas dan perlu lebih banyak belajar dalam mengerjakan tugas akhir ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik dari para pembaca agar menjadikan tugas akhir ini sempurna.

Surabaya, 17 November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Efektivitas	9
2.1.1 Definisi Efektivitas	9
2.1.2 Ukuran Efektivitas	10

2.2 Definisi Infografis	14
2.3 Informasi	17
2.4 Pendidikan Sekolah Dasar (SD).....	20
2.4.1 Konsep Pendidikan.....	20
2.4.2 Tujuan Pendidikan	22
2.4.3 Konsep Sekolah Dasar	26
2.4.4 Tujuan Sekolah Dasar	25
2.4.5 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	27
2.5 Desain.....	27
2.5.1 Elemen – Elemen Desain	29
2.5.2 Prinsip Dasar Desain	34
2.6 Warna	38
2.7 Layout	43
2.8 Tipografi.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
3.1. Penelitian Terdahulu	49
3.2 Jenis Penelitian.....	51
3.3 Populasi Dan Sampel	52

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.5 Variabel Penelitian	58
3.5.1 Pengukuran Variabel Penelitian	58
3.5.2 Indikator Variabel Penelitian.....	60
3.6 Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN	69
4.1 Hasil Penelitian Pra Survey.....	69
4.2 Pembahasan Pra Survey	73
4.3 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	73
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.5.2 Indikator Variabel Penelitian	60
Tabel 3.6 Skala Likert	67
Tabel 4.3.1 Hasil pengolahan data menggunakan aplikasi minitab	74
Tabel 4.3.2 Hasil angket untuk variabel infografis	76
Tabel 4.3.3 Hasil angket untuk variabel warna.....	77
Tabel 4.3.4 Hasil angket untuk variabel huruf	78
Tabel 4.3.4 Hasil angket untuk variabel layout.....	79



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah gambar bercerita lebih banyak dibandingkan tulisan, sebuah ungkapan yang mungkin pernah kita dengar. Ungkapan tersebut bisa menjadi benar adanya, karena sudah menjadi sifat alami manusia bahwa manusia akan lebih tertarik pada suatu gambar daripada tulisan yang terkesan panjang dan bertele-tele.

Dalam dunia pendidikan tingkat dasar, permasalahan pemahaman materi pelajaran masih membutuhkan solusi kreatif dari staf dan para pengajar. Hal ini dibuktikan dalam jurnal dari Rusmawan (2013) "Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar" Cakrawala Pendidikan, XXXII, No. 2.

Pembelajaran dimana hanya menggunakan tulisan dapat membuat siswa tingkat dasar ini menjadi cepat jenuh dan bosan, sehingga dalam proses belajar mengajar diharapkan ada strategi baru dari pengajar untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu para pengajar diharapkan mempunyai solusi kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada para siswanya, sehingga siswa tidak merasa takut dan terbebani oleh satu atau beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro. Apakah

dengan menggunakan infografis dapat memberikan dampak yang berarti dalam upaya peningkatan nilai siswa dan dapat menjadi metode pendidikan baru.

Menurut Jalaludin (2012:1-12) Pendidikan adalah kunci utama terbentuknya Sumber Daya Masyarakat (SDM) yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikanlah diharapkan tercipta manusia yang mampu menempatkan diri dalam masyarakat yang dapat bergerak secara luas serta tidak terbawa arus globalisasi, bahkan seharusnya mampu memegang kendali dalam bermasyarakat untuk menghadapi segala macam bentuk lingkungan yang ada.

Bangkitnya dunia pendidikan yang dirintis oleh Ki Hadjar Dewantara (<http://edukasi.kompas.com/read/2014/05/21/1714370/.Eureka.Kebangkitan.Nasional.antara.Ki.Hajar.Hatta.Habibie.dan.Gus.Dur.>) dalam upaya menentang penjajah pada masa lalu sungguh sangat berarti apabila kita cermati dengan seksama. Oleh karena itu tidak terlalu berlebihan apabila bangsa Indonesia memperingati hari pendidikan yang jatuh setiap tanggal 2 Mei, sebagai bentuk penghargaan sekaligus bentuk penghormatan yang terhingga kepada beliau.

Di samping itu, jika kita tinjau kembali jiwa nasionalisme serta wawasan kebangsaan yang dimiliki para pendahulu kita sangatlah besar. Namun jika kita yakin dan sadar, bahwa hanya melalui dunia pendidikan bangsa kita akan menjadi maju. Sehingga, ketertinggalan dengan bangsa lain dalam persaingan global dapat kita kejar dan perubahan yang kita kehendaki bisa menjadi kenyataan secepatnya. Oleh karena itu sistem pendidikan yang ada sekarang perlu dibenahi untuk menjadikannya lebih baik lagi.

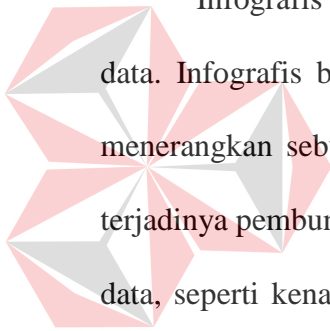
Krisis moneter yang menjadi salah satu sejarah kelam bangsa Indonesia membuat bangsa ini jatuh dalam krisis ekonomi yang hebat, dan puncak dari kejadian ini ditandai dengan jatuhnya rezim Soeharto dari kekuasaannya yang telah berkuasa selama 32 tahun pada Mei 1998 yang lalu. Titik balik dari semua rentetan kejadian ini telah mendorong reformasi dalam berbagai aspek bidang seperti dalam bidang politik dan ekonomi yang dirombak total. Dunia pendidikan juga tidak luput dari dampak reformasi yang terjadi. Reformasi dalam bidang pendidikan, pada dasarnya merupakan rekonstruksi pendidikan secara keseluruhan.

Apabila kita amati secara garis besar, pencapaian pendidikan nasional kita masih jauh baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Pendidikan nasional masih memiliki banyak kelemahan (www.digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Master-1175-071188130016%20Bab%20I.pdf). Bahkan pendidikan nasional, menurut banyak kalangan, bukan hanya belum berhasil meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak didik, melainkan gagal dalam membentuk karakter dan watak kepribadian (*nation and character building*), bahkan terjadi adanya degradasi moral pada saat ini.

Dalam perkembangan media informasi sekarang, perkembangan media informasi bergerak dengan cepat dan secara tidak langsung berdampak pada cara penyampaian pesan yang lebih beragam. Data dan informasi yang ditampilkan di media tidak hanya sekedar deret tulisan ataupun angka. Saat ini tampilan visual akan suatu informasi dan data disajikan lebih banyak dalam koran, televisi, majalah, internet dan lain sebagainya dikemas dalam bentuk yang menarik yaitu infografis.

Infografis sering kita jumpai disekitar kita, baik dalam bentuk diagram lingkaran, diagram batang ataupun cerita bergambar yang menunjukkan suatu proses kejadian.

Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain. Infografis membutuhkan sejumlah besar informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi bentuk lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk cepat memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri. (Smiciklas, 2012:1)

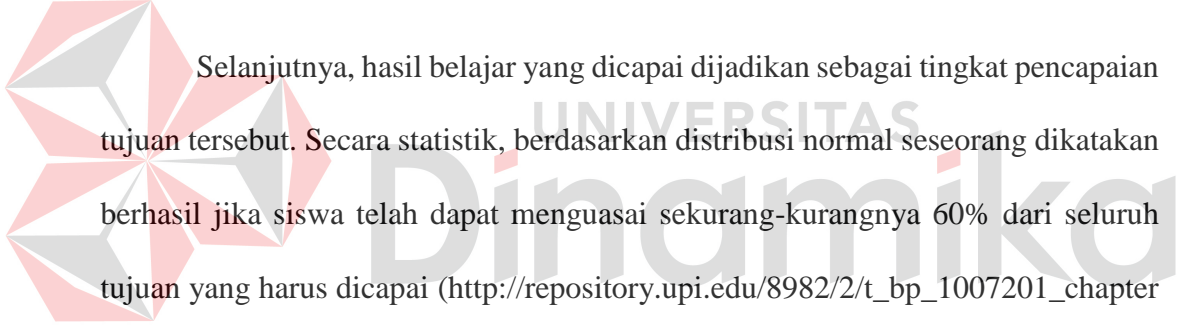


Infografis dibagi menjadi infografis berbasis tulisan dan infografis berbasis data. Infografis berbasis tulisan biasanya disajikan dalam bentuk gambar yang menerangkan sebuah proses, seperti kronologi terjadinya kecelakaan, kronologi terjadinya pembunuhan dan lain sebagainya. Selain itu ada juga infografis berbasis data, seperti kenaikan penggunaan *smartphone*, penurunan subsidi Bahan Bakar Minyak (BBM), dan juga lain sebagainya yang berhubungan dengan data-data empiris di lapangan. Kemampuan untuk menjelaskan sebuah informasi melalui perpaduan sebuah gambar dan tulisan menjadikan infografis alat yang menarik untuk menjadi media pembelajaran (Smiciklas, 2012:6).

Dalam dunia pendidikan di zaman modern ini, infografis dapat menjadi pilihan baru untuk guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Dengan menggunakan infografis sebagai alat bantu mengajar, seakan-akan kita bercerita secara visual kepada siswa kita. Dengan demikian siswa Sekolah Dasar (SD) tidak

akan terbebani dengan media pembelajaran seperti ini, mengingat pemikiran siswa sekolah dasar yang masih sederhana.

Tujuan pendidikan merupakan salah satu komponen pendidikan yang penting, karena akan memberikan arah proses dalam kegiatan pendidikan. Semua kegiatan pendidikan atau kegiatan pembelajaran diarahkan guna mencapai tujuan pembelajaran (https://www.academia.edu/4563266/Makalah_Tujuan_Pendidikan). Siswa yang dapat mencapai target tujuan-tujuan tersebut dapat dianggap sebagai siswa yang berhasil. Sedangkan, apabila siswa tidak mampu mencapai tujuan-tujuan tersebut dapat dikatakan mengalami kesulitan belajar.

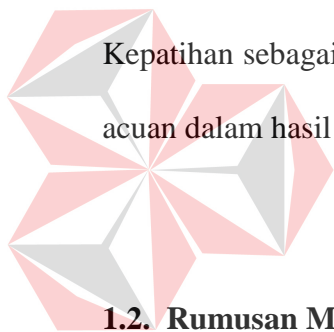


Selanjutnya, hasil belajar yang dicapai dijadikan sebagai tingkat pencapaian tujuan tersebut. Secara statistik, berdasarkan distribusi normal seseorang dikatakan berhasil jika siswa telah dapat menguasai sekurang-kurangnya 60% dari seluruh tujuan yang harus dicapai (http://repository.upi.edu/8982/2/t_bp_1007201_chapter1.pdf). Namun jika menggunakan konsep pembelajaran tuntas dengan menggunakan penilaian acuan patokan, seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila telah menguasai standar minimal ketuntasan yang telah ditentukan sebelumnya atau sekarang lazim disebut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu yang memiliki permasalahan tersendiri dan ikut andil menjadi sebuah problematika dalam pendidikan di tanah air. Permasalahan ini muncul karena kurang adanya inovasi tentang pembelajaran yang dapat diterima oleh anak SD (Sekolah Dasar) yang notabene masih polos. Dengan menggunakan infografis

sebagai inovasi media pembelajaran baru, diharapkan permasalahan tentang kesulitan itu dapat berkurang dan memberikan solusi dalam dunia pendidikan.

Pada saat ini, banyak sekolah negeri maupun swasta yang menawarkan beragam fasilitas dan pengajar terbaik untuk para calon orang tua siswa. Para calon orang tua siswa juga mulai jeli dalam memilih pendidikan yang terbaik untuk putra dan putri mereka. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan, sekolah yang berdiri sejak tahun 1945 ini menjadi sekolah favorit di daerah kabupaten Bojonegoro kota. Kepercayaan orang tua siswa dalam menitipkan putra-putrinya untuk mendapatkan pendidikan disini membuat peneliti menjadikan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan sebagai objek penelitian yang pada akhirnya dapat digunakan menjadi acuan dalam hasil penelitian mendatang.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana efektivitas Infografis sebagai pendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro?”

1.3. Batasan Masalah

Dari uraian-uraian yang ada dalam latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti mencoba membatasi penelitiannya yaitu:

1. Penelitian difokuskan pada efektifitas infografis terhadap peningkatan nilai ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada murid kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.
2. Penelitian difokuskan untuk melihat efektivitas infografis dalam upaya meningkatkan nilai mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).
3. Penelitian hanya dilakukan dalam cakupan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.
4. Penelitian hanya fokuskan pada siswa – siswi kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.
6. Penelitian hanya dilakukan untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.
7. Penelitian hanya dilakukan untuk melihat ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas infografis dalam upaya meningkatkan nilai mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.

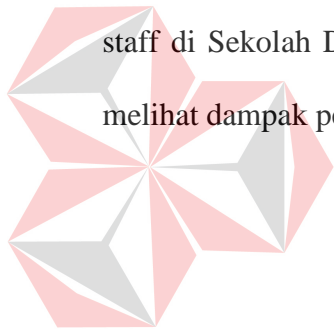
1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk dapat menambah wawasan umum dan menjadi referensi bagi masyarakat dan mahasiswa khususnya prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam hal efektivitas infografis dalam dunia pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan para pengajar dan staff di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan kabupaten Bojonegoro dengan melihat dampak penggunaan infografis yang diterapkan dalam penelitian ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas

2.1.1 Definisi Efektivitas

Definisi efektivitas mempunyai arti yang berbeda bagi setiap orang. Kata efektif sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Sedangkan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif sendiri mempunyai arti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) dan dapat membawa hasil. Menurut beberapa ahli, definisi dari efektifitas sendiri sangat beragam. Hal ini dikarenakan banyaknya teori pendekatan yang digunakan masing – masing pakar untuk mengukur sebuah tujuan dari program yang telah direncanakan.

Mahmudi (2005:92) menerangkan bahwa efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Efektivitas berfokus pada *outcome* (hasil), program, atau kegiatan yang dinilai efektif apabila output yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan atau dikatakan *spending wisely*.

Selain itu menurut Susanto (1975:156) efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi.

Sedangkan menurut Effendy (1989:14) efektivitas adalah komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tercapainya target sasaran atau tujuan. Dimana pengukuran tentang suatu target yang telah tercapai, sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan tindakan yang efektif adalah tindakan pencapaian tujuan tanpa memperhitungkan bagaimana atau seberapa pengorbanan yang diberikan atau ditimbulkan, asalkan tujuan dapat tercapai.

Dengan demikian dapat terjadi penghamburan usaha (tenaga, waktu, pikiran, ruang benda dan uang) dari yang melaksanakan pekerjaan.

Kesimpulan tersebut juga sesuai dengan pernyataan dari Siagian (2001:24) bahwa efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkannya. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

2.1.2 Ukuran Efektivitas

Efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya dapat berhasil, hal ini dapat dikatakan bahwa usaha itu efektif. Namun, jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan atau sasaran yang diharapkan tidak tercapai, maka hal itu dikatakan tidak efektif.

Mengukur efektivitas bukanlah suatu hal yang sederhana, karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Bila dipandang dari sudut produktivitas, maka seorang manajer produksi memberikan pemahaman bahwa efektivitas berarti kualitas dan kuantitas (*output*) barang dan jasa.

Tingkat efektivitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Adapun kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, sebagaimana dikemukakan oleh Siagian (1978:77), yaitu:

1. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan yang direncanakan dapat tercapai.
2. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah pada jalan yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan.
3. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus mampu menjembatani tujuan-tujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional.
4. Perencanaan yang matang, pada hakekatnya berarti memutuskan tentang apa yang harus dikerjakan dimasa depan.

5. Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat sebab apabila tidak, para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.
6. Tersedianya sarana dan prasarana kerja, salah satu indikator efektivitas adalah kemampuan bekerja secara produktif. Dengan sarana dan prasarana yang tersedia dan mungkin disediakan oleh organisasi.
7. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, bagaimanapun baiknya suatu program apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarnya, karena dengan pelaksanaan organisasi semakin didekatkan pada tujuannya.
8. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingat sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian.

Selain itu Campbell (1989:121) mengungkapkan beberapa cara untuk mengukur efektivitas, hal tersebut adalah:

1. Keberhasilan program
2. Keberhasilan sasaran
3. Kepuasan terhadap program
4. Tingkat *input* dan *output*
5. Pencapaian tujuan menyeluruh

Sedangkan Martani dan Lubis (1987:55) mengungkapkan ada tiga pendekatan yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas, yakni:

1. Pendekatan Sumber (*resource approach*)

Yakni mengukur efektivitas dari hasil (*input*). Pendekatan ini mengutamakan adanya keberhasilan organisasi untuk memperoleh sumber daya, baik fisik maupun nonfisik yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. Dimensi/komponen yang biasa digunakan untuk mengukur efektifitas melalui pendekatan ini adalah pemanfaatan lingkungan, interpretasi lingkungan untuk pengambilan keputusan, menghasilkan *output* berdasarkan sumber yang ada, operasionalisasi organisasi, dan adaptasi terhadap lingkungan. Hal ini sama seperti yang diungkapkan Price (1972:15) bahwa pendekatan ini mencoba mengukur sejauh mana suatu lembaga berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. Pendekatan sasaran dalam pengukuran efektivitas dimulai dengan identifikasi sasaran organisasi dan mengukur tingkatan keberhasilan organisasi dalam mencapai sasaran tersebut.

2. Pendekatan Proses (*process approach*)

Adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas pelaksanaan program dari semua kegiatan proses internal atau mekanisme organisasi.

3. Pendekatan Sasaran (*goals approach*)

Dimana pusat perhatian hanya pada *output*, mengukur keberhasilan organisasi untuk mencapai hasil (*output*) yang sesuai dengan rencana.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Mengukur efektivitas harus ada tentang kejelasan tujuan yang hendak dicapai, kejelasan strategi dalam pencapaian tujuan dan kepuasan tentang program yang telah direncanakan sebelumnya.

2.2 Definisi Infografis

Infografis didefinisikan sebagai visualisasi data atau ide yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang kompleks kepada *audiens* yang dapat dengan cepat mudah dipahami (Smiciklas, 2012:3). Proses pengembangan dan penerbitan infografis disebut visualisasi data, desain informasi, atau arsitektur informasi. Infografis menggabungkan data dengan desain untuk mengaktifkan belajar visual. Proses komunikasi ini membantu memberikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih cepat dan mudah dipahami (Smiciklas, 2012:3).

Lankow, Ritchie & Crooks (2014:20) berpendapat bahwa infografis adalah kata lain dari “grafis informasi”. Untuk sederhananya, sebuah infografis menggunakan isyarat-isyarat visual untuk mengkomunikasikan informasi. Mereka tidak perlu mengandung jumlah data tertentu, memiliki kompleksitas tertentu, atau menyajikan tingkat analisis tertentu. Tidak ada ambang batas untuk menjadi infografis, ia bisa sesederhana sebuah rambu lalu lintas dengan gambar orang memegang sekop yang memberitahukan bahwa di depan ada kegiatan konstruksi,

atau serumit analisis visual untuk perekonomian global. Istilah ini belakangan telah meraih popularitas berdasarkan peningkatan pengguna dalam berbagai media.

“Tujuan puisi adalah memberi informasi atau menghibur, atau menggabungkan keduanya dengan cara yang konon menyenangkan sekaligus dapat diterapkan dalam hidup. Ketika memberi petunjuk, berhematlah dalam kata-kata supaya pembaca dapat menangkap dengan cepat dan mengingatnya dengan senang hati. Kata-kata yang terlalu banyak cenderung tumpah ketika pikiran sedang penuh” (Lankow, Ritchie & Crooks, 2014:13). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kata seseorang yang terlalu banyak dalam penyampaian informasi kepada seseorang dapat membuat seseorang merasa bosan dan jenuh, apalagi ketika pikiran mereka sedang penuh sehingga pesan yang disampaikan menjadi tidak efektif.

Selain itu infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Glasgow, 1994:7). Informasi dalam konteks ini mengacu pada informasi atau berita dalam media massa cetak. Oleh karena itu istilah infografis sering dipakai dalam majalah atau surat kabar. Tabel maupun diagram yang sering juga dipakai dalam penelitian-penelitian ilmiah termasuk dalam bentuk infografis ini, meskipun istilah infografis kini lebih menitikberatkan pada tampilan data atau fakta yang dipadu padankan dengan visual yang estetik, sehingga memenuhi unsur warna, bentuk, komposisi, irama dan kesatuan. Oleh karena itulah infografis ini dapat menjadi berita visual atau data bergambar (Wicandra, 2001:14).

Dari perspektif bisnis, anda dapat merumuskan tujuan komunikasi terlebih dulu untuk menjelaskan segala hal kepada *audiens*. Disini, infografis dapat membantu mengkomunikasikan hal-hal berikut :

1. Ide kreatif, fitur produk dan manfaat kepada *audiens*.
2. Proses bisnis dan pilihan layanan kepada pelanggan anda.
3. Ide-ide dan kebijakan untuk staf perusahaan.
4. Filosofi Perusahaan dan strategi untuk investor perusahaan.

Infografis juga dapat membantu organisasi anda lebih efektif menjelaskan dan mengkomunikasikan berbagai informasi penting untuk tujuan kepentingan internal dan eksternal anda (Smiciklas, 2012:5).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain. Infografis membutuhkan sejumlah besar informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi bentuk lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk cepat memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri.

Selain itu infografis bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi kesegala bidang tingkat kecerdasan, siapapun diharapkan mampu memahami sebuah informasi dari sebuah infografis. Selain itu karena penggunaan bahasa dan text yang sedikit, sehingga siapapun diharapkan dengan mudah mendapatkan informasi dari sebuah infografis.

2.3 Informasi

Pengertian informasi menurut Jogiyanto (1999:692) Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan pengertian informasi menurut Bodnar (2000:1), Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.

Dari pernyataan para ahli diatas mengenai definisi informasi, dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah suatu data atau objek yang diproses terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga dapat tersusun dan terklasifikasi dengan baik, sehingga memiliki arti bagi penerimanya yang selanjutnya menjadi pengetahuan bagi penerima tentang suatu hal tertentu yang membantu pengambilan keputusan secara tepat.

Sedangkan menurut Jogiyanto (2005:10) kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat pada waktunya (*timeliness*), dan relevan (*relevance*). Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Sutabri (2005:35) yang menyatakan bahwa kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu, informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*), dan relevan (*relevance*).

O'Brien dan Marakas (2010:393), mengkategorikan kualitas informasi menjadi 3 dimensi yaitu dimensi waktu informasi (*time dimension*), dimensi konten informasi (*content dimension*), dan dimensi bentuk informasi (*form dimension*).

Karakteristik dalam dimensi ini adalah pilihan analisis sistem informasi. Tidak semua harus masuk tapi disesuaikan dengan kebutuhan.

1. *Time Dimension*

Dimensi waktu informasi dibagi menjadi 4 kategori, yaitu :

a. *Timeliness*

Adalah saat informasi dapat tersedia kapan saja ketika seseorang membutuhkannya.

b. *Currency*

Ketika Informasi yang disampaikan selalu diperbarui (*up to date*) dan tidak ketinggalan berita ketika seseorang membutuhkannya.

c. *Frequency*

Informasi harus tersedia sesering mungkin saat seseorang membutuhkannya.

d. *Time Period*

Informasi dapat tersedia dalam setiap rentang waktu, baik tentang masa lalu, sekarang ataupun masa depan.

2. *Content Dimension*

Sedangkan untuk dimensi konten informasi sendiri dikelompokkan menjadi 6 kategori yaitu :

a. *Accuracy*

Informasi yang tersedia harus akurat, bebas dari kesalahan sehingga tidak menjerumuskan pengguna dan berakibat salah dalam mengambil keputusan.

b. *Relevance*

Informasi yang tersedia harus sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, informasi harus berkaitan dengan kebutuhan informasi dan situasi penerima informasi.

c. *Completeness*

Semua informasi ketika dibutuhkan harus tersedia selengkap mungkin untuk didapat.

d. *Conciseness*

Hanya informasi yang diperlukan/dibutuhkan oleh pengguna yang harus disediakan.

e. *Scope*

Informasi dapat memiliki lingkup yang luas atau sempit, atau internal dan eksternal.

f. *Performance*

Informasi dapat menunjukkan performa dengan mengukur kegiatan yang telah dilaksanakan, kemajuan yang dibuat, atau jumlah sumber daya.

3. *Form Dimension*

Sedangkan untuk dimensi konten informasi sendiri dikelompokkan menjadi 5 kategori:

a. *Clarity*

Informasi harus diberikan dalam bentuk yang mudah untuk dipahami.

b. *Detail*

Informasi dapat disediakan dalam bentuk yang ringkas dan secara detail.



UNIVERSITAS
Dindamika

c. Order

Informasi dapat disusun dalam urutan yang telah dirancang sedemikian rupa.

d. Presentation

Informasi dapat dipresentasikan dalam bentuk cerita, angka, grafis, atau bentuk lain.

e. Media

Informasi dapat disediakan dalam bentuk dokumen cetak, tampilan video, atau media lain.

2.4 Pendidikan Sekolah Dasar (SD)

2.4.1. Konsep Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bahkan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat, serta yang dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran.

Dari segi etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani “*paedagogike*”. Ini adalah kata majemuk yang terdiri dari kata “*pais*” yang berarti “anak” dan kata “*ago*” yang berarti “aku membimbing”. Jadi *paedagogike* berarti

aku membimbing anak. Orang yang pekerjaan membimbing anak dengan maksud membawanya ke tempat belajar, dalam bahasa Yunani disebut "paedagogos" (Hadi, 2008:17). Jadi pendidikan adalah usaha untuk membimbing anak. Pendidikan seperti yang diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya 12 pengajaran dan pelatihan.

Definisi pendidikan lainnya yang dikemukakan oleh M. J. Langeveld (Baswir dkk, 2003:108) bahwa:

1. Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.
2. Pendidikan ialah usaha untuk menolong anak untuk melaksanakan tugas-tugas hidupnya agar dia bisa mandiri, akil-baliq dan bertanggung jawab.
3. Pendidikan adalah usaha agar tercapai penentuan diri secara etis sesuai dengan hati nurani. Pengertian tersebut bermakna bahwa, pendidikan merupakan kegiatan untuk membimbing anak manusia menuju kedewasaan dan kemandirian. Hal ini dilakukan guna membekali anak untuk menapaki kehidupannya di masa yang akan datang. Jadi dapat dikatakan bahwa, penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari perspektif manusia dan kemanusiaan.

Saroni (2011:10) juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung dalam kehidupan sebagai upaya untuk menyeimbangkan kondisi dalam diri dengan kondisi luar diri. Proses penyeimbangan ini merupakan

bentuk *survive* yang dilakukan agar diri dapat mengikuti setiap kegiatan yang berlangsung dalam kehidupan.

Beberapa konsep pendidikan yang telah dipaparkan tersebut meskipun terlihat berbeda, namun sebenarnya memiliki kesamaan dimana di dalamnya terdapat kesatuan unsur-unsur yaitu: pendidikan merupakan suatu proses, ada hubungan antara pendidik dan peserta didik, serta memiliki tujuan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses reorganisasi dan rekonstruksi (penyusunan kembali) pengalaman yang bertujuan menambah efisiensi individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

2.4.2 Tujuan Pendidikan

Dalam tujuan pembangunan, pendidikan merupakan sesuatu yang mendasar terutama pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Menurut Herbison dan Myers (Fadjri, 2000:36) pembangunan sumber daya manusia berarti perlunya peningkatan pengetahuan, keterampilan dari kemampuan semua orang dalam suatu masyarakat. Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Melalui pendidikan selain dapat diberikan bekal berbagai pengetahuan, kemampuan dan sikap juga dapat dikembangkan berbagai kemampuan yang dibutuhkan oleh setiap anggota masyarakat sehingga dapat berpartisipasi dalam pembangunan. Tujuan pokok pendidikan adalah membentuk anggota masyarakat menjadi orang-orang yang berpribadi, berperikemanusiaan maupun menjadi anggota masyarakat yang dapat mendidik dirinya sesuai dengan watak masyarakat itu sendiri, mengurangi beberapa

kesulitan atau hambatan perkembangan hidupnya dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup maupun mengatasi problematikanya (Ahmad, 2011:3).

Pentingnya pendidikan tercermin dalam Undang Undang Dasar (UUD) 1945, yang mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini kemudian dirumuskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3 yang menyebutkan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mencermati tujuan pendidikan yang disebutkan dalam Undang Undang Sisdiknas (UUS) tersebut dapat dikemukakan bahwa pendidikan merupakan wahana terbentuknya masyarakat madani yang dapat membangun dan meningkatkan martabat bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk investasi manusia yang dapat meningkatkan derajat kesejahteraan masyarakat.

Todaro & Smith (2003: 404) menyatakan bahwa pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk kemampuan manusia untuk menyerap teknologi modern, dan untuk mengembangkan kapasitas agar tercipta pertumbuhan serta pembangunan yang berkelanjutan. Jadi, pendidikan dapat digunakan untuk menggapai kehidupan yang memuaskan dan berharga. Dengan pendidikan akan

terbentuk kapabilitas manusia yang lebih luas yang berada pada inti makna pembangunan.

Hal senada juga diungkapkan oleh Bruns, dkk (2003:1) bahwa *“education is fundamental for the construction of globally competitive economies and democratic societies. Education is key to creating, applying, and spreading new ideas and technologies which in turn are critical for sustained growth; it augments cognitive and other skills, which in turn increase labor productivity”*.

Berdasarkan apa yang diungkapkan diatas, tampak bahwa pendidikan merupakan dasar bagi pembangunan ekonomi dan masyarakat. Pendidikan merupakan kunci untuk menciptakan ide-ide baru dan teknologi yang sangat penting dalam keberlanjutan pembangunan, bahkan dengan pendidikan pula akan meningkatkan produktivitas tenaga kerja.

Dari berbagai tujuan pendidikan yang telah dikemukakan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang handal dan memiliki kemampuan mengembangkan diri untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Hal ini berarti, dengan pendidikan anak akan memiliki bekal kemampuan dasar untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara ataupun sebagai bagian dari anggota masyarakat dunia.

2.4.3 Konsep Sekolah Dasar

Suhartono (2008:46) menyatakan bahwa menurut pendekatan dari sudut pandang sempit, pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta

dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah. Selain itu Suharjo (2006:1) menyatakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun.

Begitu juga dengan Ihsan (2008:26) bahwa sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun. Mencermati kedua pernyataan Suharjo dan Fuad Ihsan dapat dijelaskan bahwa sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang berlangsung selama enam tahun. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi. Jika usia anak pada saat masuk sekolah dasar, merujuk pada definisi pendidikan dasar dalam Undang-Undang tersebut, berarti pengertian sekolah dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar selama masa enam tahun yang ditujukan bagi anak usia 7-12 tahun. Batasan usia 7-12 tahun inilah yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian.

2.4.4 Tujuan Sekolah Dasar

Proses pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai subjek sekaligus objek pembangunan. Dengan demikian, pendidikan harus mampu melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan tidak menjadi beban pembangunan dan

masyarakat, yaitu Sumber Daya Manusia (SDM) yang menjadi sumber kekuatan atau sumber penggerak bagi seluruh proses pembangunan dan kehidupan masyarakat.

Sekolah memainkan peran yang sangat penting sebagai dasar pembentukan sumber daya manusia yang bermutu. Pendidikan tingkat dasar ini menjadi pondasi pendidikan untuk anak kedepannya, apakah anak ini nantinya dapat menjadi pribadi yang baik atau tidak. Melalui sekolah pula anak belajar untuk mengetahui dan membangun keahlian serta membangun karakteristik mereka sebagai bekal menuju kedewasaan. Selain itu di sekolah dasar pertama kalinya anak belajar untuk berinteraksi dan menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang lain yang baru dikenalnya.

Suharjo (2006:8) mengemukakan tujuan pendidikan sekolah dasar sebagai berikut:

1. Menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa.
2. Memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa.
3. Membentuk warga negara yang baik
4. Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
5. Memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar bekerja di masyarakat.

6. Terampil untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

2.4.5 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa sekolah dasar berlangsung antara usia 6 – 12 tahun. Masa ini sering disebut juga masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar atau sekolah. Pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahkan, diberi tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa pra sekolah. Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus ke arah kemajuan. Sugiyanto (2010:1) berpendapat bahwa anak Sekolah Dasar (SD) merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Pada fase ini pertumbuhan fisik anak tetap berlangsung. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat, dan juga lebih banyak belajar berbagai keterampilan. Pada masa ini juga perkembangan kemampuan berpikir anak bergerak secara sekuensial dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak.

2.5 Desain

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, *furniture*, bangunan, dan lain-lain. Pada saat

pembuatan desain mulai dimasukkan unsur untuk berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dan lain sebagainya. Sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.

Sedangkan menurut ahli bahasa dan kaum profesional Sachari (2005:7-8) menjelaskan bahwa desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan.

Desain juga diartikan sebagai salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Dari pengertian diatas menjelaskan bahwa desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi lingkungannya. Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia.

Perkembangan desain grafis pada awalnya hanya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Seiring dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media yang lebih kompleks yaitu media elektronik, sering kali kita menyebutnya sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Menurut Sihombing (2001), “desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi”, Sedangkan menurut Suyanto (2004) desain grafis adalah “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi”.

2.5.1 Elemen-Elemen Desain

Unsur visual merupakan bagian dari suatu karya desain yang saling berhubungan antar elemen-elemen dan masing-masing memiliki penyesuaian tertentu terhadap yang lainnya. Elemen-elemen visual tersusun dalam suatu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip desain. Dalam sebuah desain terdapat beberapa unsur atau elemen yang diperlukan, diantaranya:

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Bentuk dari sebuah titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, tak bersudut dan tanpa arah. Titik juga merupakan salah satu unsur visual dan merupakan bagian kecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik – titik yang sangat dekat dan rapat.

2. Garis

Kusrianto (2009:30) mengungkapkan bahwa garis merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh pada pembentukan suatu obyek sehingga garis selain dikenal sebagai coretan atau goresan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Selain itu Widia (2007: 835) berpendapat bahwa garis adalah unsur visual yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah kumpulan titik-titik yang tersusun sedemikian rupa sehingga memiliki pangkal dan ujung. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (*zig zag*).

3. Bidang

Bidang adalah suatu garis yang mempunyai ukuran lebar dan panjang yang mempunyai permukaan. Dari bentuknya bidang terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu.

4. Tekstur

Supriyono (2010:80) berpendapat bahwa tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Sedangkan menurut Sadjiman

(2005:62) secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan dalam tekstur kasar nyata dan tekstur kasar semu. Untuk tekstur kasar nyata misalnya batu, kayu, kulit binatang. Sedangkan tekstur kasar semu, yaitu tekstur yang terlihat kasar tetapi diraba halus, dapat berujud tekstur hias manual, mekanik dan ekspresi seniman.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Mudjitha (1985:41) bahwa tekstur semu ini dibuat seperti nyata adanya. Hal ini disebabkan adanya efek dekoratif dari susunan garis, pola, warna-warna serta gelap terang. Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus dirabapun halus, dapat berujud permukaan licin, mengkilat atau kusam.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda yang dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

Menurut Kusrianto (2009:32-33) dalam penerapannya, tekstur ini dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta berpengaruh terhadap intensitas warna.

5. Bentuk

Widjiningsih (1982:4) mengungkapkan bahwa bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungkan sendiri permulaanya. Sedangkan Widarwati (1993:17) menjelaskan bahwa unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan.

Selain itu Dharsono (2004:30) berpendapat bahwa apa yang dimaksud dengan bentuk adalah totalitas dari karya seni, bentuk merupakan komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan emosional.

6. Warna

Ernawati (2008:205) menjelaskan bahwa warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Warna merupakan elemen yang paling dominan dalam desain, penggunaan warna mencakup dalam karya seni lukis, patung, seni desain, dan seni kriya dan lain sebagainya. Selain itu warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda dan mempunyai variasi yang sangat banyak. Misalnya warna

panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna. Beberapa istilah menurut Ernawati (2008:207) yang perlu diketahui dalam teori warna, diantaranya:

a. Warna Primer

Warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari Merah, Kuning, dan Biru.

b. Warna Sekunder

Warna yang diperoleh dari campuran dua warna primer. Warna skunder terdiri dari Ungu, Orange (Jingga), dan Hijau.

c. Warna Tertier

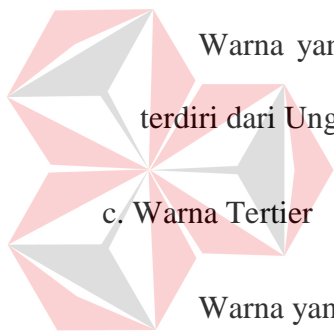
Warna yang merupakan hasil pencampuran dua warna skunder.

d. Warna Analogus

Deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna. Misalnya deretan dari warna Ungu menuju warna Merah, deretan warna Hijau menuju warna Kuning, dan lain sebagainya.

e. Warna Komplementer

Warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna. Misalnya Kuning dengan Ungu, Merah dengan Hijau, dan lain sebagainya.



f. Gelap Terang

Dalam desain gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras).

g. Ruang (Kedalaman)

Sadjiman (2006:122) berpendapat bahwa ruang merupakan unsur rupa yang harus ada, karena ruang merupakan bentuk – bentuk berada (*exist*). Dengan kata lain setiap bentuk pasti menempati ruang. Selain itu Kusriyanto (2009:31) mengatakan bahwa ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah kepada perwujudan bentuk 3 dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi 2 yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang datar, menjorok, cembung, jauh, dekat. (http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/elemen_desain.html).

2.4.2 Prinsip Dasar Desain

Pembuatan desain tidak terlepas dari prinsip dasar yang harus menjadi pedoman agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Hendratman (2008:29) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip desain adalah:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Secara keseluruhan unsur-unsur desain harus tampil dengan seimbang. Ada macam-macam keseimbangan yang bisa digunakan dalam pembuatan suatu desain, antara lain :

a. Keseimbangan Simetris

Pada keseimbangan simetris unsur desain seakan dicerminkan pada garis sumbu khayal, dengan demikian anda akan melihat unsur yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Desain dengan keseimbangan simetris akan mudah ditangkap oleh mata dan akan lebih mengesankan formal dan membosankan

b. Keseimbangan Asimetris

Dimana tidak ada unsur desain yang tersusun seperti refleksi dari cermin. Untuk mencapai keindahan dari keseimbangan asimetris yaitu harus dapat memahami, melatih dan merasakan prinsip-prinsip desain yang lainnya. Desain dengan keseimbangan asimetris lebih mengesankan informal, modern, dinamis dan berani.

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan yang hampir mirip dengan keseimbangan simetris, namun desain yang dibuat dengan keseimbangan ini akan lebih diarahkan pada satu titik utama saja.

2. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pengulangan suatu variasi dari unsur-unsur desain. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan, pola/*pattern* tertentu. Ada beberapa jenis pengulangan yaitu :

a. Reguler

Pengulangan unsur grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan reguler biasa digunakan pada desain *border*/bingkai, motif pakaian, kertas kado, ubin lantai.

b. Mengalir/*Flowing*

Pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis dan mengalir.

c. Progresif /*Gradual*

Adanya peralihan antar stepnya sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Contohnya seperti gambar bayi yang bertahap berubah menjadi dewasa, kotak yang bertahap berubah menjadi lingkaran, atau gradasi warna, dan lain sebagainya.

3. Skala dan Proporsi

Skala adalah perubahan ukuran/*size* tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi, sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

4. Fokus

a. Hirarki (susunan)

Sebuah desain yang baik harus memperhatikan susunan berikut ini:

- 1) *Dominant* : obyek yang paling menonjol dan paling menarik.
- 2) *Sub-dominant* : obyek yang mendukung penampilan obyek dominan.
- 3) *Sub-ordinate* : obyek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh obyek dominant dan sub-dominant, contohnya adalah background.

b. Kontras

Yaitu penekanan karena ada perbedaan yang drastis pada unsur desain. Contohnya kontras warna (hitam dan putih), kontras garis (tebal dan tipis), kontras besar-kecilnya *font* dan lain sebagainya.

5. Kesatuan/*Unity*

Yaitu semua unsur desain dan prinsip desain bersatu padu serta serasi sehingga dapat dilihat dan dipahami keseluruhan dalam suatu kesatuan.

Selain itu Jefkin (1997:245), juga menyebutkan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya adalah:

a. *The Law of Variety*

Sebuah *layout* harus dibuat bervariasi untuk menghindari kesan monoton ketika dilihat.

b. *The Law of Balance*

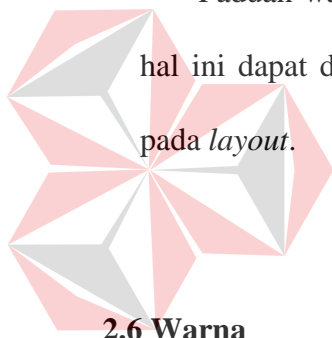
Dalam sebuah layout mata pembaca sebaiknya bergerak secara wajar, jadi sebaiknya dimulai dengan urutan yang ada.

c. *The Law of Harmony*

Bagian dari *layout* sebaiknya dirancang secara harmonis dan tidak meninggalkan kesan monoton.

d. *The Law of Scale*

Paduan warna terang dan gelap akan menghasilkan sesuatu yang kontras, hal ini dapat dipakai untuk memberikan tekanan pada bagian-bagian tertentu pada *layout*.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.6 Warna

Sadjiman (2006: 11) berpendapat warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Dalam seni rupa warna dibagi menjadi tiga dimensi yang pertama yaitu *hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, kuning, dan seterusnya. Kedua, *value* yaitu gelap terangnya warna dan yang ketiga *intensity* yaitu tingkat kemurnian dan kejernihan 13 warna. Sedangkan menurut Darmaprawira (2002:35), banyak orang memiliki reaksi yang sama tentang arti warna yaitu :

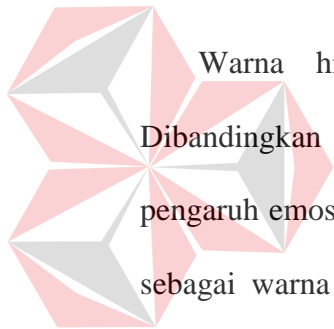
a. Merah

Dari semua warna yang ada merah memiliki kroma yang paling kuat dan memiliki daya atraksi tertinggi. Merah adalah positif, agresif dan menarik. Selain itu merah adalah warna yang paling populer terutama bagi wanita.

b. Biru

Warna biru memiliki karakter dingin, segar, pasif, dan terang. Warna ini cocok diaplikasikan untuk membentuk suasana santai.

c. Hijau



Warna hijau memiliki beberapa kesamaan dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna-warna lain, warna hijau lebih netral dalam pengaruh emosi, cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, warna hijau dianggap sebagai warna yang paling penuh ketenangan dibandingkan dengan warna-warna lain.

d. Kuning

Warna kuning merupakan warna yang paling terang dan bercahaya dari semua warna yang ada. Warna kuning dengan tone yang lebih gelap kurang populer dibandingkan dengan warna-warna yang lain.

e. Ungu

Memberi kesan kaya, impresif, megah, mulia, dan angkuh.

f. Putih

Memberi kesan positif, penuh stimulasi, dan bersih. Juga bercahaya, segar, ringan, gembira, lembut, dan suci.

g. Hitam

Warna hitam memberi kesan khidmat, menaklukkan, tertekan, dalam, keanggunan, percaya diri, kuat, maskulin, dramatis, misterius dan ketegasan.

h. Kelabu (abu-abu)

Kelabu mengambil campuran dari hitam dan putih. Warna kelabu memiliki kesan lunak lebih dalam dari pada putih. Sebaliknya tidak terlalu kuat seperti warna hitam.

Pada tahun 1831, Brewster (Nugraha, 2008:35) mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna–warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna–warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna–warna dasar (Nugraha, 2008:37). Warna–warna lain terbentuk dari kombinasi warna–warna primer.

Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau (Nugraha, 2008:37). Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

Secara teknis, warna merah, kuning, dan biru bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan. Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan cyan.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darma Prawira, 1989:18) membuktikan bahwa campuran warna–warna primer menghasilkan warna–warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna–warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer

dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan – tulisan teknis.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna–warna kontras di alam.

Pada tahun 1858, Munsell menyelidiki warna dengan standart warna untuk aspek fisik dan psikis. Berbeda dengan Newton dan Brewster, Munsell mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila.

Munsell mengemukakan teori yang mendukung teori Brewster (Prawira, 1989:70). Munsell mengatakan bahwa: Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila warna dua warna primer masing– masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral. Rumus teori Munsell dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Warna primer :

Merah, Kuning, Biru

2) Warna Sekunder :

Merah + Kuning = Jingga

Merah + Biru = Ungu

Kuning + Biru = Hijau

3) Warna Tersier :



Jingga + Merah = Jingga kemerahan

Jingga + Kuning = Jingga kekuningan

Ungu + Merah = Ungu kemerahan

Ungu + Biru = Ungu kebiruan

Hijau + Kuning = Hijau kekuningan

Hijau + Biru = Hijau kebiruan

2.7 Layout

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Ada tiga kriteria dasar untuk sebuah *layout* yang dikatakan baik, yaitu : *It Works* (mencapai tujuannya), *It Organizes* (ditata dengan baik) dan *It Attracts* (menarik bagi pengguna).

(http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html)

Pada intinya *layout* adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi seperti garis, bidang, gambar, dan sebagainya. Hal-hal yang harus jelas pada *layout* adalah:

1. Huruf dan ukurannya
2. Bentuk, ukuran, dan komposisi
3. Warna
4. Ukuran kertas cetak (bila dicetak)

Terdapat tiga kriteria sebuah *layout* dapat dikatakan baik, yakni: mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik pengguna. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu. Pada dasarnya Prinsip-prinsip sebuah *layout* yang harus diketahui adalah :

1. *Sequence*/Urutan

Juga disebut hirarki/*flow*/aliran, desainer membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama kali sampai ke yang dibaca belakangan. Dengan demikian pembaca dapat menangkap pesan secara berurutan.

2. *Emphasis*/Penekanan

Untuk menggiring perhatian pembaca agar mencerna informasi secara runtut. Penekanan dapat diciptakan melalui: pembedaan ukuran huruf, huruf yang

berbeda, warna yang kontras, menentukan letak/posisi yang strategis dan menarik perhatian, mencari bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.

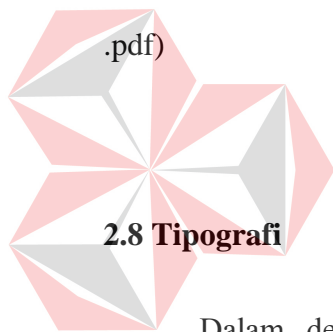
3. *Balance*/Keseimbangan

Merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Merata bukan berarti dipenuhi semua, tetapi menghasilkan kesan seimbang.

4. *Unity*/Kesatuan

Dengan prinsip kesatuan (saling berkaitan) antara elemen-elemen desain.

([widodo.staff.uns.ac.id/files/2013/09/ringkasan-modul-3_Tata-Letak-_Layout](http://widodo.staff.uns.ac.id/files/2013/09/ringkasan-modul-3_Tata-Letak-_Layout.pdf)



UNIVERSITAS
Dinamika

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke *audiens*.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Huruf 'O', contohnya, tidak saja terbaca sebagai huruf 'O', tetapi juga terbaca sebagai bentuk lingkaran yang mempengaruhi bidang suatu karya desain. Dimana dan bagaimana

seorang desainer meletakkan huruf 'O' tersebut dapat mempengaruhi legibilitas dan keseimbangan karya desain tersebut. (<http://puslit2.petra.ac.id>)

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. Tipografi berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan tipografi merupakan visual language atau bahasa yang dapat dilihat. Dianggap sebagai elemen pelengkap karena tipografi berfungsi untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep dan ilustrasi dalam desain. Tipografi terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian kata. Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam tipografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu Blackletter, Serif dan Sans Serif.

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

1. *Legibility*

Adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat.

2. Readability

Adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan.

Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readable*.

Misalnya, pada papan iklan, penggunaan spasi yang kurang tepat sehingga mengurangi kemudahan pengamat dalam membaca informasi dapat mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak seluruhnya ditangkap oleh pengamat. Apabila hal ini terjadi, maka dapat dikatakan bahwa karya desain komunikasi visual tersebut gagal karena kurang komunikatif. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur.

3. *Visibility*

Adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Huruf yang kita gunakan untuk headline dalam brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan fonts yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak yang tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

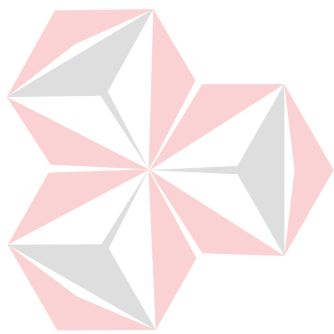
4. *Clarity*

Adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah, *visual hierarchy*, warna, pemilihan tipe, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok daripada desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat.

Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual.

Sebagai suatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspresi, menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah daripada suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain (<http://puslit2.petra.ac.id>).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Penelitian Terdahulu

Penggalian dari wacana penelitian terdahulu dilakukan sebagai upaya memperjelas tentang variabel-variabel dalam penelitian ini, sekaligus untuk membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Umumnya kajian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti dari kalangan akademis dan telah mempublikasikannya pada beberapa jurnal cetakan dan jurnal *online* (internet).

Penelitian yang menjadi rujukan peneliti untuk meneliti tentang efektivitas infografis pada pelajaran IPS adalah jurnal dari Rusmawan (2013) yang berjudul "Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar" Terbitan Cakrawala Pendidikan, XXXII, No. 2.

Metode penelitian yang digunakan oleh Rusmawan (2013) adalah Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Desain ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh: (1) variabel minat belajar IPS (X1), dukungan orang tua dalam belajar IPS (X2), dan strategi pembelajaran IPS (X3), terhadap motivasi belajar IPS (X4); dan (2) variabel minat belajar IPS (X1), dukungan orang tua dalam belajar IPS (X2), dan strategi pembelajaran IPS (X3), dan motivasi belajar IPS (Y) terhadap kesulitan belajar IPS (Y). Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sleman. Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD/MI se-

Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel penelitian yang digunakan adalah *purposive cluster sampling*. Jumlah sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan Tabel *Krejiec* dan *Morgan* dengan taraf signifikansi 5% (Sugiyono, 2011:87). Berdasarkan Tabel *Krejiec* dan *Morgan* dengan taraf signifikansi 5%, dari populasi 15.367 siswa diperoleh sampel penelitian 340 siswa. Perkiraan rata-rata jumlah siswa per SD adalah 30 siswa maka diperoleh 11 SD yang diperlukan sebagai sampel. Jumlah siswa berdasarkan daftar 11 sekolah yang dijadikan sampel adalah 369 siswa.

Variabel penelitian ini meliputi tiga variabel bebas, satu variabel intervening dan satu variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini terdiri atas minat siswa terhadap mata pelajaran IPS (X1), dukungan orang tua (X2), dan strategi pembelajaran IPS (X3). Variabel intervening penelitian ini adalah motivasi belajar IPS (X4) sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah kesulitan belajar IPS (Y).

Data dalam penelitian ini meliputi motivasi belajar IPS siswa, minat siswa belajar IPS, dukungan orang tua terhadap anak, dan strategi pembelajaran IPS yang dilaksanakan guru. Data dikumpulkan dengan instrumen tes dan skala.

Validitas instrumen diperoleh dengan analisis butir, yakni mengkorelasikan skor butir dengan skor total. Standar yang digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya butir instrumen penelitian adalah lebih dari 0,3. Reliabilitasnya diperoleh dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Standar yang digunakan untuk menentukan reliabel atau tidaknya instrumen penelitian adalah lebih dari 0,7. Hasil ujicoba masing-masing instrumen menunjukkan koefisien alfa: instrumen tes ($\alpha=0,837$), skala minat belajar IPS ($\alpha=0,723$), skala dukungan orang tua ($\alpha=0,702$), skala

strategi pembelajaran ($\alpha = 0,711$), dan skala motivasi belajar ($\alpha = 0,706$). Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dan analisis jalur.

Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel yang mempengaruhi kesulitan belajar adalah (1) mata pelajaran (isi kurikulum) yang terlalu sulit dan di atas level intelektual atau pengalaman anak, (2) waktu pengajar yang relatif singkat, (3) sedikitnya kesempatan untuk melakukan praktik, (4) gangguan lingkungan belajar, (5) sikap merugikan atau keadaan emosional anak (6) pendekatan anak tidak efisien untuk belajar, (7) frekuensi ketidakhadiran di sekolah, (8) kurangnya dukungan dari rumah dan (9) keadaan fisik.

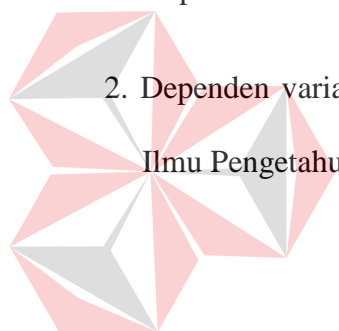
Jadi sangat mungkin variabel-variabel lain seperti keluasan materi IPS, ketersediaan waktu belajar mengajar IPS, dan keadaan fisik serta emosi anak mempengaruhi kesulitan belajar IPS.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian tentang efektivitas infografis terhadap peningkatan nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro menggunakan metode menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan korelasional. Menurut Arifin (2009:17) pendekatan jenis ini bertujuan untuk melihat apakah antara dua variabel atau lebih memiliki hubungan atau korelasi atau tidak. Berangkat dari suatu teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan -

permasalahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan. Bentuk penelitian kuantitatif peneliti gunakan karena untuk mengetahui bagaimana efektivitas infografis terhadap peningkatan nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro. Dalam penelitian skripsi ini ada dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Independen variabel (X) dalam hal ini adalah infografis sebagai metode pendukung pembelajaran terhadap siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan.
2. ~~Dependen~~ variabel (Y) dalam hal ini adalah peningkatan nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



UNIVERSITAS
Dinamika

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Resito (1992:49) mengungkapkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, tumbuh-tumbuhan dan peristiwa sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. Selain itu Arikunto (2002:130) juga mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain yang berada atau berkumpul di suatu tempat. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu sendiri.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan kelas 5 yang telah memperoleh mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel (Sugiyono, 2009:78). Dengan demikian, maka peneliti mengambil sampel dari seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan kelas 5 yang berjumlah 114 orang dimana mereka semua telah mendapatkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Sampel

Azwar (1998:79) menjelaskan sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi. Sedangkan Sudjana dan Ibrahim (1989:84) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat karakteristik yang sama sehingga betul-betul mewakili populasi.

Dalam buku lain Sugiyono (2009:81) juga mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka

peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari poopulasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Sedangkan peneliti mengambil beberapa sampel dari sejumlah siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan untuk mendapatkan informasi bagaimana guru mengajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara-cara yang dipergunakan dalam pengumpulan data sebagai bahan untuk penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang telah ada, berikut ini peneliti akan menguraikan teknik pengumpulan data dan jenis data yang akan digali.

1. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

1) Data Kualitatif

Amirman dan Zainal (1993:13) menjelaskan bahwa data kualitatif adalah data yang tidak bisa diukur secara langsung atau data yang tidak berbentuk angka. Adapun yang dimaksud data kualitatif dalam penelitian ini

adalah gambaran umum Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan kabupaten Bojonegoro.

2) Data kuantitatif

Adalah data yang berhubungan langsung dengan angka-angka atau bilangan, dalam hal ini diwakili oleh nilai mata pelajaran IPS pada siswa siswi kelas 5 Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang didapat dari hasil tes soal yang diberikan kepada semua siswa SDN Kepatihan kabupaten Bojonegoro.

2) Data Sekunder

Adalah data-data yang diperoleh dan digunakan untuk mendukung data, informasi data primer. Adapun data skunder tersebut adalah dokumen, buku-buku, majalah-majalah, media cetak, koran serta catatan-catatan yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

2. Teknik Pengumpulan Data

Valid atau tidaknya suatu penelitian tergantung pada jenis pengumpulan data yang dipergunakan untuk pemilihan metode yang tepat sesuai dengan jenis dan

sumber data yang dalam penelitian. Teknik pengumpulan data adalah upaya untuk mengamati variabel yang di teliti antara lain:

a. Metode angket

Metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia. Arikunto (2006:66) angket adalah suatu daftar isi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang ingin diselidiki atau responden. Adapun metode angket yang digunakan oleh peneliti adalah:

1) Kuesioner Tertutup (Angket Tertutup)

Kuesioner tertutup adalah pertanyaan-pertanyaan yang terbentuk dimana responden tinggal memilih jawaban-jawaban yang telah tersedia didalam kuesioner itu (Daryanto, 2001:143).

Dengan metode angket ini peneliti dapat mengetahui situasi dan kondisi sosial sekolah. Penyusunan angket juga didasarkan atas sejumlah indikator yang mendukung penelitian. Adapun bentuk angket tersebut adalah sebagaimana dapat dilihat dalam lampiran.

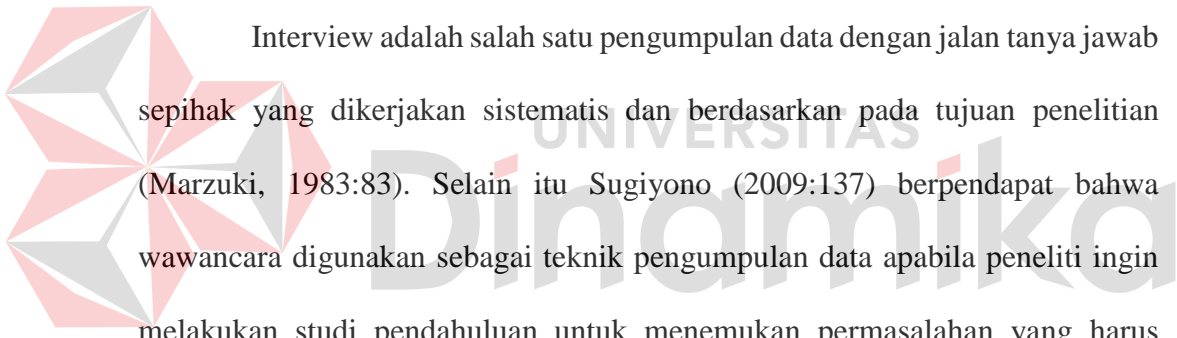
b. Observasi (Pengamatan)

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung atau tidak langsung terhadap gejala-gejala yang sedang berlangsung. Metode observasi digunakan bila obyek penelitian bersifat

perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, atau responden kecil. Hal tersebut dijelaskan oleh Sugiyono (2009:121).

Selain itu Arikunto (2002:57) memberi pendapat lain bahwa observasi adalah metode ilmiah dengan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Teknik ini juga digunakan peneliti untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan lingkungan di SDN Kepatihan kabupaten Bojonegoro.

c. Interview (Wawancara).



Interview adalah salah satu pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan sistematis dan berdasarkan pada tujuan penelitian (Marzuki, 1983:83). Selain itu Sugiyono (2009:137) berpendapat bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Sedangkan Arikunto (2010:155) berpendapat *interview* adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. *Interview* digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

Selain itu Hadi (1986) juga mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview dan juga kuesioner (angket) adalah sebagai berikut:

- 1) Bahwa subyek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
- 2) Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
- 3) Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

Dalam hal ini yang menjadi responden adalah Kepala Sekolah, Guru dan juga siswa dari SDN Kepatihan kabupaten Bojonegoro.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa, catatan atau transkrip, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto 2006:236).

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Pengukuran Variabel Penelitian

Data mempunyai kedudukan penting dalam penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti sekaligus berfungsi sebagai alat

untuk menguji hipotesis. Benar tidaknya data sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data lebih banyak tergantung dari benar tidaknya instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu dalam setiap penelitian masalah, instrumen harus mendapatkan penggarapan yang cermat sebelum penelitian dilakukan.

Menurut Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah tes dan angket.

Adapun instrumen penelitian menggunakan kuesioner/angket bertujuan untuk menggali data yang berhubungan dengan efektifitas infografis terhadap peningkatan nilai mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa SDN Kepatihan kabupaten Bojonegoro.

Kuesioner/angket dengan skala likert adalah instrumen yang umumnya digunakan untuk meminta responden agar memberikan respon terhadap beberapa statement dengan menunjukkan apakah dia sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju terhadap tiap-tiap statement (Sumanto, 1995:66).

Sedangkan alasan peneliti menggunakan metode angket adalah sebagai berikut:

1. Metode ini praktis, dalam waktu yang singkat dapat memperoleh data yang banyak.

2. Responden dapat menjawab secara langsung tanpa pengaruh orang lain.
3. Metode ini dapat menghemat biaya dan tenaga.

Adapun tujuan dari instrumen penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Variabel X, pengaruh infografis sebagai pendukung mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada variabel pertama ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan infografis sebagai metode pembelajaran baru.
2. Variabel Y, tujuan pembelajaran pada variabel kedua ini bertujuan mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang mana pada variabel ini peneliti menggunakan angket sebagai bahan pengumpulan data.

Angket yang disusun oleh peneliti didasarkan pada hasil penjabaran variabel penelitian. Pada tiap variabel terdiri dari 5 (lima) item pertanyaan yang mana pada tiap item tersebut disediakan alternatif jawaban yang antara lain (a dengan skor 5), (b dengan skor 4), (c dengan skor 3), (d dengan skor 2), (e dengan skor 1). Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lembar lampiran

3.5.2 Indikator Variabel Penelitian

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian maka peneliti membuat variabel dan indikator untuk menuntun peneliti dalam melakukan pengumpulan data. Variabel dan indikator penelitian ini peneliti bagi menjadi 4 kategori variabel, yaitu infografis, warna, huruf, dan layout. Untuk lengkapnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Variabel	Indikator
Infografis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami materi pelajaran dengan cepat ketika guru kelas mengajar menggunakan infografis. 2. Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang disajikan dalam bentuk infografis. 3. Siswa merasa senang ketika guru menggunakan infografis dalam pembelajaran.
Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tertarik dengan warna yang digunakan dalam desain infografis.
Huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran dan warna huruf jelas, sehingga siswa dapat membaca dengan mudah.
Layout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penempatan grafis maupun huruf tidak acak sehingga siswa mudah memahami materi dalam infografis. 2. Ada kesinambungan tampilan pada setiap halamannya.

Tabel 3.5.2 Indikator Variabel Penelitian

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,

mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang peneliti gunakan adalah perhitungan dengan pengujian hipotesis. Windarti (2011:101) menjelaskan bahwa dalam pengujian hipotesis kita akan sering menggunakan istilah menolak atau menerima suatu hipotesis. Namun demikian perlu disadari bahwa dalam pengujian hipotesis kita tidak akan menyimpulkan hipotesis itu benar atau salah, melainkan kita akan menyimpulkan bahwa hipotesis itu diterima atau ditolak berdasarkan apa yang diperoleh dari sampel.

Tingkat signifikan yang dipilih dalam penelitian ini adalah 0,05 (5%) karena dinilai cukup mewakili pengaruh antara kedua variabel dan merupakan tingkat signifikan yang umum digunakan dalam penelitian. Tingkat signifikansi 0,05 (5%) artinya kemungkinan besar dari hasil penarikan kesimpulan mempunyai probabilitas 95% atau toleransi kesalahan 5%. Sedangkan toleransi 5% digunakan karena dibutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi untuk penelitian ini.

Sedangkan langkah – langkah pengujian hipotesis oleh Windarti (2011:102) untuk mengetahui diterima atau ditolaknya sebuah hipotesis dijelaskan dalam beberapa langkah:

1. Menentukan Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatifnya (H_1)

- a. Pada pengujian hipotesis, parameter yang akan kita uji disebut hipotesis nol (*null hypothesis*/ H_0). Yang secara statistik berarti tidak ada perbedaan antara kedua

variabel yang dibandingkan. Karena pada prinsipnya statistik menguji hipotesis nol (H_0) maka dimulai dengan asumsi bahwa hipotesis nol adalah benar. Hipotesis nol mewakili kondisi yang ada atau yang dilaporkan. H_0 selalu memuat tanda “=” (sama dengan). H_0 ini kemungkinan bisa ditolak atau diterima.

- b. Bila dalam uji statistik kita menolak hipotesis nol, berarti ada hipotesis lain yang diterima. Hipotesis ini disebut hipotesis alternatif (*alternative hypothesis*/ H_1) yang sifatnya berlawanan dengan hipotesis nol. Hipotesis alternatif ini merupakan pernyataan yang dipercaya kebenarannya oleh peneliti sehingga perlu dibuktikan kebenarannya. Seringkali hipotesis alternatif ini disebut hipotesis penelitian, H_1 tidak pernah memuat tanda “=” (sama dengan).

2. Menentukan Taraf Signifikansi (α)

- a. Ada dua jenis kesalahan yang terjadi dalam pengujian hipotesis, yaitu sebagai berikut :

1) Kesalahan Tipe I

Menolak hipotesis nol padahal hipotesis nol benar.

2) Kesalahan Tipe II

Menerima hipotesis nol padahal hipotesis nol itu salah.

- b. Taraf signifikansi menunjukkan besar batas toleransi menerima kesalahan dari hasil hipotesis terhadap nilai parameter populasi. Semakin besar taraf signifikansi maka semakin besar pula kemungkinan menolak hipotesis yang

benar. Jadi, jika yang diuji adalah sesuatu yang penting atau berbahaya maka taraf signifikansi yang diambil kecil.

- c. Taraf signifikansi merupakan probabilitas mendapatkan harga X dalam daerah kritis, apabila H_0 benar. Pengambilan taraf signifikasni (α) tergantung dari eksperimenter.
- d. Taraf signifikansi yang umum digunakan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak antara lain :

$$\alpha = 0,05 \text{ (CI=95\%)} \quad \text{atau} \quad \alpha = 0,01 \text{ (CI=99\%)}$$

dimana :

CI = *Confidence Interval* (Tingkat Kepercayaan)

= komplemen dari α

$$= 1 - \alpha$$

3. Memilih Statistik Uji Yang Sesuai

Statistik uji yang digunakan bermacam – macam, tergantung jenis pengujian hipotesis dan skala pengukuran datanya. Misalnya uji Z, uji t, uji f, uji X^2 dan lain sebagainya.

4. Menentukan Daerah Kritis (Daerah Penolakan H_0)

Daerah penolakan/penerimaan hipotesis didasarkan pada signifikansi yang diinginkan. Daerah penolakan dapat melalui satu sisi atau dua sisi tergantung dari

arah hipotesis. Penentuan daerah kritis ini berkaitan dengan hipotesis alternatif (H_1).

5. Pengambilan Keputusan

Keputusan penerimaan dan penolakan hipotesis didasarkan dari perbandingan nilai hitung uji yang digunakan dengan standar tabel (sesuai dengan uji yang digunakan) atau dapat digunakan dengan membandingkan taraf signifikansi yang diinginkan berdasarkan nilai alfa (α).

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan sebelumnya peneliti menggunakan metode pengujian hipotesis untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak, dan rumus yang digunakan untuk menghitung data yang telah didapat adalah sebagai berikut :

$$T = \frac{\bar{d}}{Sd / \sqrt{n}} \quad \text{dan} \quad Sd = \frac{n \sum di^2 - (\sum di)^2}{n(n-1)}$$

Dimana :

T : Statistik uji untuk data berpasangan

S^2d : Variansi gabungan

n : Jumlah persamaan

di : Selisih antara pengamatan I dan pengamatan II

\bar{d} : Rata – rata selisih

Rumus diatas dapat digunakan apabila sampel yang diteliti kurang dari 30 dan apabila sampel yang diteliti lebih dari 30 maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$Z = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{r_1^2}{n_1} + \frac{r_2^2}{n_2}}}$$

Dimana :

Z : Statistik uji

\bar{X}_1 : Rata – rata populasi 1
 \bar{X}_2 : Rata – rata populasi 2
 r_1^2 : Variansi populasi 1
 r_2^2 : Variansi populasi 2

n_1 : Jumlah pengamatan populasi 1

n_2 : Jumlah pengamatan populasi 2

Sedangkan untuk memproses data angket yang telah selesai disebar maka langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi, yaitu memberikan nilai (*scoring*) sesuai dengan item yang ditetapkan. Scoring dilakukan dengan menggunakan skala *likert* yaitu 5-4-3-2-1.

Menurut Sugiyono (2009:132), skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena

sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item - item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai beragam nilai dari sangat positif sampai sangat negatif, antara lain:



No.	Jenis Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.6 Skala Likert (Sumber: Sugiyono, 2009:133)

Selain itu perhitungan skor penilaian untuk setiap pertanyaan (QS) yang didapatkan dari jumlah pengguna (PM) dikalikan dengan skala nilai (N). Jumlah skor tertinggi (STtot) didapatkan dari skala tertinggi (NT) dikalikan jumlah pertanyaan (Qtot) dikalikan total pengguna (Ptot). Sedangkan nilai persentase akhir (Pre) diperoleh dari jumlah skor hasil pengumpulan data (JSA) dibagi jumlah skor tertinggi (STtot) dikalikan 100%. Persamaan yang digunakan untuk melakukan perhitungan skor pada setiap pertanyaan dapat dilihat pada Persamaan 1. Persamaan

2 digunakan untuk menghitung jumlah skor tertinggi. Persamaan 3 menghasilkan nilai persentase yang akan digunakan dalam proses analisis.

$$QS(n) = PM \times N$$

Persamaan 1

$$ST_{tot} = NT \times Q_{tot} \times P_{tot}$$

Persamaan 2

$$Pre = \frac{JSA}{ST_{tot}} \times 100\%$$

Persamaan 3

Dimana :

$QS(n)$ = Skor pertanyaan ke-n

PM = Jumlah pengguna yang menjawab

N = Skala nilai

ST_{tot} = Total skor tertinggi

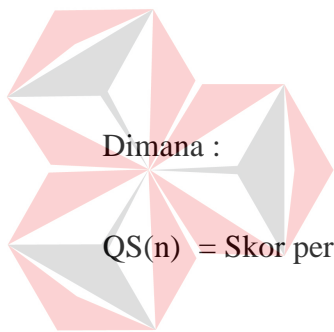
NT = Skala nilai tertinggi

Q_{tot} = Total pertanyaan

P_{tot} = Total pengguna

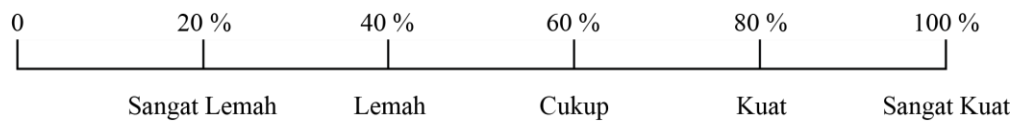
Pre = Persentase akhir (%)

JSA = Jumlah skor akhir

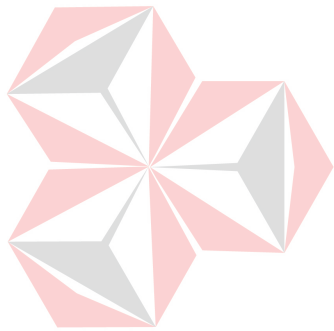


UNIVERSITAS
Dinamika

Analisis dilakukan dengan melihat persentase akhir dari proses perhitungan skor nilai persentase kemudian dicocokkan dengan kriteria interpretasi skor, seperti yang terlihat pada gambar dibawah.



Kriteria Interpretasi Skor (Riduwan, 2005:15)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan hasil analisis data dan interpretasi hasil penelitian yang terdiri atas gambaran subjek penelitian. Hasil penelitian lainnya yang akan dibahas adalah hasil penelitian yang akan menjawab permasalahan penelitian tentang efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan di kabupaten Bojonegoro.

Selain itu dalam pembahasan hasil analisis ini dikemukakan secara garis besar tentang gambaran atau deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian pra survei, pembahasan pra survei, pembuktian tingkat validitas dan reliabilitas dari variabel penelitian serta pembahasan analisis hasil regresi.

4.1 Hasil Penelitian Pra Survei

Data pra survei diperoleh dari hasil wawancara dan observasi sesuai dengan masalah yang teliti. Observasi juga dilakukan kepada subjek penelitian dengan mengambil beberapa sampel dari total populasi yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan Bojonegoro, staf dan juga guru pengajar kelas.

Hasil dari pengolahan data kegiatan pra survei dari setiap instrumen penelitian seperti observasi, dan wawancara tersebut sesuai dengan permasalahan penelitian, kemudian dijadikan dasar pertimbangan untuk meneliti efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian ini difokuskan untuk melihat 6 (enam) hal berikut:

1. Kondisi pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat ini.
2. Proses pengembangan model pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
3. Model pembelajaran menggunakan infografis pada siswa.
4. Implementasi pembelajaran menggunakan media infografis sebagai pendukung.
5. Dampak pembelajaran menggunakan infografis terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
6. Efektivitas pembelajaran menggunakan infografis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Secara rinci hasil penelitian dan juga pembahasannya, terangkum pada uraian berikut ini:

1. Kondisi pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hasil pra survei lapangan menunjukkan bahwa:

- a. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan Bojonegoro sepenuhnya menjalankan kebijakan pemerintah seperti pelaksanaan kurikulum 2013 bagi kelas 1, 2, 4 dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau biasa disebut kurikulum 2006. Selain itu tenaga pengajar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan beberapa mempunyai fungsi ganda yaitu sebagai guru kelas dan ada beberapa yang juga menjadi guru bidang studi seperti agama, muatan lokal, dan lain sebagainya. Untuk latar belakang pendidikan guru pengajar di sekolah ini rata-rata telah menyelesaikan S1, dan hanya ada beberapa yang telah menyelesaikan pendidikan S2. Untuk peningkatan jumlah siswa dari tahun ke tahun mengalami peningkatan antara 15 - 25 %. Selain itu kondisi sekolah seperti ruangan kelas sudah memadai dikarenakan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan telah menambah bangunan dan merenovasi beberapa kelas beberapa tahun yang lalu sehingga dapat dikatakan tergolong bangunan baru, namun lapangan olahraga masih sangat terbatas dan rata-rata halaman sekolah digunakan untuk praktek pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan juga telah melakukan penyempurnaan dan pengembangan kurikulum yang dilakukan setiap 3-5 tahun sekali. Latar belakang dilaksanakannya pengembangan kurikulum adalah terjadinya perubahan masyarakat, perkembangan ilmu pengetahuan, perubahan kebijakan baru pemerintah. Waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan kurikulum sekitar 2 - 3 tahun. Pengembangan kurikulum dilaksanakan sekaligus dengan

evaluasi kurikulum, sehingga hasil evaluasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan dan mengembangkan kurikulum baru.

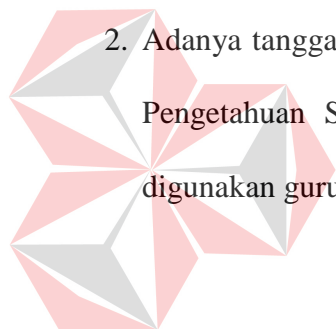
- c. Guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan rata-rata berlatar belakang pendidikan S1 PGSD guru kelas dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Pendidikan Jasmani, namun saat ini banyak diantara mereka yang melanjutkan studi ke program S2 di berbagai jurusan pendidikan maupun jurusan non kependidikan. Selain itu para tenaga pengajar disini juga sering mengikuti pelatihan dan penataran yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan kabupaten Bojonegoro ataupun provinsi.

- d. Metode pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering digunakan adalah penerapan satu metode yaitu ceramah, membuat peserta didik menjadi jenuh dan perhatian siswa belum terfokus pada satu permasalahan. Selain itu pembelajaran yang ada di kelas belum adanya hubungan timbal balik antara guru dan murid yang berkaitan dengan pembelajaran siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran masih terkesan komunikasi satu arah. Cara ini dirasakan masih sangat kurang karena siswa yang aktif orangnya tetap dan jarang berubah, penguasaan materi pelajaran terasa dangkal dan kurang jelas sehingga menimbulkan kesan bahwa siswa tidak menguasai materi. Adapun interaksi pembelajaran lebih condong dari guru kepada siswa karena pola ini peran guru terasa sangat dominan. Guru masih sebagai subyek yang mengatur dan menentukan segala hal, sedang siswa berperan sebagai obyek, pendengar, pencatat, penghafal, dan pengingat.

4.2 Pembahasan Pra Survei

Pembelajaran yang tidak mampu menarik perhatian menyebabkan siswa tidak termotivasi dan menampilkan perilaku enggan selama pembelajaran berlangsung dan juga tidak berupaya memperbaiki diri dalam pembelajaran berikutnya. Hal ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari subjek penelitian dan hasilnya dirangkum seperti berikut ini :

1. Adanya kesadaran guru untuk berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan menyenangkan siswa.
2. Adanya tanggapan siswa yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih kurang baik dan metode mengajar yang digunakan guru monoton dan menjenuhkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Pengujian Hipotesis

Dalam pembuktian hipotesis ini, data yang sebelumnya didapatkan dari hasil pengamatan diolah untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan dalam pembuatan keputusan mengenai pembenaran asumsi hipotesis sebelumnya.

Pengujian ini sangat membantu pengambilan keputusan pada kondisi ketidakpastian. Pengujian terhadap suatu hipotesis menggunakan data yang berasal dari obyek yang diteliti. Data yang digunakan berupa data informasi dari semua

obyek penelitian. Data yang digunakan pada pengujian hipotesis ini bertujuan untuk membandingkan kondisi yang satu dengan yang lain. Angka yang digunakan pada pengujian ini berupa data rata-rata dan proporsi dari obyek tersebut. Langkah pertama adalah mengolah data yang telah kita peroleh di lapangan dengan *software* statistik yaitu minitab. Berikut ini adalah langkah-langkah pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah penggunaan metode baru lebih efektif atau tidak dibandingkan dengan metode lama.

Variable	N	Mean	StDev	Variance	Minimum	Maximum
NILAI SEBELUM	120	63.42	14.81	219.32	20.00	90.00
NILAI SESUDAH	114	68.42	14.33	205.45	40.00	95.00

Tabel 4.3.1 Hasil pengolahan data menggunakan aplikasi minitab.

1. Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ atau } H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2 \text{ atau } H_1 : \mu_1 - \mu_2 < 0$$

$$2. \alpha = 0,05$$

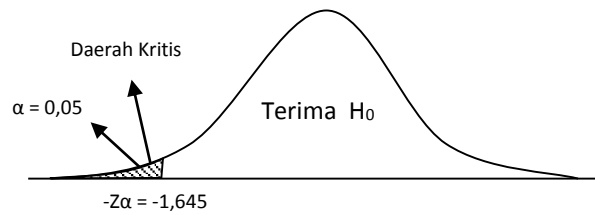
3. Statistik Uji

$$Z_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\sigma_1^2/n_1 + \sigma_2^2/n_2}} = \frac{(63,42 - 68,42)}{\sqrt{219,32/120 + 205,45/114}} = -2,63$$

4. Daerah Penolakan

$$H_0 \text{ ditolak jika } Z_{hitung} < -Z_{\alpha}$$

$$\text{dimana } -Z_{\alpha} = -Z_{0,05} = -1,645$$



5. Kesimpulan

Karena $Z_{hitung} < -1,645$ (terletak pada daerah penolakan) maka **H_0 ditolak**, artinya pada $\alpha = 0,05$ metode penggunaan infografis (metode baru) lebih baik daripada metode lama.

2. Analisis data

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Untuk mengetahui data-data tentang efektivitas infografis terhadap peningkatan nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa siswi kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan Bojonegoro, dimana data diperoleh dari hasil penyebaran angket setelah menggunakan infografis. Maka data-data tersebut dimasukkan pada tabel, untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari masing-masing responden serta untuk mengetahui kategori nilai tersebut maka bisa dilihat dalam tabel.

1. Variabel Infografis

	SS	S	RR	TS	STS	TOTAL
Pertanyaan Ke 1	68	12	8	17	9	455
Pertanyaan Ke 2	58	23	11	20	2	457
Pertanyaan Ke 3	48	18	21	17	10	419
Pertanyaan Ke 4	51	31	19	10	3	459
Pertanyaan Ke 5	38	37	18	19	2	432
Pertanyaan Ke 6	61	22	18	9	4	469
Pertanyaan Ke 7	44	37	14	14	5	443
Pertanyaan Ke 8	61	26	19	6	2	480
Pertanyaan Ke 9	42	38	21	12	1	450
Pertanyaan Ke 10	59	11	31	7	6	452
						4516

Tabel 4.3.2 Hasil angket untuk variabel infografis

a. Menghitung jumlah skor tertinggi untuk variabel infografis

$$ST_{tot} = NT \times Q_{tot} \times P_{tot}$$

$$= 5 \times 10 \times 114$$

$$= 5700$$

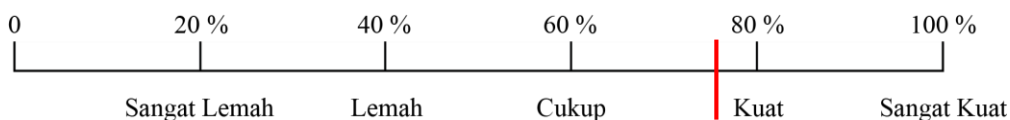
b. Menghitung nilai persentase akhir untuk variabel infografis

$$Pre = \frac{JSA}{ST_{tot}} \times 100\%$$

$$= \frac{4516}{5700} \times 100\%$$

$$= 79,23 \%$$

c. Penerapan hasil pengolahan data dengan kriteria interpretasi skor (garis merah)



2. Variabel Warna

	SS	S	RR	TS	STS	TOTAL
Pertanyaan Ke 1	84	12	7	4	7	504
Pertanyaan Ke 2	32	16	41	21	4	393
Pertanyaan Ke 3	51	18	28	11	6	439
						1336

Tabel 4.3.3 Hasil angket untuk variabel warna

a. Menghitung jumlah skor tertinggi untuk variabel warna

$$ST_{tot} = NT \times Q_{tot} \times P_{tot}$$

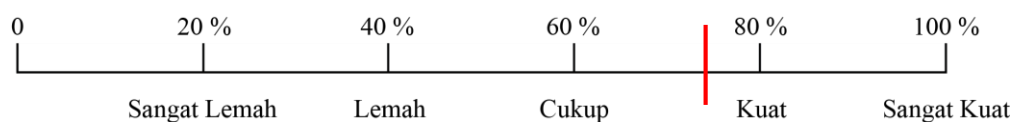
$$= 5 \times 3 \times 114$$

$$= 1710$$

b. Menghitung nilai persentase akhir untuk variabel warna

$$\begin{aligned}
 \text{Pre} &= \frac{JSA}{ST_{tot}} \times 100\% \\
 &= (1336:1710) \times 100\% \\
 &= 78,13 \%
 \end{aligned}$$

c. Penerapan hasil pengolahan data dengan kriteria interpretasi skor (garis merah)



3. Variabel Huruf

	SS	S	RR	TS	STS	TOTAL
Pertanyaan Ke 1	24	46	19	12	13	398
Pertanyaan Ke 2	48	34	12	12	8	444
Pertanyaan Ke 3	31	29	39	11	4	414
						1256

Tabel 4.3.4 Hasil angket untuk variabel huruf

a. Menghitung jumlah skor tertinggi untuk variabel huruf

$$ST_{tot} = NT \times Q_{tot} \times P_{tot}$$

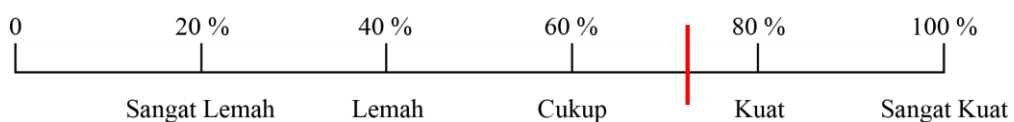
$$= 5 \times 3 \times 114$$

$$= 1710$$

b. Menghitung nilai persentase akhir untuk variabel huruf

$$\begin{aligned} \text{Pre} &= \frac{JSA}{ST_{tot}} \times 100\% \\ &= (1256:1710) \times 100\% \\ &= 73,45\% \end{aligned}$$

c. Penerapan hasil pengolahan data dengan kriteria interpretasi skor (garis merah)



4. Variabel Layout

	SS	S	RR	TS	STS	TOTAL
Pertanyaan Ke 1	31	27	36	16	4	407
Pertanyaan Ke 2	46	24	26	11	7	433
Pertanyaan Ke 3	57	16	21	9	11	441
						1281

Tabel 4.3.4 Hasil angket untuk variabel layout

a. Menghitung jumlah skor tertinggi untuk variabel layout

$$ST_{tot} = NT \times Q_{tot} \times P_{tot}$$

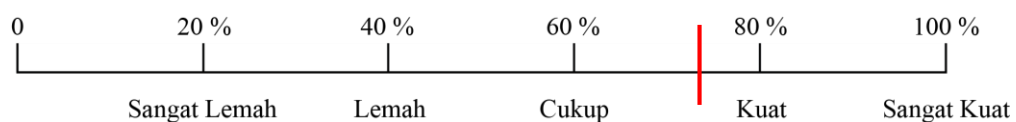
$$= 5 \times 3 \times 114$$

$$= 1710$$

b. Menghitung nilai persentase akhir untuk variabel layout

$$\begin{aligned}
 Pre &= \frac{JSA}{ST_{tot}} \times 100\% \\
 &= (1281:1710) \times 100\% \\
 &= 74,92\%
 \end{aligned}$$

c. Penerapan hasil pengolahan data dengan kriteria interpretasi skor (garis merah)



BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Kepatihan Kabupaten Bojonegoro adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian efektivitas infografis untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepatihan kabupaten Bojonegoro dapat dilihat pada daya serap peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan dan perubahan nilai menjadi lebih baik dari angkatan sebelumnya.
- b. Infografis berpengaruh pada daya ingat dan daya nalar peserta didik, sehingga peserta didik mampu menjawab soal dalam ketika diadakan ujian atau tes.
- c. Penggunaan infografis terbukti efektif dengan hasil yang ditampilkan dari uji hipotesis dan juga penyebaran kuesioner.

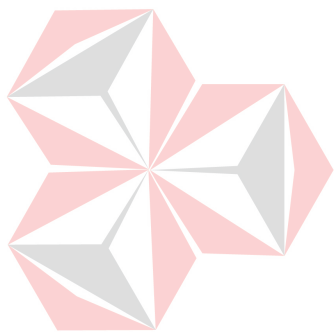
2. Saran

Setelah didapatkan suatu kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

- a. Sebaiknya para pendidik bisa memaksimalkan infografis sebagai media untuk menyampaikan pelajaran.

- b. Dalam penelitian lebih lanjut peneliti dapat meneliti faktor lain diluar infografis yang dapat mempengaruhi perubahan nilai siswa.
- c. Penelitian dapat diterapkan pada ruang kelas lain di angkatan yang sama.

Tugas akhir ini sebagai karya tulis pertama tentunya banyak terdapat kekurangan pada banyak segi, baik isi, penyampaian maupun dalam penulisannya. Kritik dan saran sangat membantu penulis dalam kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat dan dimanfaatkan bagi siapapun yang membacanya, tak terkecuali pribadi penulis.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, SN. 2011. *Pendidikan dan masyarakat: Kajian peran pendidikan dalam bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya. perkembangan pendidikan di negara maju, berkembang dan terbelakang*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Ali Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Amirman Ine, Yousda dan Zainal Arifin. 1993. *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: P.T Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baswir, Revrison, dkk. 2003. *Pembangunan Tanpa Perasaan Evaluasi Pemenuhan Hak Ekonomi, Sosial, dan Budaya*. ELSAM – Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat.
- Bodnar, George H., William S. Hopwood, 2000. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi keenam, Terjemahan Amir Abadi Jusuf, Rudi M. Tambunan*. Jakarta: Salemba Empat, Buku Satu.
- Bruns, B., Mingat, A., & Rakotomalala, R. 2003. *Achieving Universal Primary Education by 2015: A Chance for Every Child*. Washington, DC: The World Bank.
- Crain, W. 2004. *Theories of development: Concepts and applications fifth edition*. New Jersey: Pearson.
- Campbell. 1989. *Riset dalam Efektivitas Organisasi, Terjemahan Sahat Simamora*. Jakarta: Erlangga.
- Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Darmaprawira. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

Daryanto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dharsono, S. 2004. *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Ernawati Dkk. 2008. *Tata Busana Untuk SMK Jilid I*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Glasgow, Dale. 1994. *Information Illustration*. Addison: Wesley Publishing Company.

Effendy, Onong Uchjana. 1989. *Kamus Komunikasi; Mandar Maju*. Bandung.

Hadi, Sutrisno. 1986. *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.

Harmon, A. D & Jones, T. S. 2005. *Elementary education: A reference handbook*. California: ABC-CLIO, inc.

Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika.

HM, Jogyanto. 1999. *Analisis Dan Disain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi.

HM, Jogyanto. 2005. *Sistem Informasi Strategik. Edisi 1*. Yogyakarta: Andi.

Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Jalaludin, 2012. *Membangun SDM Bangsa Melalui Pendidikan Berkarakter*. UPI Vol. 13 No. 2:1-12. <http://jurnal.upi.edu/file/jalaludin.pdf> [Diakses 7 November 2014.]

Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

- Kristianto, Dwi. 2013. Elemen Desain [Online]. Tersedia: http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/elemen_desain.html [Diakses 8 November 2014]
- Lankow, Jason., Ritchie, Josh., Crooks, Ross. 2014. *Infografis : Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lubis, S.B. dan Martani. 1987. *Teori Organisasi (Suatu Pendekatan Makro), Pusat Antar Universitas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Indonesia*. Jakarta.
- Mahmudi. 2005. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: Akademi Manajemen Perusahaan YKPN.
- Marzuki. 1983. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Andi.
- O'Brien, James A. dan George M. Marakas. 2010. *Management Information Systems. Eight Edition*. New York : McGraw-Hill/Irwin.
- Panpan Achmad Fadjri. 2000. *Analisis kualitas sumber daya manusia menurut kota di Indonesia*, Warta Demografi, 30 No.3: 34-39.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Prawira, SD. 1989. *Warna sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta.
- Rasito, Hermawan. 1992. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga.
- Sadjiman, ES. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Andi.

- Sanyoto, Sadjiman. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Saroni, Muhammad. 2011. *Orang miskin bukan orang bodoh*. Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Saroni, Mohammad. 2011. *Personal Branding Guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siagian, SP. 1987. *Manajemen Modern*. Jakarta : PT. Gunung Agung.
- Smiciklas, M. 2012. *The power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audience and Customers*. USA: Que Publishing.
- Soedomo, A. Hadi. 2008. *Pendidikan: Suatu Pengantar*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2006. *Metode penelitian pendidikan. Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Suhartono, Suparlan. 2008. *Wawasan pendidikan: Sebuah pengantar pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial Pendidikan: Aplikasi Metode Kuantitatif dan Statistika Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, Astrid S. 1975. *Pendapat Umum*. Bandung: Bina Cipta.
- Sutabri, Tata. 2005. *Sistem Informasi Manajemen Edisi I*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.

Syaifuddin, Azwar. 1988. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.

Todaro, P. M & Smith, SC. 2003. *Pembangunan ekonomi di dunia ketiga*. Terjemahan: Haris Munandar. Edisi Kedelapan. Jakarta: Erlangga.

Wicandra, Obed Bima. 2001. *Skripsi, Memahami Wacana Infografis: Sebuah Kajian Semiotik dengan Kasus Infografis pada Seksi Deteksi Harian Jawa Pos Edisi Bulan Februari–Bulan Oktober 2000*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Widjiningsih. 1982. *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

Widodo. 2013. Ringkasan Modul Tata Letak Layout [Online]. Tersedia: widodo.staff.uns.ac.id/files/2013/09/ringkasan-modul-3_Tata-Letak-_Layout.pdf [Diakses 8 November 2014]

Windarti, Tantri. 2015. *Statistika dan Probabilitas Serta Implementasi MINITAB*. Surabaya: Zifatama Publisher.