

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Tinjauan pustaka berfungsi sebagai dasar untuk penyusunan laporan studi ini. Teori-teori yang ada disusun sebagai tahapan dalam analisis masalah dan didasarkan pada referensi. Peneliti mendeskripsikan kajian pustakan yang akan ditulis secara sistematis berdasarkan sumber atau referensi mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran *Infogram* dalam pembelajaran sejarah terhadap berpikir kronologis peserta didik.

##### **2.1.1 Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang disebabkan karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya secara aktif. Menurut Ahmad dan Widodo (2004:128), Belajar ialah proses usaha yang dilakukan manusia untuk mengalami perubahan pada tingkah laku yang baru dengan keseluruhan sebagai pengalaman manusia sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan..

Belajar adalah suatu tindakan atau proses yang membangun keterampilan, membangun pengetahuan, memperbaiki perilaku, membangun sikap, dan membangun kepribadian. Dalam proses mendapatkan pengetahuan, melihat dari pemahaman sains konvensional, aktivitas manusia dengan alam disebut dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terulang akan menghasilkan pengetahuan (*knowledge*). (Suyono & Hariyanto, 2012:9).

Faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap belajar menurut Slameto (2003:54) adalah:

1. Faktor Intern meliputi:

a) Aspek Jasmaniah

Aspek ini meliputi pada organ tubuh manusia yang mempunyai pengaruh pada kesehatan manusia. Peserta didik yang mempunyai kekurangan, semacam cacat, kelainan guna kelenjar badan yang mempengaruhi pada kelainan tingkah laku serta kelainan pada indra penglihatan serta rungu tidak hendak mudah untuk meresap data yang di informasikan oleh guru.

b) Aspek Psikologis, meliputi:

1) Intelegensi serta Bakat

Kedua aspek psikis ini besar sekali pengaruhnya terhadap keahlian belajar seorang yang mempunyai intelegensi baik( IQ- nya besar), biasanya udah belajar serta hasilnya juga baik dan bakat pula besar pengaruhnya dalam penentuan keberhasilan belajar.

2) Atensi serta Motivasi

Atensi bisa mencuat sebab energi tarik dari luar serta pula tiba dari hati. Atensi yang besar terhadap suatu ialah modal untuk menggapai ataupun mendapatkan barang dengan atensi, motivasi ialah pendukung untuk manusia melaksanakan suatu perihal.

3) Metode. Belajar

Metode belajar orang mempengaruhi pada pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memerhatikan aspek psikologis, fisiologis, serta

ilmu kesehatan hendak mempengaruhi pada hasil belajar.

2. Faktor Eksternal, meliputi:

a) Keluarga

Faktor ini merupakan faktor dari luar dimana orang tua juga memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pada setiap individu dalam belajar. Pendidikan, perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan hubungan antara orang tua dengan anak dan situasi di rumah itu semua berpengaruh pada hasil belajar anak.

b) Sekolah

Sekolah sebagai tempat belajar sudah pasti juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar, dilihat dari keadaan sekolah, kualitas guru, metode pembelajaran, kesesuaian kurikulum, fasilitas sekolah, pelaksanaan tata tertib semua mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

c) Masyarakat

Penduduk pula turut andil dalam menentukan prestasi belajar. Apabila kondisi area tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan serta moralnya baik, perihal ini hendak menunjang peserta didik untuk aktif belajar.

Faktor-faktor diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan memiliki komponen yang berkaitan dan berinteraksi, diantaranya faktor eksternal dan internal seperti kesiapan, cara belajar dan metode yang

digunakan serta perbedaan individu dan tersedianya tujuan dalam belajar.

## 2. Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori kognitif Ausbel, proses belajar dimulai ketika peserta didik mampu menggabungkan pengetahuan yang ada dengan informasi baru (belajar menjadi bermakna/*meaningful full learning*). Proses belajar dipecah menjadi beberapa langkah, seperti: 1) Memperhatikan stimulus yang ada di depan Anda. 2) Untuk menyimpan dan memanfaatkan informasi yang telah dipahami, Anda harus terlebih dahulu memahami arti dari stimulus tersebut. 3) Ini menyiratkan bahwa seluruh Proses yang terkait adalah belajar. Jika konten pembelajaran didefinisikan dan kemudian diberikan kepada peserta didik dengan cara yang baik dan benar, anak-anak akan belajar dengan baik. (*Advanced Organizer*), mempengaruhi pengaturan kapasitas belajar peserta didik. Istilah "pengorganisir tingkat lanjut" mengacu pada gagasan umum atau informasi yang mencakup subjek penuh pelajaran yang akan dipelajari peserta didik. *Advanced Organizer* adalah pengertian luas atau bagian dari pengetahuan yang mencakup seluruh isi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik. *Advanced Organizer* memiliki tiga keunggulan: 1) Memberikan topik yang akan dipelajari kerangka konseptual. 2) Sebagai penghubung antara apa yang sedang diteliti dengan apa yang akan dipelajari di masa yang akan datang. 3) Dapat membantu peserta didik dalam memahami bahan ajar dengan mudah. (Nugroho,2015:293).

Menurut Budiningsih (2005), Proses belajar lebih penting bagi teori kognitif daripada hasil belajar. Menurut pandangan ini, perilaku seseorang ditentukan oleh bagaimana dia memandang dan

memahami situasi yang berhubungan dengan pembelajarannya. Sebuah model pembelajaran kognitif, sering dikenal sebagai model perseptual, adalah jenis teori belajar. Belajar adalah pergeseran cara pandang dan pemahaman yang tidak selalu terlihat model persepsi. Belajar adalah pergeseran persepsi dan pengetahuan yang belum tentu terwujud dalam perilaku. Belajar, menurut pandangan ini, adalah proses internal yang mengaitkan memori, retensi, pemrosesan data, emosi, serta aspek psikologis yang lain. Belajar ialah aktivitas yang membutuhkan proses mental yang sangat mutahir( Suyono& Hariyanto, 2012: 75).

Pengetahuan yang dipunyai oleh tiap orang cocok dengan kondisi belajar tidak relevan dalam proses pendidikan, bagi pendekatan kognitif, dalam teori proses data. Apa yang dicermati, dipersepsi, dipelajari, diingat, serta dibiarkan oleh partisipan didik ditetapkan oleh apa yang sudah mereka tahu( unlearn). Pengetahuan dipecah jadi 3 tipe dari sudut pandang kognitif:: Perspektif kognitif membagi tipe pengetahuan jadi 3 daiataranya :

- 1) Pengetahuan deklaratif, atau pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata. dinyatakan dalma bentuk kata atau disebut pula pengetahuan deklaratif rentangnya luas atau tentang hukum dan aturan. Contoh, peserta didik mengetahui bahwa formula untuk menghitung momentum dalam pelajaran fisika. Formulaa momentum adalah masa dikalikan dengan kecepatan.
- 2) Penjelasan prosedural, ialah uraian fase- fase ataupun proses-proses yang wajib dicoba, ataupun pengatahuan tentang gimana melaksanakan( *how to do*). Pengetahuan ini dicirikan dengan terdapatnya aplikasi ataupun implementasi dari sesuatu konsep. Contoh dari pengetahuan ini merupakan peserta didik

mengenali masa sesuatu barang, kecepatan, serta bagaimana prosedur memastikan barang tersebut.

- 3) Penjelasan kondisional, atau kapan dan mengapa (kapan dan mengapa) pengetahuan deklaratif dan prosedur pengetahuan diterapkan. Masalah/masalah dongeng yang menuntut momentum sebagai salah satu aspek mengidentifikasi penyelesaian solusi adalah contoh dari pengetahuan ini.

Teori Kognitivisme memberikan pemahaman kepada manusia bahwa proses belajar sangatlah penting, teori ini menekankan pada pengetahuan peserta didik dan menekankan bahwa perilaku ditentukan dari pemahaman tentang situasi dan tujuan dari belajar.

### 3. Teori *Discovery Learning*

Menurut teori *Discovery Learning* Jerome S. Bruner, yang didasarkan pada ekspresi Piaget, peserta didik harus mengambil peran aktif di kelas ketika belajar. Belajar dengan menemukan (*discovery learning*) adalah suatu konsep di mana peserta didik mengatur sumber belajar dengan mempelajari bentuk kemajuan pikiran (Suyono & Hariyanto, 2012: 88).

Menurut Bruner pada Suryona & Hariyanto (2012: 89), Pertumbuhan kognitif terjadi karena tiga tahapan pembelajaran yaitu:

- 1) Enaktif (enactive), dalam tahapan ini manusia akan belajar tentang dunia melalui respon/aksi-aksi pada suatu objek. Untuk mengenali dunia, manusia menggunakan keterampilan dan pengetahuan motorik seperti meraba, memegang, mencengkram, menyentuh, menggigit dan sebagainya. Peserta

didik harus diberi kesempatan bermain dan memahami bagaimana bahan/alat itu bekerja.

- 2) ikonik, pembelajaran berlangsung melalui penggunaan model, visual, dan verbalisasi. Peserta didik menggunakan perbandingan (*comparison*) dan perumpamaan (*imagery*) untuk mencoba memahami dunia di sekitar mereka, dan mereka tidak lagi membutuhkan materi pembelajaran langsung. Peserta didik dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan kemampuan kognitif mereka secara abstrak. Anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka melalui simbol-simbol seperti bahasa, logika, dan matematika. Banyak sistem simbol yang berbeda digunakan dalam komunitas. Fase simbolik merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2012: 89).

Gagasan ini menegaskan bahwa peserta didik harus berpartisipasi aktif di kelas selama proses pembelajaran. Peserta didik harus menemukan fakta dalam bahan ajar atau media yang akan diingat sebagai pengetahuan dan akan membantu mereka untuk meningkatkan kebiasaan berpikir mereka.

## **2.1.2 Pembelajaran Sejarah**

### **a. Pembelajaran**

Dalam Sistem Pendidikan Nasional diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pembelajaran digambarkan sebagai suatu proses interaksi dalam lingkungan belajar antara peserta didik dengan sumber daya pendidikan. Sejarah didefinisikan sebagai suatu hal yang pernah terjadi, setiap

peristiwa dimuka bumi dapat berupa politik, ekonomi, sosial, maupun budaya.

Manusia membutuhkan pendidikan sepanjang hidupnya. Pendidikan adalah upaya masyarakat luas untuk membantu orang mencapai potensi penuh mereka lewat proses pendidikan serta/ ataupun tata cara lain yang diakui. Pasal 31 ayat( 1) Undang- Undang Dasar Negeri Republik Indonesia Tahun 1945 mengendalikn bahwa tiap masyarakat negeri berhak atas pembelajaran, serta ayat( 3) menegaskan bahwa pemerintahan serta penyelenggaraan sistem pembelajaran nasional yang menguatkan jiwa bangsa, ketakwaan, serta akhlak mulia diatur dengan undang- undang. Dampaknya, segala aspek kehidupan.

Pendidikan merupakan campuran terorganisir dari aspek manusia, bahan, sarana, perlengkapan, serta proses yang pengaruhi tujuan pendidikan. Manusia yang menjajaki pelatihan, semacam peserta didik, guru, serta tenaga kerja yang lain, novel, papan tulis, serta kapur, gambar, slide, serta film, kaset audio serta video, dan sarana serta peralatan, yang meliputi ruangan serta ruang kelas, peralatan audio visual, dan pc. Prosedur, semacam agenda serta tata cara penyampaian data, latihan, belajar, serta tes, serta sebagainya.( Oemar. 2015: 36).

b. Pembelajaran Sejarah

Di era globalisasi, pendidikan sejarah di Indonesia menghadapi permasalahan dan tuntutan yang memerlukan kontribusi untuk meningkatkan kesadaran sejarah. Peserta didik akan diajak untuk menyelidiki hubungan antara kehidupan mereka sendiri, masyarakat, dan bangsa, serta peristiwa sejarah, melalui pengajaran sejarah, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang sadar sejarah dan dapat memaknai makna



yang melekat pada peristiwa masa lalu guna menumbuhkan perkembangan pola pikir yang logis, kritis, dan empiris. Pernyataan tersebut didukung oleh Aman (2009:15) bahwa,

“Melalui sejarahlah nilai-nilai masa lampau dapat dipetik dan digunkann untuk menghadapi masa kini. Oleh karena itu, tanpa sejarah orang tidak akan mampu membangun ide-ide tentang konsekuensi dari apa yang dia lakukan dalam realitas kehidupannya masa kini dan masa yang akan dalam, dalam seuah kesadaran historis”.

Menghargai nilai-nilai kemanusiaan merupakan salah satu pengembangan sikap dalam pembelajaran sejarah yang tentunya akan berkenaan dengan karakter individu dalam kehidupan sosialnya. Apabila karakter tersebut sudah tertanam dalam diri setiap individu, maka tidak heran jika bangsa Indonesia akan memiliki masa depan yang lebih baik.

Manfaat dari mempelajari sejarah diantaranya.

- 1) Educatif, Pelajaran dan kebijaksanaan sejarah itu disampaikan. "Beljarlah dari sejarah," "sejarah mengajarkan kita," atau "memperhatikan pelajaran yang diajarkan sejarah" adalah semua ungkapan yang mungkin digunakan. Fungsi dan kegunaan sejarah, menurut pepatah ini, adalah untuk mengajarkan pelajaran.
- 2) inspiratif; sejarah menginspirasi atau menginspirasi kita; upaya heroik dan kejadian gemilang dari masa lalu dapat menginspirasi kita semua di masa perselisihan ini. Bekerja sebagai inspirasi di Indonesia biasanya dijalin di sekitar perjuangan para pahlawan yang berjuang untuk kemerdekaan sepanjang era imperialisme dan kolonialisme barat.
- 3) Instruktif, seperti ketika digunakan dalam konteks pengajaran profesi atau keterampilan tertentu, seperti

navigasi atau teknologi. Fungsi ini dikatakan sebagai instruksional karena membantu dalam transmisi pengetahuan dan keterampilan.

- 4) Kenikmatan kreativitas, seperti halnya karya sastra seperti cerita atau roman, sejarah memberikan kenikmatan estetis karena rangkaian dan struktur serta penataannya yang menarik. Romansa yang baik memiliki kemampuan untuk memikat kita. Wajar, hanya jika sejarah berhasil mengangkat komponen kreatif dari cerita sejarah yang digambarkan, barulah pemanfaatan rekreasi ini bisa dirasakan..

- 5) Jadikan kesadaran waktu sebagai prioritas.

Hidup adalah kesadaran akan waktu yang bersangkutan, dengan segala perubahan, pertumbuhan, dan perkembangannya yang terjadi dari waktu ke waktu. Jenis kesadaran ini sering disebut sebagai kesadaran gerakan sejarah. (Hendrayana,2009: 202).

Berdasarkan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013:89), berikut adalah tujuan pembelajaran sejarah:

- a) meningkatkan kesadaran sejarah akan pentingnya konsep ruang dan waktu dalam memahami perubahan dan kontinuitas dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara di kalangan mahapeserta didik. Bangsa Indonesia;
- b) memperkuat kemampuan peserta didik untuk berpikir secara historis (*historis thinking*), yang merupakan landasan berpikir logis, kreatif, dan kritis;

- c) meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang diri sendiri, masyarakat, dan perkembangan negara Indonesia yang sedang dan akan datang
- d) meningkatkan kesadaran diri peserta didik sebagai anggota bangsa Indonesia, dengan rasa bangga dan cinta tanah air,
- e) meningkatkan nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa; dan
- f) fokus pada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran sejarah diatas, diharapkan poin-poin tersebut dapat tercapai pada proses pembelajaran sejarah, dan peserta didik pun memperoleh pengetahuan untuk memahami data, konsep peristiwa , fakta dan lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Selain itu, melalui tujuan dari pembelajaran sejarah diharapkan agar peserta didik dapat berpikir kritis, mngembangkan keterampilan, dan memiliki perilaku sosial yang baik.

Pembelajaran sejarah yang baik memang membutuhkan kerja keras, kreativitas dan inovasi dari guru sejarah itu sendiri. Usaha tersebut akan sebanding dengan hasil yang diperoleh yakni tercapainya kemampuan peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya terutama peserta didik harus berpikir mengenai keterhubungan antara kejadian atau peristiwa masa lalu dan masa kini,

### 2.1.3 Media pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich (Supriadi, 1996:67) mengemukakan “media secara harfiah berarti perantara (*between*) yakni perantara sumber dengan penerima pesan. Kata "media" adalah bentuk jamak dari kata Latin "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar." Keterlibatan media dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media dapat secara sederhana dan efektif menjelaskan isi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran”. (Syaiful & Aswan.2010:121).

Media pembelajaran adalah kata untuk media yang digunakan dalam bidang pendidikan. Selain itu, proses komunikasi dapat mendorong peserta didik untuk merespon dengan cepat pesan yang dikomunikasikan. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, media adalah alat untuk menyampaikan informasi. Namun, jika media tidak dapat berfungsi, maka tidak efektif dan tidak mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik.

#### b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan Di sekolah, media merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Penggunaan media oleh guru merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Kemp (1985:3) menjelaskan keuntungan menggunakan media di dalam kelas. Beberapa penelitian, misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan media memiliki dampak yang baik:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih standar;
- 2) pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan hemat waktu;
- 3) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan diperlukan;

- 4) sikap peserta didik dapat ditingkatkan; dan posisi guru dapat bergeser ke arah yang positif.

Tiga fungsi Median pembelajaran menurut Kemp (1985:28) diantaranya:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, untuk tujuan motivasi dapat direalisasikan dengan teknik dram dan hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, untuk fungsi informasi dapat dipergunakan untuk menyajikan informasi dihadapan kelompok peserta didik,
- 3) Memberikan intruksi, dan tugas memberikan instruksi di mana peserta didik harus terlibat dalam informasi yang terkandung dalam media.

Bertolak dari guna serta peranan media diharapkan uraian guru terhadap media jadi jelas, sehingga tidak memanfaatkan media secara sembarangan.

c. Kegunaan Media Pembelajaran

1) Media Selaku Perlengkapan Bantu

Media bisa menolong guru mengantarkan apa yang tidak bisa di informasikan dalam proses pendidikan dikelas. Media mempunyai guna selaku perlengkapan yang diharapkan untuk menggapai tujuan pembelajaran. Ini didasarkan pada premis kalau memasukkan media ke dalam proses belajar- mengajar tingkatkan kegiatan belajar partisipan didik dari waktu ke waktu.( Syaiful& Aswan. 2010: 121).

2) Media Selaku Sumber Belajar

Media pendidikan merupakan tipe bahan pendidikan yang mempermudah peserta didik buat

mendapatkan data baru. Guru bisa memakai bermacam media pendidikan selaku sumber pengetahuan untuk partisipan didik. Perlengkapan bantu audio, visual, serta audio visual ialah contoh media pendidikan. Mereka tidak digunakan dalam pemakaian Mereka bisa memakai tipe sumber ini, namun mereka wajib terlebih dulu memutuskan apa yang mau mereka jalani dengan sumber tersebut.( Syaiful&amp; Aswan. 2010: 122).

d. Jenis Media Pendidikan.

Media pendidikan diklasifikasikan berdasarkan jenisnya ialah:

- 1) Media Audio, Media audit merupakan media yang hanya mengandalkan keahlian suara saja, semacam radio, cassette recorder, piringan gelap. Media ini sesuai buat orang tuna pendengaran ataupun memiliki kelainan dalam pendengarannya.
- 2) Media Visual, Media vision merupakan media yang cuma mengandalkan indra penglihatan. Media vision terdapat yang menampilkan foto diam semacam film rangkai, slideshow( film bingkai) photos, foto ataupun lukisan, serta cetakan.
- 3) Media audiovisual, Media audiovisual merupakan media yang memiliki faktor suara serta faktor foto. Tipe media ini memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua tipe media yang awal serta kedua. Media ini dipecah ke dalam,
  - a) Media audiovisual bisu, semacam movie bingkai suara, movie seri suara, serta cetakan suara, yang mencampurkan suara dengan foto diam.

b) Audiovisual sports, ialah mencampurkan faktor suara serta foto bergerak, semacam movie suara yang direkam pada kaset video.

e. Prinsip Media Pembelajaran

Drs. Sudirman N.( 1991) mengemukakan sebagian prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam 3 jenis,

1) Tujuan Pemilihan

Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan dan preferensi yang jelas. Apakah media digunakan untuk pengajaran (peserta didik belajar), fakta yang bersifat global, atau semata-mata untuk hiburan. Khususnya baik untuk pendidikan kelompok maupun individu.

2) Ciri Media Mengajaran

Tiap media memiliki ciri tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, metode pembuatannya, ataupun metode penggunaannya. Menguasai ciri bermacam media pengajaran ialah keahlian dasar yang wajib dipunyai guru dalam kaitanya dengan keahlian pemilihan media pendidikan. Disamping itu, membagikan mungkin kepada guru buat memakai bermacam tipe media pengajaran secara bermacam-macam.

3) Alternatif Pilihan

Dalam perihal pemakaian media, Buatlah rekaman dalam jumlah tertentu supaya media bisa digunakan secara efisien. Bagi Dokter. Sudjana( 1991: 104), pedoman berikut wajib diiringi:

- a) Dalam memastikan media yang pas, guru wajib terlebih dulu memilah media yang cocok dengan tujuan serta modul pendidikan yang hendak diajarkan
- b) Menetapkan ataupun memperhitungkan subjek dengan pas, butuh dihitung apakah pemakaian media cocok dengan tingkatan kematangan ataupun keahlian peserta didik
- c) Menyajikan media dengan pas, metode serta tata cara pemakaian media dalam pendidikan wajib disesuaikan dengan tujuan,
- d) Menempatkan ataupun memperlihatkan media pada waktu, tempat, serta suasana yang pas..

f. Fator-Faktor Pemilihan media Pembelajaran

Menurut Syaiful dan Aswan (2010:120-13) mengatakan bahwa ada beberapa faktor dalam memilih media pembelajaran:

- 1) Guru tidak boleh memilah sesuatu media pengajaran atas dasar kesenangan individu. Apabila secara objektif, bersumber pada riset serta percobaan, sesuatu media pengajaran membuktikan keefektifan serta keefesiensi, hingga guru jangan merasa bosan memakainya.
- 2) Program pengajaran yang hendak di informasikan kepada partisipan didik wajib cocok dengan kurikulum yang berlaku baik isinya, strunya, ataupun kedalamanya.
- 3) Target program, Peserta didik yang hendak belajar lewat pemakaian bahan ajar. Dari segi bahasa, simbol yang hendak digunakan, metode penyajian, serta waktu pemakaian, media yang hendak digunakan wajib disesuaikan dengan tingkatan pertumbuhan partisipan didik..



- 4) Suasana serta kondisi Modul pendidikan yang hendak digunakan sepanjang pendidikan, semacam dalam skenario kelas, pula wajib dicermati. serta ataupun tempat serta ruangan yang hendak digunakan, meliputi, ukuranya, perlengkapanya, ventilasinya, dan suasana peserta didik yang hendak menjajaki pendidikan menimpa jumlahnya, motivasi, serta kegairahan

Media memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Guru dapat menggunakan media untuk membantu peserta didik belajar lebih efektif dengan memudahkan mereka untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada mereka. Dalam hal ini tidak dipungkiri bahwa guru hau lebih inovatif dalam menentukan media pembelajaran untuk peserta didik.

## **2.14 Infografis Instagram**

### **a. Infografis**

Menurut Alrwel pada Via dkk.(2019:38), Istilah "infografis" mengacu pada kombinasi informasi dan grafik. Menurut Damyanov dan Tsankov, infografis dapat membantu pembaca lebih memahami informasi dan memproses data, sehingga lebih mudah dan lebih cepat untuk mencapai tujuan mereka. Kriteria infografis harus mencakup komponen pembelajaran sebagai media pembelajaran. Menurut Kominfo (2018: 2-3), kriteria infografis meliputi:

“(1)Materi yang harus berorientasi pada tujuan pembelajaran melalui kegiatan peneitian dan berasall dari sumber yang dapat dipercaya (2) media dengan structure visual, keterbacaan, keterus terangan, dan kemudahan distribusi yang baik; dan (3) peserta didik yang relevan dengan kebutuhan sasaran dan menarik minat”.

Menurut Martix & Hodson Penggunaan Infografis merupakan langkah penting menuju pengembangan strategies pedagogis berbasis visual. Hal ini karena : (1) peserta didik lebih menyukai visualisasi informasi;(2) menggunakan gambar di dalam kelas dapat menjadi dorongan literasi visual umum di antara semua pelajar dari berbagai nazwaistik, dan (3) kegiatan membuat diagram atau *visual representation* oleh peserta didik dapat membantu mereka belajar lebih efektif.

Karakteristik Infografi menurut Kemenkominfo RI (2018) antara lain:

- 1) Infografis yang dikembangkan harus sesuai dengan jenis tujuan konten, sebagaimana ditentukan oleh tujuan infografis. Tujuan konten pemerintah adalah untuk menyampaikan lima hal: informasi, sosialisasi, hiburan, bimbingan, dan informasi terkini.
- 2) Bersumber pada riset serta sumber yang bisa dipertanggung jawabkan serta. bertepatan pada pembuatan selaku rujukan aktualitas, mempunyai data yang akurat, konten muat sumber yang bisa divalidasi, lisensi, pemakaian peninggalan( foto, ilustrasi, video, audio) yang bisa dari internet.
- 3) Relevan dengan kebutuhan pembaca, infografis yang dibuat wajib aktual serta cocok dengan realitas ataupun dengan kebutuhan pembaca dikala ini.
- 4) Struktur visual yang harmonis serta menarik, elemen-elemennya merupakan mempunyai penyeimbang visual, campuran simbol, ilustrasi, foto, *font* wajib pula cocok kepribadian topik, pemilihan warna yang gampang diserap mata, elemen desain dengan perpori yang akurat,

tampilan terstruktur pada *grid* yang apik serta handal serta mempunyai komposisi ekemen audiovisual yang bagus( untuk infografis dinamis).

- 5) Keterbacaan( *Readability*), infografi yang terbuat wajib mudah dibaca serta dimengerti, msalnya bacaan tidak sangat panjang, dimensi font tidak sangat kecil sehingga sulit dibaca( 9 poin minimum), memakai bahasa Indonesia yang baik serta benar, serta jarak antar font wajib sempurna.
- 6) Persuasif, infografis yang dibuat wajib mempunyai persuasi supaya menarik atensi pembaca. Misalnya dapat memakai judul dengan kalimat ajakan ataupun klaimat menarik supaya membuat pembaca tergerak.
- 7) Lugas ataupun Sederhana, infografis yang terbuat wajib lugas penyampaiannya,
- 8) Cocok *Brand Guideline*, infografis yang terbuat tidak melanggar syarat yang terdapat, serta tidak melanggar *brand guideline* pihak lain.
- 9) *Shareability*, infografis yang terbuat bisa ditransfer ke bermacam platform media, spesialnya media digital. Tiap-tiap platform digital mempunyai batas resolusi dimensi. Contohnya *Instagram, facebook, twitter*, serta sebagainya.

Proses atau langkah-langkah pembuatan media Infografis dengan *Platform Picktochart* antara lain:

- 1) Menentukan topik, Menentukan topik adalah hal pertama yang harus dilakukan dalam membuat infografis agar informasi yang ada dalam infografis lebih terarah.

- 2) Menentukan Audiens, kemudia menentukan audiens atau sasara kepada siapa kita akan memberikan infogram yang akan dibuat.
- 3) Mengumpulkan data dan referensi, setalah menentukan audiens kumpulkan data dan referensi yang akan ada di dalam infografis.
- 4) Visualisasikan data ke infografik ,setalah data dan referensi siap kemudian buat ke infografis di platform picktochart dengan singkat dan jelas.
- 5) Merancang grid layout,tentukan grid layout yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 6) Menggunakan tamplate infografis *Ready to Use*, kita bisa menggunakan tamplate infografis yang sudah tersedia di platform picktoart seuai dengan topik yang dipilih.
- 7) Tambahkan style pada desain infografis, agar lebih menarik berikan style pada desain sehingga infogram dapat menarik perhatian.
- 8) Review keseluruhan desain, setelah selesai review dan lihat untuk menghindari kesalahn dala pembuatan atau memasukan topik.
- 9) Kemudian ekspor ke perangkat lunak pc/hp, simpan pada perangkat lunak.

#### b. Instagram

Menurut Zarella, Perkembangan teknologi berbasis internet yang memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi secara langsung dalam berbagai cara dikenal dengan istilah media sosial.

“Instagram adalah platform media sosial terkemuka yang memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dengan mempostingnya. Instagram terdiri dari dua kata: "insta", yang berarti "mudah" atau "cepat", dan "gram", yang berasal dari kata "telegram", yang berarti "menyukai media yang menyampaikan informasi dengan cepat" . Instagram juga dicirikan sebagai aparasi jejaring sosial berbagi foto yang memungkinkan pengguna untuk mengambil gambar, menerapkan filter digital, dan mempublikasikannya di berbagai situs jejaring sosial”

Setiap pengguna Instagram akan memiliki profilnya masing-masing. Akan ada halaman di akun yang menampilkan foto atau video yang telah diunggah pengguna. Pengguna lain dapat memberi komentar atau "hati" pada gambar atau video apa pun yang telah diposting. Elemen lain dari Instagram adalah alat "ikuti", yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti pengguna lain dan unggahan mereka muncul di halaman yang mereka minati. (Edwin dkk.2017:4).

c. Proses Pembuatan Media Infografis Instagram

Infografis Instagram merupakan media pembelajaran yang dibuat peneliti sesuai dengan pemanfaatan media sosial dalam situatu pembelajaran daring saat ini. Media ini dapat membantu guru dalam permasalahan menyampaikan informasi pembelajarn secara daring kepada peserta didik. Instagram merupakan media sosial yang sangat diminati oleh kalangan muda saat ini yang dapat memberi inovasi lebih kepada peserta didik untuk menemukan informasi dalam pembelajaran terutama pembelajaran sejarah.

### 2.1.5 Berpikir Kronologis

#### a. Pengertian Berpikir Kronologis

Pembelajaran kronologis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran sejarah sebab urutan peristiwa menjadi kunci pokok dalam memahami masa lalu dan masa kini. Kronologis merupakan tempat sejarah tergantung, Setiap peristiwa manusia menunjukkan dua prinsip tentang perubahan dan kesinambungan melalui kronologi. Untuk memperoleh pengetahuan tentang akhir dan memahaminya dalam kehidupan mereka sendiri, peserta didik harus memajukan dan memundurkan konsep waktu sesuai dengan kronologi yang ada. (Kochhar.2008:399).

Menurut Drake (Wiraatmadja, 2011:113),

“kronologi adalah “jantung” penalaran sejarah. Mengetahui sejarah dimulai dengan pemikiran kronologis, dan fondasi yang kuat akan membantu pemahaman pada tingkat penalaran sejarah yang lebih tinggi. Ideologi mencakup kemampuan untuk mengenali masa lalu, masa kini, dan masa depan. serta struktur waktu dalam peristiwa sejarah yang kemudian disusun secara kronologis. Susunan temporal tersebut membantu dalam mengukur dan menghitung waktu dalam satu periodisasi sejarah sehingga mampu merekonstruksi peristiwa sejarah pada satu waktu dengan baik”

#### b. Dimensi Dimensi Kronologi Dalam Sejarah

- 1) Lokasi, ini merupakan tempat terjadinya peristiwa dalam garis waktu seperti yang kita ketahui, waktu terus berjalan dan abadi. Kita tidak dapat mengukur suatu jarak kecuali kita menemukan faktor faktor dalam ruang dan waktu.
- 2) Jarak, jarak berarti panjangnya waktu dari diantara dua tokoh, diantara dua peristiwa, dan diantara dua periode. Contohnya,

jarak antara dua periode akan menunjukkan kemajuan atau kemunduran sosial dan budaya yang telah terjadi.

- 3) Durasi, yaitu periode selama suatu ide, agama, filosofi, atau pergerakan mengambil bentuk yang nyata. Dengan durasi, dapat membuat kecepatan dan ketepatan dalam mengukur suatu periodisasi.
- 4) Keserentakan, perkembangan yang terjadi di seluruh dunia terjadi secara serentak, dalam mengajar seharusnya dapat membandingkan antara suatu peristiwa di negara satu dengan di negara lain. Seperti yang terjadi ketika di Inggris sedang makmur dan di India juga sedang mengalami kemajuan. (Kochhar.2008:401).

c. Menjadikan peserta didik Sadar Kronologis

Suatu pengertian yang menyeluruh tentang waktu dan kronologis merupakan hasil dari penelusuran yang lama, berkelanjutan, dan kumulatif terhadap elemen elemen sejarah yang bervariasi melalui pengalaman pengalaman yang telah tersusun dengan baik. Peserta didik perlu mengetahui bagaimana waktu diukur dalam bentuk jam, hari, minggu, dan sebagainya. Konsep yang lebih sederhana mendapatkan artinya dari pengalaman secara langsung seperti “sekarang”, kemudian “dahulu”, setelah, sebelum dan lain lain.

Peserta didik menengah atas memerlukan bantuan untuk menguasai dan mengembangkan keterampilan keterampilan berikut

- 1) Menggunakan waktu yang tepat, dalam bahasa yang masuk akal, untuk menyampaikan konsep waktu dalam berbagai tingkatan

- 2) Untuk berbagai derajat, menafsirkan konsep waktu secara tepat, dalam batas-batas normal.
- 3) Menanyakan tentang peristiwa, gerakan, dan karakter, serta menangkap informasi apa pun yang diperoleh dari kerangka dasar yang disediakan dengan banyak tanggal penting,
- 4) Menggunakan jadwal,
- 5) mencari beberapa kejadian terkait. Panduan Dalam Mengajarkan Kronologis.

Panduan dalam mengajarkan kronologis merupakan sebuah cara-cara, langkah-langkah atau solusi dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik guna menumbuhkan cara berpikir kronologis pada saat pembelajaran terutama pembelajaran sejarah di kelas.

- 1) Penggunaan tanggal yang signifikan

Pelajaran sejarah harus menekankan tanggal penting sebagai dasar signifikansi historisnya. Setiap tanggal harus diajarkan dengan cara menghubungkannya dengan satu atau lebih dalam peristiwa yang berada pada masa sejarah yang sama. Tanggal tanggal tersebut dapat dipakai sebagai petunjuk atau tonggak kronologis tempat peserta didik mencantumkan tanggal tanggal historis lainnya, yang akhirnya akan membentuk suatu kerangka historis.

- 2) Pengembangan konsep Sebelum Masehi dan Masehi

Pelatihan dan penjelasan yang cukup harus diberikan kepada peserta didik agar memiliki pengenalan historis bahwa SM menunjukkan masa lebih awal dari pada M yang menunjukkan masa setelahnya

- 3) Kesadaran kronologis yang bermakna



Peserta didik dapat mengembangkan kesadaran kronologis peristiwa yang saling berhubungan dan terjadi dalam urutan tertentu. Pembelajaran mereka dapat diperkuat dengan berulang ulang, memberikan pertanyaan pertanyaan seperti: kapan peristiwa terjadi?, Peristiwa apa yang mendahuluinya atau terjadi setelahnya?, Apakah peristiwa yang terjadi merupakan sebab-akibat. (Kochhar,2008,hlm.406)

d. Indikator Berpikir Kronologis

Menurut Nash dan Crabtree dalam Hendi (2016:31) mencatat bahwa peserta didik yang melihat hal-hal dalam urutan kronologis memiliki berbagai keterampilan, termasuk kronologi.:

- 1) Peserta didik mampu mendefinisikan urutan waktu sebuah peristiwa sejarah,
- 2) Peserta didik mampu menyusun alur cerita dalam sebuah peristiwa sejarah,
- 3) Mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam sebuah peristiwa sejarah. ,
- 4) Menjelaskan konsep kesinambungan dan perubahan dalam suatu peristiwa sejarah.

Indikator berpikir kronologis diatas akan digunakan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian sebelumnya yang dihubungkan dengan topik, tema, atau judul penelitian, dengan tujuan untuk menghindari pengulangan penelitian pada masalah yang sama. Dalam penelitian ini, hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai panduan. Pada penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa penelitian yang dianggap relevan:

1. Penulis : Mala Citra.

Judul : “Pengaruh Penggunaan Media Timeline terhadap kemampuan berfikir kronologis pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Metro”.

Hasil Penelitian :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media timeline terhadap kemampuan kronologis pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2016-2017. Berdasarkan temuan penelitian, temuan utama adalah bahwa penggunaan media timelines berpengaruh baik dan signifikan terhadap kemampuan kronologis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Metro. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai panduan untuk memilih media pembelajaran untuk menjelaskan kronologi peserta didik.

Persamaannya adalah media yang digunakan sama-sama menggunakan media visual sebagai variabel bebasnya dan juga memiliki variabel yang sama. Perbedaan terkait dengan materi dan objek penelitian.

2. Penulis : Hamsi Mansur, Rafiundin.

Judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Universitas Lampung Mangkurat”.

#### Hasil Penelitian :

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun media pembelajaran berbasis infografis, mengidentifikasi media pembelajaran berbasis infografis, dan mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis infografis terhadap peningkatan minat belajar. Media pembelajaran grafis yang dihasilkan, menurut kesimpulan penelitian ini, memiliki karakteristik sebagai berikut: umpan balik yang bagus dengan penyesuaian otomatis, kecepatan, kesempatan, dan tuntutan peserta didik. Memiliki tampilan yang menyenangkan dan menawarkan pengalaman belajar yang unik, konsisten, efisien, dan sukses. Media yang memenuhi syarat layak digunakan dan berpotensi meningkatkan minat belajar.

Sedangkan persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah variabel  $x$  atau media yang digunakan pada penelitian. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah tujuan dari penelitian, serta objek penelitian.

3. Penulis : Muhammad Riza, Surya Budi Utomo, dan Ashad.  
 Judul : “Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Ditinjau dari kemampuan logika pada materi pokok kesetimbangan kimia kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016”

#### Hasil Penelitian :

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan infografis dan poster mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di bidang kimia, bagaimana interaksi mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, dan bagaimana

pembelajaran *Joyful Learning* dan kemampuan logika berinteraksi mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa paradigma *Joyful Learning* yang meliputi infografis dan poster berdampak pada prestasi belajar kognitif. Peneliti dapat menggunakan temuan penelitian tersebut sebagai pedoman dalam memilih media pembelajaran.

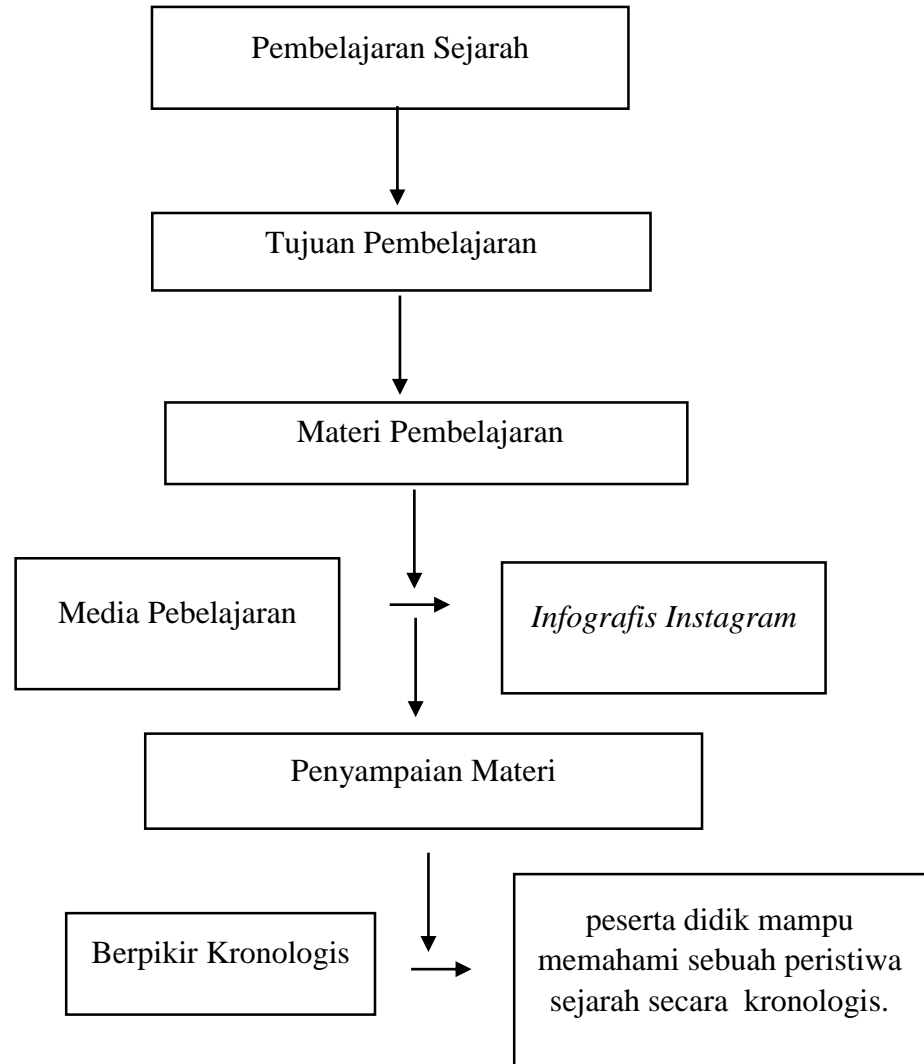
Media yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian ini memiliki banyak kesamaan. Tujuan penelitian, sampel penelitian, bahan penelitian, dan fakta bahwa penelitian digunakan untuk pembelajaran kimia sedangkan media penelitian digunakan untuk pembelajaran sejarah adalah perbedaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini. Penelitian ini akan berisi tentang pengaruh media infografis terhadap berpikir kronologis pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya pada pembelajaran sejarah materi Dari Rengasdengklok sampai ke Pengangsaan Timur

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Dalam mempermudah suatu penelitian diperlukan kerangka konseptual yang bertujuan membuat arah penelitian semakin jelas. Berpikir kronologis adalah salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi dari bahan ajar.

Infogram digunakan sebagai media pembelajaran yang disajikan secara grafis guna menyampaikan informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami oleh pembaca terutama oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Media infogram dapat digunakan oleh guru untuk membuat peserta didik dapat memahami masa lalu dengan cara berpikir kronologis.

**Tabel 2.1**  
**Kerangka Konseptual**



#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian, hipotesis adalah solusi sementara untuk rumusan masalah; kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis adalah seperangkat asumsi tentang apa yang akan diperiksa dan diamati untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentangnya. Hipotesis menyatakan informasi yang sedang diperiksa atau dicari dari hubungan sebab akibat.. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Media Infogram (Infografis Instagram) Pada Pembelajaran Sejarah berpengaruh terhadap berpikir kronologis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya pada materi dari Rengas dengklok sampai kepengangaan Timur.

