

Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Nila Rahma Afriani*, Arifin Maksum, Siti Rohmi Yulianti

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: nilarahmaafriani@gmail.com

Abstract

The lack of use of technology-based learning media in the elementary school environment makes teaching and learning activities monotonous. This causes learning objectives are not achieved properly and students are less motivated in learning. This study aims to develop android-based infographic learning media, as well as to determine the feasibility of android-based infographic learning media material on cultural diversity on Theme 1 "The Beauty of Togetherness", Sub-theme 1 "Cultural Diversity of My Nation" learning 1 and 5. The samples in this study were 32 students of grade IV SDN Jati 06 Pagi. This type of research is RnD with the ADDIE research method which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are observation, interviews and questionnaires. At the end of this study resulted in a product in the form of an android-based infographic learning media for fourth grade elementary school students. The overall results of the feasibility test and user test of android-based infographic media involving media experts, material experts, linguists, fourth grade teachers, and fourth grade students fall into the excellent category. It can be concluded that the feasibility of the media is very good in learning social studies in elementary schools. This media can be used to help teachers in the social studies learning process, and can increase students' interest in learning.

Keywords: learning media; infographic; android; social studies learning

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis android, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran infografis berbasis android materi keragaman budaya pada Tema 1 "Indahnya Kebersamaan", Subtema 1 "Keberagaman Budaya Bangsaku" pembelajaran 1 dan 5. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Jati 06 Pagi sebanyak 32 orang. Jenis penelitian ini adalah RnD dengan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Pada akhir penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran infografis berbasis android untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Keseluruhan hasil uji kelayakan dan uji pengguna media infografis berbasis android yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV masuk dalam kategori baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan media sangat baik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran IPS, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran; infografis; android; pembelajaran ips

Article History:

Received 2022-07-01

Revised 2022-08-17

Accepted 2022-09-03

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2797

PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari, membuat teknologi menjadi kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh sebagian besar manusia. Dunia pendidikan menjadi salah satu yang merasakan dampak dari perkembangan teknologi, khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan di era ini juga menuntut peserta didik untuk bisa beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi, salah satunya dengan perkembangan teknologi. Menurut Lestari (2018) peserta didik harus dibekali dengan keterampilan serta ilmu yang memadai agar dapat bertahan di era global yang sangat kompetitif. Partnership for 21st Century Skills mengembangkan kerangka yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang harus dikembangkan peserta didik, yaitu: (1) keterampilan hidup dan karir; (2) keterampilan belajar dan berinovasi; dan (3) keterampilan menggunakan media, informasi, dan teknologi (Battelle for Kids, 2019).

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mengandung materi pembelajaran. Media pembelajaran meliputi manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang berfungsi menyalurkan informasi dalam pembelajaran untuk mendapatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajarannya (Hamid et al., 2020). Mansur & Rafiudin (2020) juga menyatakan tujuan penggunaan media belajar agar pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik serta menstimulus keaktifan maupun kreativitas peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu guru untuk menyampaikan materi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Sari et al., 2018).

Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan dalam semua muatan pelajaran, salah satunya dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar. Jumriani et al. (2021) mengemukakan bahwa, pendidikan IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan kehidupan masyarakat dan lingkungan melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu (1) memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia, (2) mengasah keterampilan mengolah informasi yang ditemukan, (3) mengasah sikap demokrasi, (4) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, (5) pembekalan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan, dan (6) mampu memahami pembelajaran yang bersifat konkret, realistik di kehidupan bermasyarakat (Susanto, 2014).

Kenyataannya di lapangan pengembangan dan penerapan pembelajaran menggunakan media yang beragam dan berlandaskan teknologi masih kurang di lingkungan sekolah dasar. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Jati 06 Pagi Jakarta Timur. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran seperti gambar, power point, atau video dari youtube. Materi yang diajarkan juga terbatas hanya berdasarkan buku tematik saja, yang dimana buku tematik seharusnya dijadikan acuan untuk mengembangkan materi pembelajaran lebih luas lagi. Selain itu pada masa pembelajaran jarak jauh, peserta didik mengalami hambatan dalam kegiatan belajar dikarenakan jaringan internet buruk, kuota tidak memadai, dan tidak tersedianya fasilitas seperti gawai untuk belajar karena dibawa oleh orang tua bekerja. Penelitian yang dilakukan oleh Khomaria et al. (2017) juga menyatakan kurangnya penggunaan media belajar menyebabkan peserta didik tidak termotivasi dalam belajar, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar khususnya dalam muatan IPS. Kurangnya inovasi pada pengembangan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan informasi, juga menjadi salah satu permasalahan peserta didik kurang memahami pembelajaran IPS (Fadila Hersita et al., 2020).

Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan membuat media infografis berbasis android yang bisa digunakan secara fleksibel, hemat kuota, dan menunjang pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka atau jarak jauh, baik secara individu atau kelompok. Menurut Saptodewo (2014) infografis dalam Bahasa Inggris berasal dari kata *infographics* yaitu perpaduan dari *information* dan *graphics*, yang memiliki arti penyampaian informasi kompleks dengan bentuk visualisasi data agar dapat dimengerti lebih mudah dan cepat oleh pembaca. Infografis yang digunakan pada penelitian adalah jenis infografis statis.

Infografis statis termasuk ke dalam media visualisasi yang tidak bergerak. Media pembelajaran berbentuk visual memiliki banyak fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Kustandi & Darmawan (2020) yaitu: (1) fungsi atensi yaitu membuat peserta didik lebih tertarik dan konsentrasi, (2) fungsi afektif yaitu membuat peserta didik menikmati pembelajaran karena menggunakan teks bergambar, (3) fungsi kognitif yaitu membantu peserta didik memahami pelajaran, dan (4) fungsi kompensatoris yaitu membantu peserta didik yang kesulitan dalam menerima pelajaran. Media visual sangat berpotensi menjadi cara tepat untuk menyampaikan informasi dibandingkan berkomunikasi secara lisan atau teks saja (Dunlap & Lowenthal, 2016).

Beberapa penelitian telah dilakukan dalam menerapkan media pembelajaran infografis untuk kegiatan belajar dan mengajar. Firdaus et al. (2021) dalam penelitiannya menggunakan media infografis berbasis android dalam pembelajaran sejarah untuk memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi konkrit dan dapat dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya penelitian Wulandari et al. (2019) menunjukkan bahwa e-book infografis dapat membantu untuk memahami materi geografi dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas X. Hasil yang sama juga diperoleh dalam penelitian Dewi et al. (2021) yang menyatakan bahwa melalui media infografis kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena penyampaian informasi dibuat lebih ringkas dan jelas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, peneliti menerapkan media pembelajaran infografis dalam bentuk aplikasi android untuk pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Inovasi yang dilakukan peneliti dengan menambahkan informasi menarik tambahan untuk mendukung materi utama. Selain itu juga dilengkapi dengan evaluasi berbentuk game untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis android yang layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan akan berfokus pada materi keberagaman di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran, menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan memahami materi keberagaman budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang berisi proses langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada (Tegeh et al., 2014). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di SDN Jati 06 Pagi Jakarta Timur dengan jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 32 orang.

Penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan. Berikut penjabaran tahapan model ADDIE yang dilakukan: (1) *Analyze* (Analisis) dengan melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar; (2) *Design* (Perancangan) merancang media pembelajaran sesuai hasil analisis kebutuhan serta menyusun instrumen penelitian; (3) *Development* (Pengembangan) mengembangkan hasil rancangan menjadi produk nyata lalu dilakukan uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (4) *Implementation* (Implementasi) menerapkan media pembelajaran kepada peserta didik melalui tahap uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* serta mengisi angket respon peserta didik dan kelayakan media oleh guru; (5) *Evaluation* (Evaluasi) menyusun dan mengumpulkan data hasil evaluasi formatif dari tahap-tahap sebelumnya, sebagai acuan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa observasi untuk melihat proses pembelajaran, wawancara guru dan peserta didik bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk proses penelitian, dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara untuk analisis kebutuhan guru serta peserta didik, lembar validasi uji ahli, lembar angket kelayakan media guru terhadap media, dan lembar angket respon peserta didik terhadap media. Setelah semua data telah

dikumpulkan, dilakukan analisis data untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran infografis berbasis android. Menurut (Riduwan, 2018) suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan presentase yang disajikan tabel 1.

Persentase	Kategori Kelayakan
$\leq 20\%$	Buruk Sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Baik Sekali

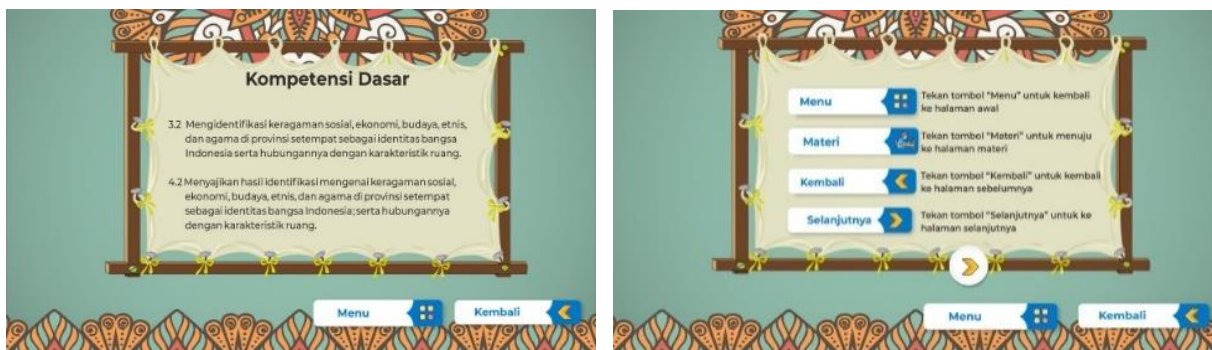
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran infografis berbasis android materi keberagaman budaya di Indonesia. Media ini dikembangkan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajarannya. Untuk menghasilkan media pembelajaran ini, maka dilakukan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap pertama adalah *analyze* (analisis) yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi proses pembelajaran, wawancara guru kelas IV, dan wawancara peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, analisis kurikulum atau materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) dimana peneliti menentukan kompetensi dasar, merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, memilih cakupan materi yang sesuai, dan merancang media pembelajaran dengan membuat *storyboard*. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk uji validasi ahli dan uji resepun serta kelayakan media kepada guru dan peserta didik. Tahap perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, agar penelitian yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan) yaitu merealisasikan *storyboard* menjadi media nyata dan siap pakai. Hasil pengembangan media pembelajaran infografis berbasis android dapat dilihat pada gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 1. Tampilan awal dan menu media pembelajaran



Gambar 2. Tampilan kompetensi dan petunjuk penggunaan



Gambar 3. Tampilan materi dan info menarik

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan kuesioner terbuka. Setelah itu media akan direvisi berdasarkan kritik dan saran para ahli sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi media pembelajaran infografis berbasis android dari ketiga ahli dijabarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori Kelayakan
Isi Media	2	10	10	100%	Baik Sekali
Elemen Infografis	10	46	50	92%	Baik Sekali
Penggunaan Media	3	15	15	100%	Baik Sekali
Jumlah	15	71	75	-	-
Rata-Rata		94,67%			Baik Sekali

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori Kelayakan
Keselarasan Kurikulum 2013	3	15	15	100%	Baik Sekali
Isi Materi	4	17	20	85%	Baik Sekali
Struktur Visual	3	14	15	93,33%	Baik Sekali
Jumlah	10	46	50	-	-
Rata-Rata		92%			Baik Sekali

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori Kelayakan
Keterbacaan	5	21	25	84%	Baik Sekali
Kelugasan	2	8	10	80%	Baik Sekali
Tipografi	3	15	15	100%	Baik Sekali
Jumlah	10	44	50	-	-
Rata-Rata		88%			Baik Sekali

Tahap selanjutnya adalah *implementation*, yaitu mengimplementasikan media kepada peserta didik. Sebelumnya media diujicobakan kepada guru kelas IV untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Setelah itu baru diujicobakan kepada peserta didik melalui 3 tahap, yaitu *one to one* yang melibatkan 3 peserta

didik, *small group* melibatkan 9 peserta didik, dan *field test* melibatkan 20 peserta didik. Rekapitulasi hasil uji coba guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar dituangkan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Guru Kelas IV

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori Kelayakan
Kriteria media pembelajaran	2	9	10	90%	Baik Sekali
Aspek Infografis	3	13	15	86,67%	Baik Sekali
Desain tampilan media	3	15	15	100%	Baik Sekali
Tipografi	2	10	10	100%	Baik Sekali
Jumlah	10	47	50	-	-
Rata-Rata		94%			Baik Sekali

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji Respon Peserta Didik

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Uji Coba Peserta Didik		
		<i>One to One</i>	<i>Small Group</i>	<i>Field Test</i>
Desain tampilan media	3	9	26	56
Tipografi	2	5	17	38
Pengoperasian media	1	3	9	19
Fungsi media	4	11	33	79
Total	10	28	85	192
Persentase	-	93,33%	94,44%	96%
Kategori Kelayakan	-	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

Tahap terakhir adalah *evaluation* yaitu peneliti menyusun dan mengumpulkan data hasil evaluasi formatif dari tahap-tahap sebelumnya, sebagai acuan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Hasil validasi ketiga ahli didapatkan rata-rata sebesar 91,56%, maka media pembelajaran infografis berbasis android materi keberagaman budaya di Indonesia dapat dikategorikan baik sekali. Sedangkan hasil uji kelayakan guru kelas IV mendapatkan 94% dengan kategori baik sekali, serta rata-rata hasil uji coba peserta didik 94,59% dengan kategori baik sekali. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan produk media infografis berbasis android dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS di kelas IV.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa media pembelajaran infografis berbasis android dapat membantu guru dan peserta didik kelas IV SDN Jati 06 dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru terbantu dengan adanya media pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah. Selain itu guru juga bisa mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik terbiasa memanfaatkan teknologi dengan lebih bijak salah satunya untuk mendapatkan informasi yang berguna. Penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya mempermudah proses penyampaian informasi, tapi bisa juga menjadi daya tarik peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran (Masluhah et al., 2022). Peserta didik selama pembelajaran berlangsung juga terlihat antusias dalam menggunakan aplikasi ini. Mereka mencoba mengeksplor secara mandiri fitur dan materi yang terdapat dalam aplikasi. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan, peserta didik dengan antusias menyampaikan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu media ini dapat diakses secara *offline*, sehingga dapat digunakan secara fleksibel pada pembelajaran tatap muka atau jarak jauh.

Media pembelajaran infografis berbasis android ini cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Media ini dapat membangkitkan minat belajar peserta didik karena dilengkapi elemen-elemen menarik yang digunakan dalam infografis. Sejalan dengan pendapat (Lankow et al., 2012) yang menjelaskan bahwa infografis secara visual dapat menstimulasi dan menarik untuk dilihat. Oleh karena itu infografis dapat membangkitkan motivasi peserta didik karena ada stimulasi dari elemen-elemen yang digunakan. Sebagai media pembelajaran infografis juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut (Kalimbetova & Ilesbay, 2020) kelebihan media

infografis meliputi, (1) memfasilitasi proses belajar informasi; (2) membentuk kemampuan peserta didik untuk menggeneralisasi fakta; dan (3) merangsang minat kognitif peserta didik. Jadi tidak hanya bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, namun dengan bantuan media infografis ini peserta didik bisa meningkatkan kemampuan kognitif juga.

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh (Firdaus et al., 2021) memanfaatkan media aplikasi infografis berbasis android dalam pelajaran sejarah materi revolusi Indonesia pada kelas XI IPS, untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah yang abstrak menjadi konkrit karena adanya ilustrasi yang mendukung materi. Selanjutnya penelitian oleh (Wulandari et al., 2019) yang menggunakan media infografis dalam bentuk *e-book* yang mudah dioperasikan dan memuat pembelajaran yang bermakna. Terdapat peningkatan kognitif karena peserta didik dapat leluasa dalam belajar mandiri dan menemukan konsep materi karena dibantu gambar statis. Terakhir penelitian oleh (Dewi et al., 2021) mengembangkan media infografis melalui instagram yang dapat digunakan secara mandiri di luar kelas atau di dalam kelas, dan membuat peserta didik termotivasi dalam belajar karena media ini menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Dari penelitian terdahulu media infografis dapat dikembangkan dalam berbagai jenis sesuai dengan kebutuhan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkannya dalam bentuk aplikasi android untuk materi keberagaman Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melibatkan jenjang SMA, peneliti mencoba untuk menerapkan pada jenjang sekolah dasar. Media ini juga dapat diakses secara *offline*, sehingga peserta didik dapat fleksibel dalam belajar macam-macam kebudayaan di Indonesia serta informasi-informasi menarik tambahan untuk menambah pengetahuan umum peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis android. Dalam media ini peneliti mengusung Tema 1 Indahnya Keberagaman, Subtema 1 Keragaman Suku dan Bangsa, Pembelajaran 1 dan 5. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze*(Analisis), *Design*(Perancangan), *Development*(Pengembangan), *Implementation*(Implementasi), dan *Evaluation*(Evaluasi). Hasil rata-rata dari seluruh uji validasi ahli adalah 91,56% dengan kategori baik sekali, hasil uji kelayakan media guru kelas IV mendapatkan 94% dengan kategori baik sekali, dan hasil rata-rata uji coba kepada peserta didik diperoleh hasil sebesar 94,59% dengan kategori baik sekali. Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran infografis berbasis android yaitu layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. C., Adi, E. P., & Abidin, Z. (2021). Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42–59.
- Fadila Hersita, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198.
- Firdaus, A. F., Maryuni, Y., & Nurhasanah, A. (2021). Pengembangan Infografis Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Materi Sejarah Revolusi Indonesia). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 7(1), 23–33.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035.
- Kalimbetova, E. K., & Ilesbay, A. B. (2020). Infographics as a means for teaching younger school children. *The Journal of Psychology and Sociology*, 72(1), 129–135.

- Khomaria, I., Kartono, & Lestari, L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(4).
- Kids, B. for. (2019). Framework for 21st century learning. *P21 Partnership for 21st Century Learning*, 2. http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_framework_0816_2pgs.pdf <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics : The Power Visual Storytelling*. Column Five Media.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48.
- Masluhah, Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 7(1), 11–20.
- Riduwan. (2018). *Dasar Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 01(03), 163–218.
- Sari, E. P., Anwar, C., & Irwandani. (2018). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 71–78.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44.