

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan pendidikan saat ini tidak dapat dipisahkan dari tuntutan era abad ke-21 yang menekankan kesiapan generasi muda dalam menghadapi berbagai tantangan global. Pendidikan perlu menyesuaikan kebutuhan siswa dalam kehidupan bermasyarakat agar mampu meningkatkan keterampilan dan daya saing. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan pembelajaran inovatif, yang sejalan dengan pendapat Puadah et al., (2023) yang menyatakan pembelajaran diarahkan pada kebutuhan siswa dalam kehidupan sosial melalui penerapan pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik pembelajaran masa kini. Dengan cara ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi yang relevan dengan kemajuan zaman.

Pendidikan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga kurikulum perlu disesuaikan dan didukung pembelajaran inovatif agar menghasilkan lulusan yang kompeten dan berdaya saing. Susianita & Riani, (2024) menjelaskan bahwa pendidikan berfungsi penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia serta menjadi tolok ukur kemajuan suatu negara. Seiring dengan kemajuan teknologi dan dinamika dunia industri, kurikulum pendidikan perlu disesuaikan secara berkelanjutan agar mampu mencetak lulusan yang memiliki kompetensi dan wawasan sesuai kebutuhan.

Oleh karena itu, penyesuaian kurikulum menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing.

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa menghadapi kehidupan modern. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pendekatan *deep learning*. Hal tersebut diperkuat oleh Mutmainnah et al., (2025) yang menyatakan bahwa Inovasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa agar mampu menghadapi kompleksitas kehidupan modern, salah satunya melalui penerapan pendekatan *deep learning* dalam ranah pendidikan. Seiring perkembangan teknologi, pendekatan ini semakin penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Pendekatan ini tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis, aktif belajar, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Diputera et al., (2024) menjelaskan bahwa pendekatan *deep learning* membantu siswa berpikir kritis, menghubungkan pengetahuan baru dengan yang telah ada, serta menerapkannya dalam praktik kehidupan. Rochim et al., (2025) menyatakan bahwa pendekatan ini cocok untuk diterapkan disemua pembelajaran termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, memperluas wawasan budaya, melatih berpikir kritis, serta membantu siswa memahami dan menghargai karya sastra.

Pembelajaran inovatif juga dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting di mana guru berperan

sebagai fasilitator dengan menggunakan media berbasis digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi untuk membantu siswa memahami materi (Puadah et al., 2023). Guru profesional dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan era globalisasi dan kemajuan teknologi yang berperan penting dalam dunia pendidikan, meskipun masih terdapat kendala dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi khususnya dalam pengembangan media pembelajaran (Lusiana et al., 2021) . Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran perlu ditingkatkan karena dapat membantu guru dalam proses mengajar serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

Media tidak digunakan untuk menyampaikan seluruh materi, tetapi sebagai alat bantu untuk memperjelas penjelasan dan merangsang panca indera siswa, sehingga materi dapat dipahami melalui pengalaman langsung. Pendapat dari Fauziah et al., (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung untuk memperjelas bagian materi yang sulit dijelaskan hanya kata kata sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, di mana media tidak digunakan untuk menyampaikan seluruh materi melainkan sebagai sarana penjelas pesan yang mampu merangsang panca indera siswa seperti penglihatan, pendengaran, peraba, dan penciuman, sehingga dapat diamati secara langsung melalui pengalaman inderawi.

Media pembelajaran memiliki beragam bentuk, meliputi media audio, visual, dan audio-visual, salah satu media visual yang disajikan dalam bentuk gambar dan teks yaitu infografis. Media infografis dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran karena memiliki tampilan yang

menarik mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat diterapkan baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis *e-learning*, dengan proses perancangannya memanfaatkan berbagai aplikasi desain digital seperti canva (Lusiana et al., 2021).

Dalam mendukung tugas guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, penggunaan media ajar inovatif sebagai komponen penting pembelajaran dapat membantu proses penyampaian materi secara lebih akurat dan efisien tanpa memberatkan guru maupun siswa, serta mampu meningkatkan kualitas dan motivasi belajar, sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penentu terciptanya pembelajaran yang menarik dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Efendy & Rahmawati, 2024). Salah satu bentuk inovatif dalam proses pembelajaran adalah mengembangkan media pembelajaran khususnya media infografis sebagai sarana pendukung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media infografis dilakukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami konsep.

Infografis yang berasal dari gabungan kata *information dan graphics* yang merupakan media penyajian informasi secara ringkas, sederhana, dan visual yang dirancang menarik untuk memudahkan pemahaman serta meningkatkan minat pembaca, dan berkembang pesat dalam dunia media massa seiring pengintegrasian informasi jurnalistik dengan teknologi perangkat lunak komputer (Fauziah et al., 2022). Media infografis adalah salah

satu bentuk media visual yang berperan penting dalam menyampaikan informasi atau materi melalui penggunaan simbol-simbol visual guna menggambarkan konsep secara lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Media infografis yang dikembangkan dalam penelitian ini memanfaatkan platform canva sebagai sarana desain grafis digital untuk menyajikan informasi secara menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Infografis sebagai bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi pendidikan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa di era digital, sementara canva sebagai platform desain daring menyediakan beragam fitur yang mendukung kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas IV SDN Jiwan 02 diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas pada gambar sederhana. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan interaktif khususnya media berbasis teknologi. Siswa mengungkapkan bahwa pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia kurang menyenangkan dan mudah cepat bosan maka dari itu diperlukannya variasi media dan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif berbasis teknologi agar suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif dan menciptakan pembelajaran yang mendalam.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran yang inovatif serta pendekatan pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk membantu kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa tidak cepat bosan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mendalam.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SDN Jiwan 02 sebagai subjek dari penelitian yang dilakukan oleh penulis. Pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tepatnya pada materi kelas IV yaitu “Rambu Lalu Lintas” materi ini dipilih dengan tujuan untuk menumbuhkan sikap patuh terhadap aturan lalu lintas melalui pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara memahami, mengidentifikasi, dan menginterpretasikan informasi yang terdapat pada berbagai rambu lalu lintas. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu membaca dan menjelaskan makna rambu secara tepat, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ketika menjumpai rambu di jalan, mereka mampu menerapkannya sebagai bentuk kesadaran dan tanggung jawab dalam berlalu lintas.

Berdasarkan deskripsi latar belakang yang diuraikan tersebut maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Infografis Dengan Pendekatan *Deep Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada pembelajaran Indonesia di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media infografis dengan pendekatan *deep learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran Infografis menggunakan pendekatan *deep learning* dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.
2. Memberikan ide bagi pengembangan teori pembelajaran yang mengedepankan peran media dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran mendalam pada siswa di tingkat sekolah dasar.

3. Bagi Siswa, Diharapkan bahwa penggunaan infografis sebagai media belajar dapat membantu siswa dalam mengerti tentang rambu lalu lintas serta meningkatkan rasa ingin tahunya.
4. Bagi Guru, Media ini bisa berfungsi sebagai alternatif kreatif dalam mengajarkan materi rambu lalu lintas di pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermanfaat.
5. Bagi Kepala Sekolah, temuan dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai pedoman dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran melalui menggunakan media digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada pengembangan media infografis ini adalah

Media pembelajaran infografis ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV dalam memahami materi “Rambu Lintas” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pembelajaran yang bermakna melalui pendekatan *deep learning*. Infografis disusun dalam bentuk format digital dengan resolusi tinggi agar dapat ditampilkan melalui LCD proyektor dan bisa dibagikan lewat gawai maupun dicetak agar siswa bisa belajar mandiri di rumah. Tampilan visual menggunakan warna-warna cerah dan ramah anak serta memanfaatkan ikon ilustrasi gambar yang sesuai dengan dunia anak sekolah dasar. Struktur penyajiannya terdiri atas judul materi, poin-poin penjelasan singkat padat serta terdapat link, barcode dan visual yang membantu memperjelas konsep. Bahasa

yang digunakan komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV.

Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, produk ini dirancang untuk mendukung gaya belajar visual siswa, meningkatkan fokus, serta membantu mereka mengingat informasi lebih lama melalui tampilan yang terstruktur. Desain infografis dibuat menggunakan aplikasi seperti canva dengan tata letak yang rapi dan jelas. Secara keseluruhan spesifikasi media ini menekankan kesederhanaan, kejelasan, dan daya tarik visual, dengan demikian dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dalam pendidikan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tanpa adanya pengembangan, pembelajaran dapat menjadi monoton, kurang relevan, dan sulit mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam seiring perkembangan zaman.

Salah satu wujud nyata dari pengembangan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran, berperan sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi jembatan yang membuat informasi lebih mudah dipahami, menarik, dan relevan bagi siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, bertujuan untuk membantu siswa lebih konsentrasi, tertarik, dan termotivasi selama proses belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermanfaat.
2. Media infografis adalah sebuah media yang mampu meningkatkan fokus, minat, dan perhatian siswa dalam belajar serta dapat menyampaikan informasi secara singkat dan jelas. Infografis dapat digunakan dalam bentuk digital maupun cetak, dilengkapi ilustrasi yang menarik. Penyajian materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya tentang rambu lalu lintas dan kosakata baru, disajikan secara jelas dan terstruktur. Media ini dilengkapi dengan tautan serta barcode (QR code) yang dapat dipindai untuk mengakses materi tambahan secara interaktif dan lebih mendalam.
3. Pendekatan *deep learning* adalah pembelajaran yang menekankan pemahaman menyeluruh dan keterkaitan antar konsep, sehingga siswa dapat mendalami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar. Pendekatan *deep learning* diterapkan melalui tiga aspek *Mindful learning* diwujudkan melalui penyajian materi yang terstruktur dan jelas, *meaningful learning* melalui pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta *joyful learning* melalui penggunaan ilustrasi yang menarik dan elemen interaktif seperti QR code yang terhubung dengan video animasi, LKPD, dan kuis.