

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk mendukung aktivitas belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai perangkat atau bahan sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa (Sari et al., 2024). Sedangkan menurut Hasan (2021), Media pembelajaran meliputi berbagai jenis sarana yang berfungsi sebagai perantara antara guru menyampaikan informasi kepada siswa, yang bertujuan untuk mengoptimalkan motivasi belajar agar mereka dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu supaya proses belajar menjadi lebih maksimal. Saat ini, aktivitas belajar tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, tetapi telah tersedia beragam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, seperti media visual, media audio, dan media audio visual (Aisyah Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara lebih mudah dipahami

oleh siswa. Tujuan penggunaan media untuk meningkatkan konsentrasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Penggunaan alat bantu pembelajaran sangat berperan bagi guru dalam memperlancar proses mengajar dan membantu dalam penyampaian materi. Para siswa dapat mendengarkan menangkap isi pembelajaran yang diajarkan (Aisyah Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi dalam mencapai tujuan instruksional dengan cara melibatkan siswa baik dari segi mental maupun melalui kegiatan nyata sehingga proses belajar dapat berlangsung. Materi yang disajikan melalui media perlu dirancang secara sistematis dan mempertimbangkan prinsip-prinsip psikologis belajar agar penyampaian instruksi menjadi efektif. Selain itu, media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus memenuhi kebutuhan individual setiap siswa (Rohima, 2023).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi penggunaan alat bantu pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempermudah penyampaian materi, menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, menurut Hasan et al., (2021) yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media antara lain tujuan pembelajaran, efektivitas, karakteristik siswa, ketersediaan media, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, kemampuan pengguna, serta alokasi waktu yang tersedia.

1) Tujuan pembelajaran

Media sebaiknya dipilih berdasarkan sejauh mana media tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dari beberapa alternatif media yang tersedia pilihlah yang paling sesuai dengan karakteristik tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik dari media tersebut.

2) Keefektifan

Dari berbagai media yang diakomodasi, tentukan yang paling efektif dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati.

3) Siswa

Pertimbangan terhadap siswa penting dalam pemilihan media, seperti kecocokan media dengan kemampuan berpikir, pengalaman, dan minat mereka. Selain itu, pertimbangkan juga jenjang pendidikan, ukuran kelompok (individu, kelompok kecil, atau kelas besar), jumlah siswa, serta lokasi pembelajaran.

4) Ketersediaan

Periksa apakah media yang dibutuhkan sudah tersedia. Jika belum, pertimbangkan cara memperolehnya, misalnya membuat sendiri, bekerja sama dengan siswa, meminjam, menyewa, membeli, atau meminta bantuan pihak lain.

5) Kualitas teknis

Pastikan media yang dipilih memiliki kualitas yang baik, memenuhi standar pendidikan, dan memiliki daya tahan yang memadai sehingga dapat digunakan secara optimal.

6) Biaya pengadaan

Jika media memerlukan biaya, pastikan anggaran tersedia dan biaya yang dikeluarkan sepadan dengan manfaat dan efektivitasnya. Pertimbangkan juga alternatif media yang lebih ekonomis namun tetap efektif.

7) Fleksibilitas dan kenyamanan

Pilih media yang, dapat digunakan dalam berbagai kondisi, serta aman dan nyaman saat digunakan.

8) Kemampuan pengguna

Media hanya akan bermanfaat jika orang yang menggunakannya memiliki kemampuan untuk mengoperasikannya dengan baik.

9) Alokasi waktu

Waktu yang tersedia dalam pembelajaran memengaruhi pemilihan dan penggunaan media. Pertimbangkan apakah waktu cukup untuk pengadaan dan pemanfaatan media tersebut selama proses belajar.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran beberapa aspek perlu dipertimbangkan agar optimal dalam penggunaannya antara lain tujuan pembelajaran, efektivitas media, karakteristik dan kebutuhan siswa, serta ketersediaan media. Selain itu, kualitas teknis media, biaya pengadaan, fleksibilitas dan keamanan, kemampuan guru atau pengguna dalam mengoperasikan media, serta alokasi waktu yang tersedia juga harus diperhatikan. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, media yang dipilih dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, memudahkan penyampaian materi, dan menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

d. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tersedia dalam berbagai jenis untuk memudahkan guru dalam memilih yang tepat sesuai tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa.

Terdapat jenis jenis media pembelajaran menurut Rohima, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek untuk mempermudah penggunaannya dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Menurut segi fisiknya, media dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi berupa bidang datar seperti gambar, grafik, peta, poster dll atau model nyata, misalnya objek, model, diorama, globe, atau boneka, yang dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit.
- 2) Menurut perangkatnya, media terbagi menjadi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware mencakup alat untuk menyampaikan materi, seperti proyektor, kamera, komputer sedangkan software berupa isi pesan yang tersimpan pada media, misalnya kaset audio, kaset video, film, dll.
- 3) Menurut indra penerimanya, media terbagi menjadi visual, audio, dan audio-visual. Media visual hanya dapat dilihat, misalnya gambar, foto, dan poster; media audio hanya dapat didengar, seperti radio atau laboratorium bahasa; sedangkan media audio-visual dapat dilihat dan didengar, seperti televisi, video, atau film bersuara.
- 4) Menurut cara kerjanya, media diklasifikasikan menjadi media proyektabel dan non-proyektabel. Media proyektabel bekerja menggunakan sistem proyeksi, contohnya slide proyektor dan film, sedangkan media non-proyektabel dapat diamati langsung tanpa proyektor, misalnya model, diorama, dan globe.
- 5) Menurut cara kerjanya, media dapat bergerak atau diam. Media bergerak menampilkan gambar atau suara yang dapat bergerak, misalnya film bersuara, rekaman video, dan holografi, sedangkan

media diam hanya menampilkan informasi secara visual tanpa suara, seperti halaman cetak, dan film slide tanpa suara.

- 6) Menurut kelompok penggunaanya, media dibagi menjadi individual, kelompok, dan kelompok besar. Media individual digunakan secara perorangan, contohnya mikroskop dan kamera; media kelompok dapat digunakan secara individu maupun kelompok, seperti papan tulis, OHP, atau slide; sedangkan media kelompok besar dapat digunakan untuk audiens banyak, misalnya penyuluhan lapangan dengan film lebar, pengeras suara, atau televisi umum.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersedia dalam berbagai jenis berdasarkan bentuk bendanya, perangkat yang digunakan, indera yang terlibat, cara kerja, sifat, serta kelompok penggunaanya, sehingga guru dapat memilih media yang tepat sesuai sehingga dapat memberikan kemudahan bagi siswa memahami materi.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat manfaat dari media pembelajaran, menurut Rohima, (2023), media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi siswa maupun guru, antara lain yaitu

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar bagi siswa sekaligus memudahkan guru dalam mengajar. Media memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi karena mereka dapat langsung berinteraksi dengan objek atau bahan

yang dipelajari. Bagi guru media dapat membantu penyampaian materi yang sulit dijelaskan, jika hanya melalui komunikasi verbal maka siswa akan kesulitan dalam memahami konsep atau prinsip tertentu. Selain itu, kehadiran media juga berpotensi menghasilkan umpan balik yang positif dari siswa terhadap proses pembelajaran.

- 2) Melalui penggunaan media pembelajaran, konsep atau tema yang bersifat abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkret. Penggunaan media sangat penting terutama untuk materi pelajaran yang sulit dipahami atau kompleks karena materi tersebut sering mengandung konsep-konsep abstrak, seperti sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, atau gerhana matahari, yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Media pembelajaran membantu menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep tersebut sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
- 3) Kegiatan belajar mengajar yang monoton dan membosankan dapat menurunkan daya serap serta tingkat pemahaman siswa terutama pada materi yang sulit, karena seringkali guru hanya menggunakan satu metode, seperti ceramah, sehingga siswa hanya menjadi pendengar. Hal ini diperparah jika materi kurang menarik bagi siswa yang membuat mereka cepat merasa bosan dan lelah. Seorang guru yang bijaksana menyadari bahwa kebosanan dan kelelahan siswa seringkali berasal dari cara mengajar guru itu sendiri. Oleh karena itu, guru perlu membekali diri dengan pengetahuan dan

keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pengajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, variatif, dan tidak membosankan bagi siswa.

- 4) Penggunaan media pembelajaran memungkinkan semua indera siswa berperan aktif sehingga kelemahan pada satu indera dapat diimbangi oleh kemampuan indera lainnya. Kegiatan belajar yang dilengkapi dengan media pengajaran, seperti alat peraga memudahkan siswa dalam memahami penjelasan guru karena mereka tidak hanya menggunakan indera penglihatan (mata) tetapi juga pendengaran (telinga). Setiap siswa memiliki kemampuan indera yang berbeda, baik dalam melihat, mendengar, maupun berbicara. Sebagian siswa lebih suka membaca langsung sebagian lain lebih nyaman mendengar terlebih dahulu sebelum membaca dan ada pula yang sebaliknya.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Selain itu, media yang kreatif membantu siswa lebih mudah memahami materi serta mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Rohima, 2023). Sejalan dengan pendapat Romadhan, et al., (2024) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat

penting, karena variasi media dapat mengurangi rasa bosan siswa serta membantu mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran. Menurut Daniyati et al., (2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa meningkatkan rasa ingin tahu serta mendorong terjadinya interaksi yang aktif antara siswa, guru, dan sumber belajar, sekaligus menjadikan materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami secara konkret.
- 2) Dalam proses pembelajaran, media membantu menyajikan materi dengan lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Penggunaan media membuat metode pengajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal atau ceramah semata.
- 4) Siswa belajar tidak hanya melalui indera penglihatan atau pendengaran, tetapi juga melalui aktivitas langsung, demonstrasi, praktik, dan peran dalam pembelajaran, sehingga tetap aktif dan terhindar dari kebosanan.

- 5) Pemanfaatan media menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna melalui imajinasi dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.
- 6) Media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan emosional dan mental siswa.
- 7) Media memberikan gambaran dan kerangka kerja yang sistematis, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan berulang.
- 8) Media juga membantu guru dalam mengelola kelas dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa.
- 9) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera; khususnya untuk materi yang kompleks, media dapat disesuaikan dengan karakteristik materi, misalnya melalui media pembelajaran online.
- 10) Dengan penggunaan media yang tepat dan beragam, sikap pasif siswa dapat diminimalkan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 11) Media memiliki peran yang kompleks dan penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

- 12) Media juga membantu mengurangi kesulitan, keterbatasan, dan kebosanan siswa terhadap fenomena dunia nyata; misalnya, melalui dokumentasi kehidupan sehari-hari. Media audio-visual dapat menampilkan konsep seperti mekanisme listrik, teknologi nuklir, kehidupan di laut, dan lalu lintas.
- 13) Teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran membantu siswa memahami perkembangan dunia digital terkini dan inovasi zaman.
- 14) Penggunaan media yang menarik membuat pembelajaran lebih interaktif, memunculkan umpan balik, serta meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa.

Dapat disimpulkan penjelasan diatas bahwa media dapat membantu mempermudah penyampaian materi, terutama yang abstrak atau rumit, sehingga dipahami lebih baik oleh siswa. Media juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bervariasi, mendorong siswa berperan aktif melalui berbagai indera dan aktivitas langsung, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, media membantu guru mengelola kelas, menyampaikan materi secara jelas, dan memberikan kerangka belajar yang sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Infografis

a. Pengertian infografis

Infografis merupakan media dua dimensi yang sederhana dan mudah digunakan untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak atau kompleks sehingga mudah dipahami. Media ini membantu siswa memahami materi yang rumit karena penyajiannya singkat dan didukung elemen visual menarik seperti gambar, teks, warna, dan ikon. Selain itu, penggunaan infografis yang menarik dan jelas juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Batubara, 2021).

Infografis adalah bentuk visualisasi data yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti grafik, tanda, foto, peta, dan bagan untuk menyampaikan informasi yang kompleks secara cepat dan jelas, sehingga memudahkan pemahaman, menyederhanakan interpretasi data, dan membantu menyampaikan pesan secara efektif melalui kombinasi visual dan data (Tanjung & Lubis, 2024).

Infografis merupakan gabungan informasi dan grafis yang menyederhanakan data agar mudah dan cepat dipahami, serta menyajikan konsep secara menarik melalui visual. Menurut Nababan & Chandra, (2022) menyatakan bahwa infografis adalah perpaduan antara informasi dan gambar yang membantu menyajikan data menjadi lebih sederhana, sehingga mudah dan cepat dipahami. Dengan tampilan visual, infografis juga dapat menjelaskan konsep yang sulit jika hanya

menggunakan teks, sehingga lebih menarik dan mudah dimengerti.. Sedangkan menurut Deviona et al., (2021) menyatakan bahwa infografis merupakan bentuk penyajian informasi dalam format grafis yang memadukan teks dan data secara visual dengan tampilan menarik dan modern sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Peneliti menyimpulkan pendapat dari para ahli diatas bahwa infografis merupakan media pembelajaran dua dimensi yang sederhana yang menggabungkan elemen visual seperti gambar, teks, warna, ikon, grafik, peta, dan bagan untuk memvisualisasikan materi pelajaran atau data yang kompleks dan abstrak sehingga memudahkan pemahaman siswa.

b. Jenis Jenis Infografis

Terdapat jenis-jenis infografis yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi secara visual. Menurut Isla & Hunowu, (2022) menyatakan bahwa termuat tiga kategori utama yaitu

1) Infografis Visualisasi Data

Visualisasi data adalah representasi visual dari data seperti grafik atau diagram yang memudahkan pemahaman, sintesis, dan daya ingat. Dengan pendekatan desain yang estetis visualisasi data menerjemahkan informasi numerik atau pola menjadi bentuk visual yang mudah dipahami secara cepat untuk mempermudah analisis dan penyebaran informasi.

2) Infografis Desain Informasi

Desain informasi merupakan cabang dari desain grafis yang menekankan penyajian informasi secara efektif dan efisien. Berbeda dengan visualisasi data infografis ini tidak berbasis angka atau titik data melainkan menyajikan konsep, proses, anatomi, kronologi, atau hierarki informasi dengan cara yang mudah dipahami.

3) Infografis Editorial

Infografis editorial telah lama digunakan oleh media besar dan kini semakin berkembang seiring kemajuan media sosial. Infografis jenis ini mudah dibagikan dan bertujuan untuk melibatkan pembaca secara lebih interaktif. Awalnya terbatas pada grafik sederhana seperti batang, garis, atau lingkaran, kini infografis editorial juga memanfaatkan ilustrasi kompleks untuk memetakan area tertentu atau menjelaskan anatomi suatu objek.

Sedangkan menurut Romdhoni et al., (2023) menyatakan bahwa jenis infografis pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- 1) infografis statis yang memadukan teks dan gambar sebagai sumber informasi bersifat tetap karena tidak menyediakan unsur interaksi bagi pengguna.
- 2) infografis interaktif yang memiliki tingkat kompleksitas lebih tinggi karena melibatkan partisipasi pengguna seperti memberikan input memilih jawaban serta memanfaatkan data, statistik, dan informasi pendukung lainnya.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan diatas bisa disimpulkan bahwa infografis merupakan media visual yang memiliki beragam jenis dan karakteristik sesuai dengan tujuan penyampaian informasi. Infografis dapat diklasifikasikan berdasarkan isi dan fungsinya, seperti visualisasi data yang menekankan penyajian data numerik desain informasi yang menyajikan konsep, proses, atau hierarki secara sistematis, serta infografis editorial yang bersifat komunikatif dan mudah dibagikan. Selain itu, infografis juga dapat dibedakan berdasarkan tingkat interaktivitasnya, yaitu infografis statis yang menyajikan informasi secara tetap tanpa interaksi, dan infografis interaktif yang melibatkan partisipasi aktif pengguna. Pengelompokan ini menunjukkan bahwa infografis dapat disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian informasi agar mudah dipahami.

c. Manfaat infografis

Terdapat manfaat infografis yang dapat membantu menyampaikan informasi. Menurut Batubara, (2021) terdapat tujuh manfaat penggunaan infografis sebagai media pembelajaran bagi siswa antara lain:

- 1) Menyediakan acuan konkret karena infografis mampu menyajikan informasi secara jelas, misalnya menampilkan gambar lebah saat menjelaskan karakteristiknya.

- 2) Memperjelas konsep abstrak dengan menggambarkan hal-hal yang sulit dipahami melalui media visual seperti posisi planet dalam sistem tata surya.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar karena infografis yang menarik dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk aktif belajar, misalnya saat menjelaskan proses perkembangbiakan kupu-kupu.
- 4) Mengarahkan fokus siswa di mana guru dapat menekankan bagian tertentu melalui penggunaan warna atau gambar pada infografis.
- 5) Menyajikan rangkuman informasi sehingga siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan, misalnya infografis tentang ciri-ciri apel.
- 6) Merangsang daya ingat karena infografis memudahkan siswa menyimpan dan mengingat informasi.
- 7) Mengurangi beban belajar karena kombinasi teks dan gambar pada infografis mempermudah siswa memahami materi, seperti konsep gaya melalui infografis yang sesuai.

Sedangkan menurut Isla & Hunowu, (2022) menyatakan bahwa terdapat lima manfaat media infografis sebagai berikut :

- 1) Mengilustrasikan data di mana infografis menyajikan statistik, fakta, dan informasi secara visual menggunakan grafik, bagan, atau alat visual lainnya.

- 2) Menyederhanakan materi yang kompleks karena infografis dapat menjelaskan konsep sulit dengan ilustrasi dan petunjuk visual sehingga lebih mudah dipahami tanpa penjelasan yang bertele-tele.
- 3) Menunjukkan perbandingan karena infografis memudahkan perbandingan dua atau lebih produk layanan, fitur, merek, atau konsep secara visual dengan menempatkannya berdampingan sehingga lebih jelas.
- 4) Meningkatkan kesadaran, infografis dapat digunakan untuk menyebarkan informasi penting, mempromosikan suatu tujuan, atau meningkatkan visibilitas suatu merek.
- 5) Meringkas konten panjang, infografis dapat mengubah materi yang panjang seperti video, posting blog, atau laporan menjadi ringkasan visual yang mudah dicerna oleh audiens.

Berdasarkan pendapat ahli di atas manfaat penggunaan infografis, dapat disimpulkan bahwa infografis sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa, antara lain: menyediakan acuan konkret dan jelas, memperjelas konsep yang abstrak, memudahkan pemahaman materi yang kompleks, meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa, merangsang daya ingat, menyederhanakan informasi, menampilkan perbandingan secara visual, meningkatkan kesadaran, menyajikan rangkuman materi, serta mengurangi beban belajar. Secara keseluruhan, penggunaan infografis membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

d. Langkah Langkah Pembuatan Infografis

Proses pembuatan infografis meliputi empat langkah, dimulai dengan pemilihan topik, pengumpulan informasi melalui riset, pembuatan narasi, hingga perancangan desain (Deviona et al., 2021).

1) Pemilihan Topik

Proses membuat infografis dimulai dengan memilih topik yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan dari penyampaian informasi.

2) Pengumpulan Informasi Melalui Riset

Setelah topik ditentukan, perlu dilakukan riset penelitian untuk memastikan bahwa infografis yang dibuat memiliki akurasi.

3) Pembuatan Narasi

Sebelum menyiapkan desain, penting untuk menyusun narasi yang tepat dalam pembuatan infografis, sehingga bahasa yang disajikan dapat dipahami oleh pembaca.

4) Perancangan Desain

Setelah menyelesaikan tiga tahap sebelumnya dalam pembuatan infografis, langkah terakhir adalah merancang desain infografis dengan standar yang baik.

Dari uraian penjelasan diatas bisa menarik kesimpulan bahwa proses pembuatan infografis terdiri dari empat tahap, dimulai dengan menentukan topik yang relevan dan menarik, kemudian mengumpulkan data dan informasi melalui riset mendalam, menyusun narasi atau alur cerita yang jelas agar informasi tersampaikan dengan baik, dan

akhirnya merancang tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca.

3. Pendekatan *Deep Learning*

a. Pengertian Pendekatan *Deep Learning*

Pendekatan *deep learning* atau bisa disebut pembelajaran mendalam (PM) adalah pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan holistik melalui pengolahan pikiran, hati, rasa, dan tubuh secara terpadu sekaligus berpotensi mengatasi krisis pembelajaran dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas serta merata bagi semua (Kemendikdasmen, 2025).

Deep learning merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengaitkan materi dengan pengalaman dan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. (Royani et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Hatima & Saputra, (2025) menyatakan bahwa *deep learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif, mendorong siswa untuk aktif terlibat, memahami konsep secara mendalam, menghubungkan berbagai pengetahuan, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka.

Deep learning dalam pendidikan merupakan proses pembelajaran yang menekankan pola pikir yang melampaui sekadar menghafal fakta atau mengikuti instruksi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami materi secara menyeluruh, mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis

(Hendrianty et al., 2024). Dalam *deep learning*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif menggali, menganalisis, dan menilai informasi yang diperoleh. Dengan demikian, *deep learning* dapat dianalogikan sebagai proses investigatif dalam mencari jawaban atas berbagai persoalan bukan sekadar mengingat jawaban yang sudah tersedia. Penerapan pola pikir *deep learning* pada guru sekolah dasar dapat dibangun melalui pendekatan yang sistematis meliputi pelatihan guru, pengembangan kurikulum yang inovatif, serta penerapan strategi pembelajaran yang interaktif.

Penerapan metode *deep learning* meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, menciptakan suasana kelas yang terbuka dan kolaboratif sehingga mereka lebih nyaman berdiskusi. siswa yang sebelumnya ragu karena takut dianggap tidak menguasai materi akan jauh lebih berani mengungkapkan pertanyaan dan opininya (Warman et al., 2025).

Pembelajaran Mendalam selalu menekankan pemahaman dan penerapan pengetahuan dalam berbagai konteks dengan menerapkan prinsip belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan sehingga memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan mendalam (Kemendikdasmen, 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan *deep learning* atau pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam

memahami materi secara mendalam mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman serta konteks kehidupan sehari-hari dan merefleksikan proses belajar yang dijalani.

b. Prinsip Pembelajaran *Deep Learning*

Kemendikdasmen, (2025) menjelaskan bahwa prinsip pembelajaran menjadi dasar penting untuk memastikan proses belajar berjalan dengan baik melalui tiga prinsip utama dalam pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan yang saling mendukung dalam membentuk pengalaman belajar yang mendalam bagi para siswa.

1) Berkesadaran (*Mindful Learning*)

Berkesadaran adalah pengalaman belajar di mana siswa menjadi pembelajar aktif yang mampu mengatur diri, memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik, serta mengembangkan strategi belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hidup mereka.

2) Bermakna (*Meaningful Learning*)

Pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa dapat menerapkan pengetahuan secara kontekstual tidak hanya memahami informasi tetapi juga mengaplikasikannya sehingga mendukung retensi jangka panjang. Dengan mengaitkan pembelajaran pada lingkungan dan isu nyata personal, lokal,

nasional, maupun global. siswa dapat memahami diri, menempatkan diri, dan berkontribusi.

3) Menggembirakan (*Joyful Learning*)

Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi, sehingga siswa terhubung secara emosional dan lebih mudah memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan. Dengan menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka meningkat, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif, sekaligus membangun pengalaman belajar yang berkesan.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut diterapkan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga, yang menurut Ki Hajar Dewantara merupakan bagian integral dari pendidikan untuk membentuk manusia seutuhnya.

Menurut Andyana, (2024) \Pembelajaran *deep learning* mencakup tiga konsep utama yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Ketiga konsep tersebut saling terhuung dan saling mendukung dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, kontekstual, dan memotivasi. Berikut penjelasan mengenai masing-masing konsep tersebut:

1) *Meaningful learning*

Meaningful learning sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa

menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. *Meaningful learning* memiliki keselarasan dengan pendekatan konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan bukan sekadar diterima secara pasif melainkan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi yang dialaminya.

2) *Mindful learning*

Mindful learning merupakan pembelajaran yang menekankan kesadaran penuh di mana siswa terlibat secara sadar dan fokus dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan dan merefleksikan proses pembelajaran yang dijalani. Kesadaran penuh tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa yang selanjutnya mendorong mereka untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Pada *mindful learning* siswa melibatkan seluruh indera sehingga pembelajaran berlangsung secara holistik dengan mengintegrasikan emosi, indera, dan pikiran.

3) *Joyful learning*

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang positif dan memotivasi. Melalui *joyful learning*, proses pembelajaran berlangsung dalam lingkungan yang kondusif sehingga mendorong terjadinya

interaksi, eksplorasi, dan kolaborasi antarsiswa. Dalam suasana tersebut, siswa mengikuti pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendalam berlandaskan pada tiga prinsip utama, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan yang saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan holistik. Ketiga prinsip ini diwujudkan melalui pengembangan olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Dengan demikian, pembelajaran mendalam bertujuan membentuk siswa secara utuh agar mampu berkembang secara seimbang dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah hubungan yang terjadi antara siswa dan lingkungan yang mendorong terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Dalam hal ini, guru berperan mengelola dan mengondisikan lingkungan belajar agar mendukung terjadinya perubahan tersebut. Selain itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya sadar yang dilakukan guru untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan minat mereka (Hrp et al., 2022).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru yang melibatkan materi ajar, metode penyampaian, strategi pembelajaran, serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila tujuan pembelajaran tercapai, maka guru dapat dikatakan berhasil dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Dengan demikian, efektivitas proses belajar dan pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas interaksi antar berbagai komponen yang terlibat di dalamnya (Faizah & Kamal, 2024).

Pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, di mana siswa berperan sebagai subjek belajar dan guru sebagai subjek yang mengajar, sehingga kegiatan mengajar dimaknai sebagai proses memfasilitasi individu atau kelompok agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif (Daniyati et al., 2023).

Pembelajaran adalah proses yang sangat penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi siswa secara maksimal. Mubin & Aryanto, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan pendidikan di sekolah yang berguna membantu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk tumbuh ke arah positif. Oleh karena itu cara siswa belajar di sekolah harus diarahkan dan tidak dibiarkan begitu saja.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sadar antara siswa, guru, dan lingkungan belajar untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Pembelajaran melibatkan berbagai komponen, seperti materi ajar, metode, strategi, dan sumber belajar, yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi dan literasi peserta didik sejak dini. Menurut Mubin & Aryanto, (2023) menyatakan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses berkelanjutan yang dialami setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional maupun sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai simbol kebanggaan dan identitas nasional, sarana pemersatu bangsa, serta alat komunikasi antar wilayah dan lintas budaya.

Berdasarkan pendapat Meneses, (2020), Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar,

baik secara lisan maupun tulisan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Mengingat bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi, keterlibatan aktif siswa dalam berbagai kegiatan latihan berkomunikasi menjadi sangat penting, baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan membekali siswa dengan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan kaidah dan etika, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan sikap bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik (Ali, 2020)

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Puadah, G. Rustini, T, Nurjaman, A, R (2023). Rancang Bangun Multimedia Infografis Interaktif Materi Kenampakan Alam Kabupaten

Bandung Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2023, 6(2), Pages 272-280

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli, produk Infografis Interaktif pada materi Kenampakan Alam memperoleh skor sebesar 89,9% dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, hasil uji coba kepada pengguna produk, yang melibatkan guru dan 21 siswa SD Islam Al Amanah, menunjukkan skor sebesar 89,7% dengan kategori yang sama. Kedua hasil tersebut menegaskan bahwa Infografis Interaktif materi Kenampakan Alam Kabupaten Bandung layak digunakan dalam proses pembelajaran berbasis digital di kelas. Selain dari aspek kelayakan, produk ini juga memberikan dampak positif terhadap ketertarikan siswa, yang terlihat dari munculnya rasa senang, antusiasme, serta meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Meilinda, V. Suprayitno (2025). Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Motif Dekoratif Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas Iv Sdn Purisemanding 1 Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)* Volume 13, Number 3, 2025 pp. 679-693

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media Infografis Interaktif Berbasis Canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media yang valid, efektif, dan praktis dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model

ADDIE pada 13 siswa didik SDN Purisemanding 1 Jombang. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor kevalidan sebesar 87,5% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi serta ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain itu, kepraktisan media tergolong sangat baik berdasarkan respon positif siswa sebesar 93% dan penilaian guru sebesar 92%. Dengan demikian, media Infografis Interaktif Berbasis Canva terbukti efektif dan praktis dalam mendukung pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kreativitas siswa pada aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration dalam menggambar motif dekoratif secara digital.

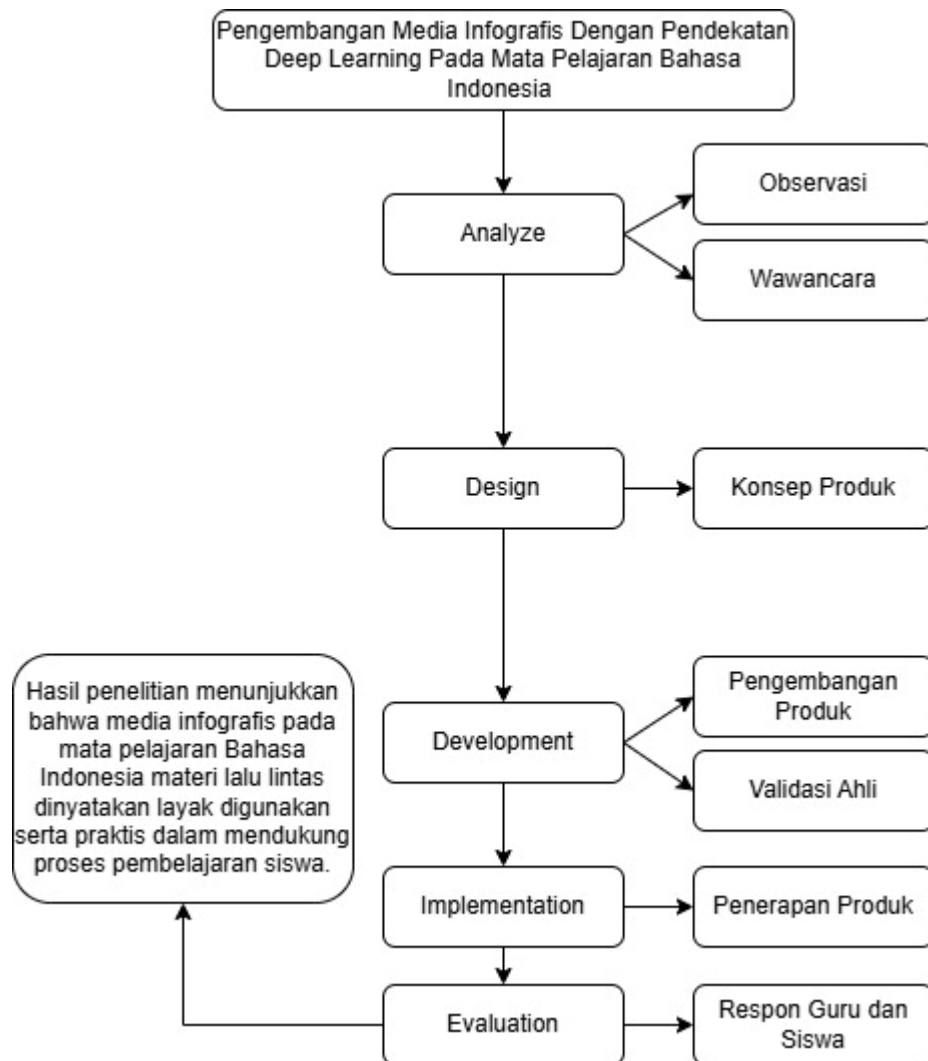
3. Putri, N, E. Ana R, F, R (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, Volume 3 Issue 2, 2024, Pages 177-185

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran infografis berbasis Canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia untuk siswa kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, serta implementasi media yang dihasilkan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,51% dengan kategori “cukup valid”.

Selain itu, hasil implementasi media memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,78% yang termasuk dalam kategori “baik”, ditunjukkan oleh respon positif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis berbasis Canva yang dikembangkan tergolong cukup valid dan praktis, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digunakan sebagai pedoman untuk memahami alur dalam menyusun penelitian. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang melalui beberapa tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir