

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Pendidikan (S.Pd)  
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Zasiroh Kamilawati  
NPM 1911100444**



**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2024 M**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Pendidikan (S.Pd)  
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh :**

**Zasiroh Kamilawati  
NPM 1911100444**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**Pembimbing II : Deri Firmansah, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2024 M**

## ABSTRAK

Pendidikan bertujuan menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan dalam kehidupan. Infografis adalah media sederhana dua dimensi yang mudah digunakan untuk memvisualisasikan materi pelajaran yang rumit, meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa. Hasil belajar merupakan salah satu instrument penting dalam pendidikan. Belajar melibatkan proses mental, menyentuh perasaan, mengalami dan proses berfikir yang aktif. Dalam prosesnya, ketika Individu belajar maka ia akan merasakan perubahan perilaku dan Menampilkan hasil sebagai tolak ukur bahwa mampu memahami pelajaran yang diterimanya. Hasil belajar dapat diukur dalam tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pada penelitian ini difokuskan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yang masih rendah. Hasil belajar dalam ranah (domain) kognitif berfokus pada kegiatan mental (otak). Hasil belajar kognitif dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik di kelas VB MIN 4 Pringsewu hanya 10 dari 23 siswa yang mencapai nilai KKM atau 43,5% tuntas, sedangkan 13 anak dari 23 siswa atau 56,5% tidak tuntas. Media pembelajaran, termasuk infografis, sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengkaji penggunaan media infografis berbantuan canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas V SD/MI pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Model desain penelitian yang digunakan dalam PTK ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang memadukan tahap pelaksanaan dengan observasi.

Pada siklus I sebanyak 14 peserta didik dari 23 peserta didik atau 60,87% sudah mencapai KKM sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 9 peserta didik atau 39,13%. Pada siklus II dengan peserta didik 23 orang yang tuntas 19 peserta didik atau 81,61% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 peserta

didik atau 17,39%. Data tersebut menunjukkan Bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yakni sebesar 20,74%.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Infografis, Media Pembelajaran.



## **ABSTRACT**

*Education aims to produce changes in behavior, knowledge and skills in life. Infographics are simple, two-dimensional media that are easy to use to visualize complex subject matter, increasing student motivation and memory. Learning outcomes are an important instrument in education. Learning involves mental processes, touching feelings, experiencing and active thinking processes. In the process, when individuals learn, they will feel changes in behavior and show results as a benchmark for being able to understand the lessons they receive. Learning outcomes can be measured in three domains, namely cognitive, psychomotor and affective. This research focuses on students' cognitive learning outcomes which are still low. Learning outcomes in the cognitive domain focus on mental (brain) activities. Cognitive learning outcomes can be improved by utilizing learning media that is interesting and easy to understand.*

*It is known that the learning outcomes of students in the grade VB MIN 4 Pringsewu class were only 10 out of 23 students who achieved the minimum score or 43.5% complete, while 13 children out of 23 students or 56.5% did not complete. Learning media, including infographics, are very important in the learning process, because media can facilitate students' understanding of the material being taught. The aim of this research is: To examine the use of infographic media in improving students' cognitive learning outcomes in grade V science subjects at MIN 4 Pringsewu.*

*This research is Classroom Action Research, with 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely: planning, acting, observation and reflection. The research design model used in this CAR is the Kemmis and Mc. Taggart model that combines the implementation stage with observation.*

*In the first cycle, 14 students out of 23 students or 60.87% had reached the KKM, while 9 students or 39.13% had not yet reached the minimum score. In cycle II with 23 students, 19 students or 81.61% completed it, while 4 students or 17.39% had not yet reached the KKM. These data show that there is an increase in learning outcomes from cycle I to cycle II, namely 20.74%.*

**Keywords:** *Infographics, Learning Results, Learning Media.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zasiroh Kamilawati  
Npm : 1911100444  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Min 4 Pringsewu” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Maret 2024

Penulis



**Zasiroh Kamilawati**

NPM. 1911100444



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU**

**Nama** : **Zasiroh Kamilawati**

**NPM** : **1911100444**

**Program Studi** : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**NIP. 196812051994032001**

**Deri Firmansah, M.Pd**

**NIP. 199102162020122017**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

**NIP. 196810201989122003**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU**, disusun oleh: **Zasiroh Kamilawati, NPM: 1911100444**, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari/tanggal: **Rabu, 27 Maret 2024** pukul 10.00-12.00 WIB.

**TIM PENGUJI**

**Ketua** : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

**Sekretaris** : **Yuli Yanti, M.Pd.I.**

**Penguji Utama** : **Dr. Baharudin, M.Pd.**

**Penguji Pendamping I** : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.**

**Penguji Pendamping II** : **Deri Firmansah, M.Pd.**

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**  
NIP. 196408281988032002



## MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

*“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*

*(QS. An-Nahl:44).<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Kementrian Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahannya (Bekasi: PT. Citra Mulia Agung, n.d.). h 272

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas Kehadirat Allah SWT Karena atas berkah, rahmat, Taufiq dan hidayah-Nya. Dengan ketulusan hati penulis persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terima kasih kepada :

1. Ayahandaku Muhammad Kamilul Mukminin yang selalu menjadi motivasiku dalam hal apapun, ibuku Andarwati sebagai panutanku yang selalu memberikan semangat, masukan serta dorongan motivasi untukku dan selalu memberikan yang terbaik atas keberhasilanku.
2. Adik-adikku Rizqi Andika Putri dan Ahmad Ikhsanul Kamil.
3. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Zasiroh Kamilawati, dilahirkan di Air Kubang pada tanggal 3 April 2001, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri, Bapak Muhammad Kamilul Mukminin dan Ibu Andarwati.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar (SD) pada tahun 2013 di SD Negeri 2 Pajaresuk, Pringsewu. Melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) serta menyelesaikannya pada tahun 2016 di MTs Negeri 1 Pringsewu Lampung. Kemudian melanjutkan ke Madrasah Aliyah Negeri 1 Pringsewu dan tamat pada tahun 2019. Selama bersekolah, penulis juga melangsungkan pendidikan informal sebagai santri di Pondok Pesantren Nurul Huda Pringsewu.

Tahun 2019 penulis memasuki Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Selama berkuliah, penulis pernah aktif sebagai tim media dalam organisasi ekstra kampus yakni PKPT IPPNU UIN Raden Intan Lampung. Selain itu, penulis juga aktif sebagai tim media PC IPPNU Kabupaten Pringsewu dan sekretaris PAC IPPNU kecamatan Pagelaran.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan atas Kehadirat Allah SWT Karena atas berkah, rahmat. Taufiq dan hidayah-Nya maka terselesaikan penulisan Karya Ilmiah yaitu skripsi dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan selesai dengan baik. Peneliti ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang memberikan bantuan, baik yang bersifat moral spiritual, maupun immaterial. Oleh karena itu di kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Bapak Deri Firmansah M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menjadi mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak dan Ibu pegawai perpustakaan yang telah meminjamkan bukunya Untuk memperlancar dalam menyelesaikan skripsi
6. Ibu kepala dan guru di MIN 4 Pringsewu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan Penelitian.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua Pihak yang membutuhkan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah .....	8
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
G. Penelitian Terdahulu.....	9
H. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran Infografis.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Macam-macam Media Pembelajaran .....	15
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	18
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
6. Pengertian Infografis.....	22
7. Manfaat Infografis .....	26
8. Jenis-jenis Infografis .....	27
9. Membuat Infografis .....	28

B. Hasil Belajar Kognitif .....	31
1. Pengertian Belajar .....	31
2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	32
3. Pengertian Hasil Belajar .....	32
4. Aspek-aspek dalam Hasil Belajar .....	35
5. Hasil Belajar Kognitif .....	38
C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	43
1. Pengertian Pembelajaran IPA .....	43
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam .....	45
3. Mata Pelajaran IPA Kelas V Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	55
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian .....	55
C. Subjek Penelitian .....	58
D. Peran dan Posisi peneliti .....	58
E. Tahapan Intervensi Tindakan .....	59
1. Tahap Perencanaan: .....	59
2. Tahap Pelaksanaan atau Tindakan: .....	59
3. Tahap Pengamatan : .....	60
4. Tahap Refleksi .....	60
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan .....	61
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	61
1. Definisi Konseptual .....	61
2. Kisi-kisi Instrument .....	61
3. Definisi Operasional .....	62
4. Jenis Instrumen .....	66
5. Validasi Instrumen .....	66
H. Teknik Pengumpulan Data .....	69
I. Analisis dan Interpretasi Data .....	70
1. Analisis Data .....	70
2. Interpretasi Data .....	71
J. Keabsahan Data .....	72

**BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian ..... 73  
B. Anaisis Data ..... 87  
C. Pembahasan..... 91

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan ..... 95  
B. Rekomendasi ..... 95

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VA MIN 4 Pringsewu .....	6
Tabel 2 Standar Elemen Infogafis .....	25
Tabel 3 Persentase tingkatan hasil belajar .....	34
Tabel 4 Kompetensi Dasar .....	46
Tabel 5 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Kognitif .....	62
Tabel 6 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik .....	65
Tabel 7 Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	67
Tabel 8 Kriteria Daya Beda Soal .....	68
Tabel 9 Kategori Peserta Didik .....	71
Tabel 10 Kategori hasil belajar Peserta Didik .....	71
Tabel 11 Data Guru dan Karyawan Madrasah .....	74
Tabel 12 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I .....	78
Tabel 13 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I .....	80
Tabel 14 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II .....	84
Tabel 15 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II .....	86
Tabel 16 hasil uji tingkat kesukaran butir soal siklus 1 .....	88
Tabel 17 Hasil Uji Tingkat Daya Beda Soal .....	88
Tabel 18 Hasil Uji Daya Beda Butir Soal Tes Siklus 1 .....	88
Tabel 19 Hasil Uji Daya Beda Butir Soal Tes Siklus 2 .....	88
Tabel 1 Hasil Validitas Soal Tes Siklus I .....	89
Tabel 2 Hasil Uji Validitas Soal Tes Siklus II .....	89
Tabel 3 Penigkatan Hasil Peserta Didik .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Panduan dan Hasil Wawancara Prapenelitian .....	103
Lampiran II Observasi Pra-penelitian.....	105
Lampiran III Silabus.....	108
Lampiran IV Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	119
Lampiran V Soal Tes Tertulis .....	132
Lampiran VI Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	139
Lampiran VII Hasil Perhitungan Uji Daya Beda Soal Tes .....	141
Lampiran I Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal.....	143
Lampiran IX Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.....	145
Lampiran IX Dokumentasi .....	146
Lampiran XI Media Infografis .....	149



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penegasan judul pada skripsi ini yaitu gambaran pokok untuk memberikan penjelasan dari topik yang dibahas agar tidak terjadi kesalah pahaman dan kekeliruan. Sehingga peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai istilah dalam judul skripsi ini. Skripsi ini berjudul “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU”. Penjelasan judul diatas sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan

Penggunaan memiliki kata dasar guna. Kata Penggunaan dalam KBBI memiliki arti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media infografis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2. Media Pembelajaran

Kata Media merupakan serapan dari bahasa latin, medium yang memiliki arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup>

Media pengajaran atau media pembelajaran memiliki arti sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi

---

<sup>1</sup> Sri Rahayu, Yunika Awali, dan Muhammad Arsyad, *Media Interaktif IPA* (Parepare: Guepedia, 2021), h. 11.

<sup>2</sup> Wahid, A., Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqba', V, 5 h. 3

atau materi pelajaran dari guru kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>3</sup>

Media pembelajaran yang digunakan untuk mengirim informasi berupa materi pelajaran dalam penelitian ini adalah media infografis.

### 3. Infografis

Infografis adalah salah satu media sederhana dua dimensi yang mudah digunakan untuk memaparkan dan menggambarkan materi pembelajaran yang abstrak dan rumit sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.<sup>4</sup>

Infografis merupakan salah satu bentuk media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti warna, ilustrasi, gambar dan teks dalam menyajikan suatu materi. Infografis berasal dari bahasa Inggris, yakni *information graphics* yang kemudian disingkat *infographics*. Infografis atau dalam bahasa Indonesia disebut grafik informasi ialah data atau informasi yang disajikan dengan simbol, ilustrasi, bagan dan teks.<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan media visual dua dimensi yang disajikan dengan ikon-ikon, ilustrasi, bagan serta teks yang dikemas dengan menarik sehingga dapat mudah dipahami.

### 4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh setelah seseorang melalui proses belajar. Berdasarkan taksonomi Bloom, terdapat tiga ranah hasil belajar. Ranah kognitif, ranah psikomotor, dan ranah afektif. Dalam hal ini, hasil belajar yang dinilai adalah ranah atau domain kognitif.

---

<sup>3</sup> Marlina dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, I, I (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 4.

<sup>4</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Komprehensif* (Semarang: CV Gaha Edu, 2023), h.93

<sup>5</sup> Anita Damayanti, Agus Suradika, dan Ulfaniatari, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Infografis pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 08 Pagi Jakarta," 2020, 1–11.

Hasil belajar dalam ranah (domain) kognitif berfokus pada kegiatan mental (otak). Terdapat enam tingkatan penilaian kognitif, yakni level pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Dua aspek pertama (pengetahuan dan pemahaman) disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan empat aspek selanjutnya (penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi) disebut sebagai kognitif tingkat tinggi.<sup>6</sup>

## 5. Mata Pelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam, disingkat IPA, merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “*natural science*”. *Natural* berarti alam/alami dan *science* yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi, dapat diketahui bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA)/*natural science* ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai peristiwa yang terjadi di alam.

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan pribadi manusia yang menghasilkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan yang terwujud dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan berbangsa. Pendidikan terjadi melalui interaksi antar pendidik dan peserta didik dalam suasana pembelajaran pada lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya media belajar.

Selain menggunakan metode serta model pembelajaran yang tepat, pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar. Media belajar memegang posisi penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi media informasi penyaluran ilmu.

---

<sup>6</sup> Benjamin Bloom dalam Ida Fiteriani dan Baharudin, “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung,” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, V. 4, no. 2 (2017): h. 13.

Seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Tujuan diadakannya media belajar adalah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Firman Allah Swt mengenai dasar penggunaan media dalam proses pembelajaran terdapat dalam QS. An-Nahl ayat 44, yang artinya :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

*“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.(QS. An-Nahl:44).<sup>7</sup>*

Penggunaan media pembelajaran dalam Qs An-Nahl ayat 44 menjelaskan bahwa Rasulullah Saw menyampaikan pesan melalui media yaitu Al-Qur’an.<sup>8</sup> Begitu pula dengan pendidikan media pembelajaran sangat penting digunakan karena dapat memudahkan penyampaian saat proses pembelajaran.

Pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan. Proses belajar mengajar akan terjadi dengan baik jika siswa berinteraksi dengan alat indranya dan guru berupaya menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indra, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Mata pelajaran IPA membutuhkan media dalam pengajarannya. Materi yang berhubungan dengan makhluk hidup

---

<sup>7</sup>Kementrian Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahannya (Bekasi: PT. Citra Mulia Agung, n.d.). h 272

<sup>8</sup> Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran,” *Andagogi Jurnal Teknis*, 2, VI (Desember 2018): h. 102.

seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan, proses pembelajarannya tidak akan berjalan dengan maksimal apabila materinya hanya dihadapkan dengan apa yang ada dalam buku ajar saja. Dalam pengajaran guru membutuhkan media yang tepat guna mempermudah siswa untuk memahami materi-materi yang ada dalam tiap mata pelajaran tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan dan penyebab yang timbul dalam pembelajaran IPA adalah menggunakan media berbasis visual.

Infografis merupakan salah satu bentuk media sederhana dua dimensi yang mudah digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak dan rumit sehingga menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami.

Infografis sangat berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks karena penyajiannya ringkas dan didukung dengan beberapa alat visual yang menarik, seperti gambar, teks, warna, dan ikon. Selain itu, penggunaan infografis yang menarik dan mudah dipahami juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Media infografis dapat dibuat menggunakan software atau aplikasi desain grafis seperti canva. Dengan menggunakan aplikasi canva yang sudah memuat berbagai grafis, gambar, jenis font dan warna serta penggunaannya yang mudah, guru dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan Tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari Tidak mengerti menjadi mengerti.

Terdapat tiga ranah hasil belajar. Ranah kognitif, ranah psikomotor, dan ranah afektif. Dalam hal ini, hasil belajar yang dinilai adalah ranah atau domain kognitif. Hasil belajar dalam ranah (domain) kognitif berfokus pada kegiatan mental (otak). Terdapat enam tingkatan penilaian kognitif, yakni level pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta

evaluasi. Dua aspek pertama (pengetahuan dan pemahaman) disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan empat aspek selanjutnya (penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi) disebut sebagai kognitif tingkat tinggi.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, Pembelajaran dilakukan dengan ceramah yang diberikan oleh Guru kepada siswa, walaupun ceramah juga termasuk kedalam metode pembelajaran yang baik, akan tetapi media pendukung juga perlu diberikan kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam menangkap materi yang diajarkan oleh guru. Peneliti menemukan beberapa penemuan selama observasi, yakni diantaranya guru kurang menggunakan media pembelajaran. Di kelas, guru hanya menggunakan buku paket, papan tulis dan spidol sebagai media pembelajaran. Padahal, mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan visual untuk pemahaman isi materinya.

Berdasarkan dokumentasi rekapitulasi hasil ulangan harian pembelajaran Ilmu pengetahuan alam di MIN 4 Pringsewu pada Semester II tahun pelajaran 2022/2023, peneliti menemukan data bahwa hasil belajar peserta didik di kelas VB masih banyak yang dibawah KKM. Diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1 Data Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VA  
MIN 4 Pringsewu**

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan	Keterangan
VB	23	70	≥70	10	TUNTAS
			<70	13	BELUM TUNTAS

*Sumber : dokumentasi prapenelitian di MIN 4 Pringsewu*

---

<sup>9</sup> Benjamin Bloom dalam Ida Fiteriani dan Baharudin, “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung,” *TERAMPIL : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, V. 4, no. 2 (2017): h. 13.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar siswa hanya **10** dari 23 siswa yang mencapai nilai KKM atau **43,5%** tuntas, sedangkan **13** anak dari 23 siswa atau **56,5%** tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas VB MIN 4 Pringsewu masih rendah.

Guru mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Beliau pun mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media gambar, akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya, salah satu kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.<sup>10</sup>

Peneliti dalam hal ini tertarik untuk menggunakan media infografis sebagai media pembelajaran. Media infografis merupakan media yang memvisualkan data dan menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca sehingga mudah dipahami (Pang dkk, 2018:10) dengan demikian media infografis ini tergolong dalam kategori Media yang menyenangkan karena terdiri atas gambar dan juga keterangan ringkas materi yang disusun secara kronologis sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Sudah selayaknya media pembelajaran bagi peserta didik adalah media yang menarik dan memudahkan untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih infografis dengan berbantuan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

---

<sup>10</sup> Fitriyah, Data prapenelitian pada tanggal 16 maret 2023 di MIN 4 Pringsewu

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran kelas VB di MIN 4 Pringsewu menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebagian besar masih rendah dan masih dibawah KKM.
2. Pendidik kurang menggunakan media pembelajaran ketika mengajar.
3. Pendidik kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan dalam kegiatan belajar di kelas

### D. Batasan Masalah

Judul dalam penelitian ini ketika dibahas dapat memberikan keluasan pembahasan sehingga berpotensi melebar kemana-mana. Oleh karena itu, perlu adanya batasan masalah yang bertujuan mengarahkan untuk fokus dalam masalah penelitian. Batasan masalah dalam penelitian sesuai identifikasi masalah yang telah ditentukan terkait penggunaan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIN 4 Pringsewu.

### E. Rumusan Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan.<sup>11</sup>

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka, peneliti memperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Apakah. penggunaan media infografis dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas V di MIN 4 Pringsewu?

---

<sup>11</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Cet. Ke. 21 (Bandung: Alfabeta, 2016), h.52.

## **F. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengkaji penerapan media infografis berbantuan canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas V SD/MI pada mata pelajaran IPA.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Secara teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan informasi dalam dunia pendidikan bahwa media pembelajaran infografis berbantuan canva dapat menjadi salah satu opsi media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA.

#### **b. Secara praktis**

##### **1. Bagi Pendidik**

Menambah variasi media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Serta memberikan alternative sarana untuk membuat media pembelajaran IPA yakni menggunakan aplikasi canva.

##### **2. Bagi Peserta Didik**

Memberikan pengalaman baru ketika belajar menggunakan media pembelajaran infografis.

##### **3. Bagi Peneliti**

Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan gagasan yang dimiliki sebagai proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Untuk menghindari adanya temuan yang sama, peneliti memberikan contoh penelitian terdahulu dari beberapa jurnal sebagai landasan teori dan rujukan untuk mendukung dalam penulisan proposal skripsi ini. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan perbandingan dengan penelitian lainnya, agar adanya timpang tindih dalam penelitian yang akan dilakukan.

Sekalipun dalam penelitian telah terjadi dialokasi, namun harus terdapat perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan. Adapun kajian penelitian terdahulu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Damayanti, Agus Suradika, Ulfaniatari, dalam jurnal yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 08 Pagi Jakarta”. Dalam penelitian ini, penggunaan media infografis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan disetiap siklus. Siklus I dengan nilai rata-rata 63 dan ketuntasan klasikal sebesar 55%, sedangkan pada siklus II dengan nilai rata-rata 79 dan ketuntasan klasikal sebesar 95% , sehingga terjadi peningkatan sebesar 40% dari siklus I ke siklus II.<sup>12</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hamsi Mansur dan Rafiudin, dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Mahasiswa”. Berdasarkan jurnal tersebut, penggunaan dari pengembangan media infografis dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dibuktikan dengan mahasiswa yang lebih sering bertanya. Sehingga penggunaan infografis dinilai efektif sebagai sumber belajar.<sup>13</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizza Umami, Suryadi Budi Utomo dan Ashadi, dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Infografis Dan Poster Pada Pembelajaran *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo”. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Joyful Learning*

---

<sup>12</sup> Damayanti dan Suradika, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Infografis pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 08 Pagi Jakarta.”

<sup>13</sup> Mansur Hamsi dan Rafiudin, “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4 (2020).

dengan media infografis dan poster terhadap prestasi belajar kognitif.<sup>14</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alfriadi Darung, Iya' Setyasih, Mei Vita Romadon Ningrum, dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)". Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentase kelayakan oleh ahli media sebesar 98,18% dan oleh ahli materi sebesar 73%.<sup>15</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Puspita Sari, dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media berbentuk infografis sebagai penunjang pembelajaran fisika". Media berbentuk infografis sebagai penunjang pembelajaran fisika SMA kelas X dinyatakan layak untuk digunakan.<sup>16</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Berikut ini ialah sistematika penulisan skripsi dengan judul "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 PRINGSEWU" yakni sebagai berikut:

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari delapan sub bab yakni penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

---

<sup>14</sup> M. Rizza Umami, Suyadi Budi Utomo, dan Ashadi, "Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA N Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016," 3, 5 (2016).

<sup>15</sup> Alfriadi Darung, Mei Vita Setyasih, dan Romadon Ningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)" 1, no. 1 (Juni 2020): 27–41.

<sup>16</sup> Eka Puspita Sari, Chairul Anwar, dan Irwandani, "Pengembangan Media Berbentuk Infografis sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Kelas X," 1, 01 (2018): 71–78.

manfaat penelitian yang membicarakan mengenai kegunaan atau kontribusi yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ke dua ini mencakup deskripsi teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bab III Metode Penelitian

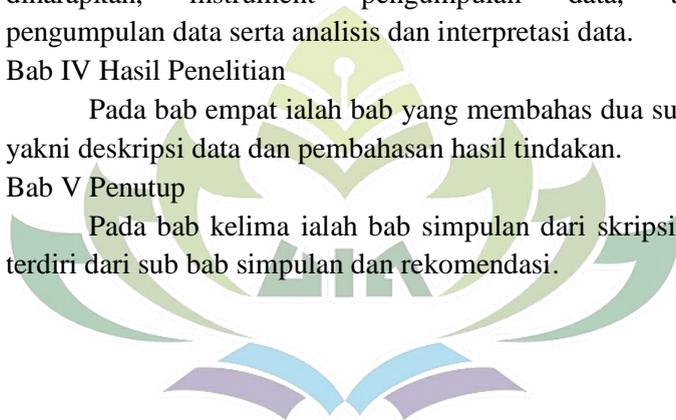
Pada bab ini terdapat beberapa sub bab diantaranya yakni, tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data serta analisis dan interpretasi data.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab empat ialah bab yang membahas dua sub bab yakni deskripsi data dan pembahasan hasil tindakan.

5. Bab V Penutup

Pada bab kelima ialah bab simpulan dari skripsi yang terdiri dari sub bab simpulan dan rekomendasi.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran Infografis

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak bahasa latin medium yang artinya perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Secara etimologi, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>1</sup>

Beberapa ahli dan organisasi mengemukakan batasan pengertian media. Diantaranya media :

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
- b. National Education Association (NEA) (1969) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Association of Education Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan.<sup>2</sup>
- d. Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus siswa untuk belajar.<sup>3</sup>
- e. Segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Heri Suprpto, *Media Konkret untuk Pembelajaran IPA di SD* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2020), h. 21.

<sup>2</sup> Nunuk Suryani dan Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2.

<sup>3</sup> Briggs dalam Suryani dan Setiawan, h. 4.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan. Dikaitkan dengan pembelajaran, media merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bagian integral dari dalam system pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan ketertarikan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.<sup>5</sup>

Media dalam bahasa Arab adalah wasā'il (وصاءل) merupakan jamak dari Kata wasīlah (وصيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu Sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai pengantar Atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan Sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.<sup>6</sup> Media pembelajaran dalam hal ini menjadi perantara atau penghubung pendidik dan peserta didik agar mudah memahami materi pembelajaran di sekolah.

Firman Allah Swt berfirman dalam QS. An-Nahl ayat 44 sebagai berikut :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

*“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan*

<sup>4</sup> Suryani dan Setiawan, h. 2.

<sup>5</sup> Marlina dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, I(Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 3.

<sup>6</sup> Duta Anggoro dkk., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Hadist” vol. 1, no. 5 (September 2023): h.288.

*kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.(QS. An-Nahl:44).*<sup>7</sup>

Dalam Qs An-Nahl ayat 44 diatas menjelaskan bahwa Rasulullah Saw menyampaikan pesan kepada umatnya melalui media yaitu Al-Qur'an.<sup>8</sup> Sama halnya dengan pendidikan media pembelajaran sangat penting digunakan karena dapat memudahkan penyampaian saat proses pembelajaran.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah bagian dari media atau alat pendidikan. Sedangkan media pendidikan ada dua jenis, yaitu immaterial dan material. Alat atau media pendidikan immaterial berupa sikap pendidik dalam proses pembelajaran seperti menasehati, melarang, perintah, pujian, menegur dan hukuman. Tentu saja sikap-sikap tadi dalam rangka mendidik peserta didik. Selanjutnya alat pendidikan berbentuk material, mencakup papan tulis, buku, peta, buku tulis dan alat tulis.<sup>9</sup>

## **2. Macam-macam Media Pembelajaran**

Berdasarkan perkembangan teknologi, ada empat kelompok media pembelajaran, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audiovisual
- c) Media hasil yang berdasarkan computer
- d) Media hasil teknologi cetak dan computer.<sup>10</sup>

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan alat indra penglihatan yang terdiri

---

<sup>7</sup>Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya (Bekasi: PT. Citra Mulia Agung, n.d.), h 272

<sup>8</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran," *Andagogi Jurnal Teknis*, 2, VI (Desember 2018): h. 102.

<sup>9</sup> Ahmad Zainuri, "Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam" vol. 18, no. 1 (Juni 2018): h. 9.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet. 19 (Jakarta: Rajawali Press, 2016), h. 31.

atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau bergerak.

- b) Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk audiotif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- c) Media audiovisual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media media audiovisual adalah media video/televise pendidikan, video/televise intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
- d) Kelompok media penyaji, yaitu grafis, bahan cetak, gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media visual, media gambar hidup/film, media televise, multimedia.
- e) Media objek dan media interaktif berbasis computer. media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisik sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Sedangkan media interaktif berbasis computer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat dan mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.<sup>11</sup>

Dari beberapa uraian tentang pengelompokan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audiovisual. Media

---

<sup>11</sup> Rusman, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Pers,2015), h. 63

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori media visual, yakni media infogafis.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima pesan (peserta didik). Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang sesungguhnya.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2017), h. 13.

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.<sup>13</sup>

- a. Fungsi Atensi. Media visual merupakan mampu menarik serta mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi ketika pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yakni media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif, berdasarkan temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar efektif dalam pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Berbagai manfaat media pembelajaran antara lain: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan, sikap positif siswa dapat ditingkatkan, peran siswa dapat berubah kearah yang lebih positif.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Levie & Lentz dalam Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*. h. 20.

<sup>14</sup> Kemp dan Dayton (1985:3-4) dalam Marlina dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, h. 21.

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi jika mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran SD/MI didalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c. Mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu. Contohnya objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- d. Memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
- d. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
- e. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
- f. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide dapat di samping secara verbal.

## 5. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu di lakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria pemilihan media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran yakni<sup>15</sup> :

---

<sup>15</sup> Nana Sudjana dalam Marlina dkk., h. 63.

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran;
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c. Kemudahan memperoleh media;
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; dan
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

- a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai  
Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan  
Kriteria ini menuntun para pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya  
Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- e. Pengelompokan sasaran  
Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau

perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

f. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut : efisien, relevan serta produktif.<sup>16</sup>

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar.

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat kita simpulkan bahwa kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana Sanjana mengungkapkan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, novelty*) Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
3. Praktis, luwes; dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya

## 6. Pengertian Infografis

Infografis merupakan salah satu bentuk media sederhana dua dimensi yang mudah digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak dan rumit sehingga menjadi lebih konkrit dan mudah

---

<sup>16</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 15.

dipahami. Infografis sangat berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks karena penyajiannya ringkas dan didukung dengan beberapa alat visual yang menarik, seperti gambar, teks, warna, dan ikon. Selain itu, penggunaan infografis yang menarik dan mudah dipahami juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Infografis di definisikan sebagai *visualization of data or ideas that tries to convey complex information to an audience in a manner that can be quickly consumed and easily understand*. Infographics atau Infografis berasal dari kata Infographics dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.<sup>17</sup>

Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi. Istilah “infografis” sendiri mengacu pada bentuk penginformasian melalui gambar. Bila hanya memunculkan istilah “ilustrasi” (seperti yang dikenal pada umumnya), maka akan terjebak pada hanya menampilkan sisi ilustrasinya saja dan tidak pada informasi data di dalamnya.<sup>18</sup>

Infografis dipublikasikan dalam dua format yakni infografis statis (atau biasa disebut infografis) dan infografis dinamis (motiongraphic). Infografis statis berbentuk gambar statis yang berisi tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Sedangkan motiongraphic berbentuk video yang berisi

---

<sup>17</sup>Mark Smiciklas, *The Power Of Infographics : Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences* (Indiana, USA: Que Publishing, 2012), h. 3.

<sup>18</sup>Umami, Budi Utomo, dan Ashadi, “Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA N Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016,” h. 10.

komposisi visual bergerak (animasi) dari elemen-elemen infografis dan memiliki alur yang mudah dimengerti.<sup>19</sup>

Infografis merupakan salah satu jenis media visual yang menyajikan informasi melalui gabungan teks dan gambar. Media ini sangat sering digunakan oleh guru, pemerintah, dan masyarakat untuk menyampaikan informasi. Infografis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *information graphics* yang disingkat dengan *infographics*. Infografis atau dikenal dengan grafik informasi adalah data atau informasi yang disajikan dengan simbol, ilustrasi, bagan, dan teks.<sup>20</sup>

Infografis adalah media penggambaran data atau informasi menggunakan ikon-ikon grafis sehingga kemasannya menjadi menarik dan dapat tertanam pada pikiran pembaca.<sup>21</sup> Dari definisi-definisi tersebut dapat dipahami bahwa infografis adalah media visual yang menggunakan alat-alat visual (gambar, ikon dan teks) untuk menggambarkan informasi sehingga informasi tersebut lebih menarik, mudah dipahami, dan lebih tahan lama di dalam ingatan. Berdasarkan uraian ini dapat disimpulkan bahwa infografis dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran siswa. Misalnya, membuat infografis yang mengandung materi pelajaran, prosedur pemecahan masalah, atau ide pokok suatu teori.

Infografis dibentuk oleh beberapa elemen yang berbeda, seperti judul, tata letak, warna, teks, gambar, ikon dan simbol. Kualitas dari elemen-elemen tersebut akan menentukan kualitas dari infografis tersebut. Oleh karena itu, pembuat infografis harus teliti saat merancang media infografis agar hasilnya menarik dan mudah dipahami. Selain

---

<sup>19</sup> Edy Pang dkk., *Kiat Bikin Infografis keren dan Berkualitas Baik*, cet. 1 (Jakarta: Kemenkominfo, 2018), h. 15.

<sup>20</sup> Febrianto Saptodewo, "Desain Infografis Sebagai penyajian Data Yang Menarik," *Jurnal Desain*, 03, 01 (2016): 193–98.

<sup>21</sup> Gabriela Anastasya dan Nisa Syamira Zen, "Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa," *Visual Heritage : Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 03, 2 (2020): 166–72.

itu, gambar yang akan digunakan di dalam infografis juga sebaiknya disunting atau di edit terlebih dahulu agar tampilannya lebih bagus. Misalnya, warnanya dipercerah dan dipertajam dan warna latar belakangnya dihapus.

Berdasarkan penjelasan Kominfo, standar elemen infografis dapat dirumuskan sebagaimana yang ditunjukkan oleh tabel berikut<sup>22</sup> :

**Tabel 2 Standar Elemen Infografis**

No.	Kriteria	Indikator
1.	Judul	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan kalimat aktif</li> <li>b. Panjangnya tidak lebih dari 5 kata</li> <li>c. Menarik perhatian</li> <li>d. Menggunakan jenis font hiasan</li> </ul>
2.	Tata Letak	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan pola yang rapi dan teratur</li> <li>b. Jelas dalam pemisahan antar blok</li> <li>c. Urutan penyajiannya teratur</li> <li>d. Ukuran marginnya konsisten</li> </ul>
3.	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Warna elemennya mengikuti tema infografis</li> <li>b. Kombinasi warnanya kontras, harmonis, dan menarik</li> <li>c. Warna suatu objek menggambarkan identitas aslinya</li> <li>d. Setiap elemen desain memiliki warna yang konsisten</li> </ul>
4.	Teks	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mudah dan nyaman dibaca</li> <li>b. Menggunakan 2-3 jenis font</li> <li>c. Jenis font untuk isi adalah font polos</li> <li>d. Konsisten menggunakan jenis font</li> </ul>
5.	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggambarkan informasi dengan tepat</li> <li>b. Mudah dipahami</li> </ul>

<sup>22</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Komprehensif* (Semarang: CV Gaha Edu, 2023), h. 98.

		c. Filter atau efeknya konsisten
--	--	----------------------------------

*Sumber : Kominfo*

## 7. Manfaat Infografis

Manfaat penggunaan infografis sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut<sup>23</sup>.

- a) Menyediakan acuan konkrit, yakni infografis dapat menggambarkan suatu informasi dengan jelas. Misalnya, menampilkan gambar lebah pada infografis saat menjelaskan ciri-ciri lebah.
- b) Menkonkretkan hal yang abstrak, yakni memperjelas informasi yang abstrak melalui media tampilan gambar. Misalnya: membuat infografis yang menggambarkan posisi planet dalam sistem tata surya Bima Sakti.
- c) Meningkatkan motivasi, yakni infografis menarik dapat menarik perhatian siswa dan mendorongnya untuk belajar. Misalnya, guru menggunakan infografis untuk menjelaskan proses perkembangbiakan kupu-kupu.
- d) Mengarahkan perhatian, yakni guru dapat menonjolkan gambar atau warna tertentu pada suatu infografis untuk mengarahkan perhatian siswa.
- e) Mengulangi informasi, yakni infografis dapat menyampaikan rangkuman informasi yang telah dijelaskan. Misalnya, menjelaskan ciri-ciri apel dengan menampilkan infografis tentang apel.
- f) Merangsang ingatan, yakni infografis dapat memudahkan siswa menyimpan dan mengingat suatu informasi.
- g) Mengurangi usaha belajar, yakni penggunaan kombinasi gambar dan teks pada infografis dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Misalnya, infografis

---

<sup>23</sup> *ibid*, h. 100.

tentang gaya dapat digunakan untuk menjelaskan konsep gaya.

## 8. Jenis-jenis Infografis

Berdasarkan cara penerapannya, infografis dapat dikategorikan kedalam empat kelas utama yaitu :

a) Infografis statis

Infografis statis adalah ifografis yang disajikan dalam bentuk visual Statis, tanpa konsep audio atau konsep animasi yang bisa bergerak.

b) Infografis animasi

Infografis jenis ini dapat digunakan pada media audio visual seperti Televisi atau youtube. Infografis animasi dapat disajikan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi yang tampak lebih kompleks.

c) Infografis interaktif

Infografis interaktif adalah jenis infografis yang paling kompleks. Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan Melalui user interface yang telah di-desain.

d) Infografis fisik

Infografis fisik adalah jenis infografis yang penyajian datanya dalam bentuk tiga dimensi.

Menurut Kominfo, Infografis dipublikasikan dalam dua format yakni infografis statis (atau biasa disebut Infografis) dan infografis dinamis (motiongraphic). Infografis statis berbentuk Gambar statis yang berisi tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Sedangkan Motiongraphic berbentuk video yang berisi komposisi visual bergerak (animasi) dari Elemen-elemen infografis dan memiliki alur yang mudah dimengerti.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Pang dkk., *Kiat Bikin Infografis keren dan Berkualitas Baik*, h. 3.

## 9. Membuat Infografis

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat infografis :

- a. Menyiapkan data/informasi yang ingin disajikan di dalam infografis. Pahami dengan baik Makna yang ada di dalam setiap data/informasi sehingga Anda dapat mengilustrasikan Dengan tepat data/informasi tersebut ke dalam grafis.
- b. Menentukan tujuan dibuatnya infografis. Seperti halnya komunikasi secara umum, tujuan Dibuatnya infografis bisa untuk tujuan menyampaikan informasi, mengubah persepsi, Mempersuasi atau melakukan sebuah aksi. Penentuan tujuan akan mempengaruhi presentasi Dari infografis yang akan dibuat.
- c. Melakukan studi pendahuluan tentang keperluan visualisasi data, kenali siapa audiennya Dan membaca beberapa referensi.
- d. Mendiskusikan hasil temuan, memilih jenis infografis dan mendiskusikan proses Pembuatan infografis.
- e. Membuat desain infografis dan pilih tools infografis.
- f. Mendefinisikan struktur informasi dengan jelas, berdasarkan informasi yang dipilih.
- g. Mendiskusikan hasil rancangan infografis.
- h. Memulai membuat infografis. Buatlah grafis sesuai data/informasi yang ada, jangan Berusaha menutupi kelemahan data/informasi dengan visualisasi data yang menarik.
- i. Mendesain infografis semenarik mungkin dengan memperhatikan:
  - 1) Ukuran yang tepat, sehingga dapat ditampilkan dalam satu tampilan utuh.
  - 2) Tidak menambahkan terlalu banyak atribut yang dapat mengganggu fokus grafis.
  - 3) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan informasi/materi. Foto dan ilustrasi Lainnya dapat ditambahkan agar infografis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

- 4) Tambahkan suara atau gambar bergerak apabila diperlukan.
  - 5) Penggabungan jenis-jenis visualisasi dapat dilakukan agar infografis lebih menarik.
  - 6) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses oleh mereka yang ingin melihat informasi yang disampaikan dalam infografis secara utuh.
  - 7) Mencantumkan sumber kutipan, apabila data/informasi yang dicantumkan merupakan Kutipan.
  - 8) Mencantumkan kepemilikan hak cipta dengan jelas.
- j. Memberikan penilaian terhadap infografis yang telah dibuat. Infografis yang efektif adalah yang dapat memvisualisasikan informasi dengan cepat, mudah dipahami dan menarik.

Infografis dapat dibuat dengan berbagai alat atau aplikasi desain. Dalam penelitian ini, peneliti membuat infografis menggunakan aplikasi canva. Canva adalah alat desain grafis yang menggunakan format *drag-and-drop* dan dapat digunakan oleh profesional desain maupun orang awam. Canva menyediakan berbagai font, grafik, vektor, dan template yang dapat diakses melalui aplikasi maupun web, baik di *smartphone* maupun *personal computer*.<sup>25</sup>

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul *facebook*<sup>26</sup>. Terdapat dua pilihan untuk membuat desain di canva, yakni membuat desain sendiri dengan memanfaatkan berbagai tools yang ada, atau menggunakan templates yang sudah tersedia. Canva

---

<sup>25</sup> Gehred, "Canva," h. 338.

<sup>26</sup> Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faizia, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, no. 2 (Juni 2019): h. 80.

menyiapkan berbagai tools yang cukup lengkap untuk kebutuhan desain. Selain itu, canva juga menyediakan 6000 lebih template desain yang siap digunakan, tinggal disesuaikan dengan kebutuhan.<sup>27</sup>

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.<sup>28</sup>

Meskipun dinilai mudah digunakan, canva memiliki beberapa kekurangan, diantaranya<sup>29</sup> :

- a. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun komputer yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi Canva ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda

---

<sup>27</sup> Utami Pratiwi, *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*, cet. 1 (Yogyakarta: DIVA Press, 2021), h. 29-30.

<sup>28</sup> Canva, "Canva Untuk Pendidikan," diakses 28 Maret 2023, [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/).

<sup>29</sup> Pelangi, h. 88.

## B. Hasil Belajar Kognitif

### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman. Sejalan dengan itu, belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya.<sup>30</sup>

Belajar sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Belajar adalah serangkaian Kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai Hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang Menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>31</sup>

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan mengokohkan kepribadian. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk Memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>32</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat peneliti Simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses

---

<sup>30</sup> Ina Magdalena, *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar* (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), h. 87.

<sup>31</sup> *ibid.*, h. 88.

<sup>32</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*, cet. VII (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 23.

perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut :

### 1) Faktor intern

Yaitu faktor yang berasal di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern Terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, Kematangan dan kesiapan).
- c. Faktor kelelahan.<sup>33</sup>

### 2) Faktor ekstern

Merupakan faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota Keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, penegrtian Orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan Siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, Waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, Metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, Teman bergaul, dan betuk kehidupan masyarakat).<sup>34</sup>

## 3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah

---

<sup>33</sup> Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. 1 (Depok: Rajawali Press, 2018), h. 36-41.

<sup>34</sup> Parwati, Suryawan, dan Apsari, h. 42-48.

psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah.<sup>35</sup>

Untuk mengetahui tercapai tidaknya hasil belajar siswa dalam menyerap materi pelajaran adalah dengan menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa. Fungsi penilaian hasil belajar adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis penilaian, yaitu tes formatif, tes subsumatif, dan tes sumatif. Tes formatif adalah penilaian yang digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Anak yang berhasil belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.<sup>36</sup>

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar Atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode Tertentu. Perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut

---

<sup>35</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, h. 660.

<sup>36</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*, h. 36.

Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat Keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku Sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang Kognitif, afektif dan psikomotor.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Tingkatan hasil belajar dibagi atas beberapa tingkatan, yaitu:

1. Istimewa : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
2. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa tingkatan hasil belajar siswa dibagi atas beberapa kategori, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3 Persentase tingkatan hasil belajar**

No	Persentase Hasil Belajar	Kategori
1	100%	Istimewa
2	76% - 99%	Sangat baik
3	60% - 75%	Baik
4	Kurang dari 60%	Kurang baik

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat peneliti simpulkan Bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang

diperoleh setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti Keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek Kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

#### 4. Aspek-aspek dalam Hasil Belajar

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga aspek, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang kemudian disebut taksonomi bloom<sup>37</sup>. Tetapi pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif saja karena masalah yang ada di kelas V MIN 4 Pringsewu yakni rendahnya hasil belajar IPA ranah kognitif Sehingga yang diteliti hanya hasil belajar IPA ranah kognitif.

Ruang lingkup hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu diklasifikasi dalam tiga domain yaitu: Kognitif, Afektif, dan psikomotor<sup>38</sup>.

##### 1. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali suatu konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu :

- a. Pengetahuan. Kemampuan yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif. Pengetahuan untuk mengetahui adalah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali suatu obyek, Ide, prosedur, dan lain-lain. Adapun contoh rumusan dalam indikator seperti: menceritakan apa yang terjadi, mengemukakan arti, menentukan lokasi, mendeskripsikan sesuatu, dan menguraikan apa yang terjadi.

---

<sup>37</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), h. 34.

<sup>38</sup> Muhammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2015), h. 21.

- b. Pemahaman; pengetahuan terhadap hubungan antar faktor-faktor, Antar konsep, hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan. Adapun rumusan dalam indikator seperti: mengungkapkan gagasan Dengan kata-kata sendiri, menjelaskan gagasan pokok, menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri, dan menjelaskan gagasan pokok.
- c. Penerapan. Yaitu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun rumusan dalam indikator seperti: melakukan percobaan, menghitung kebutuhan, dan membuat peta.
- d. Analisis. Yaitu penyelesaian atau gagasan dan menunjukkan hubungan antar bagian-bagian tersebut. Adapun rumusan dalam indikator seperti: merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi.
- e. Sintesis. Yaitu kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi menjadi kesimpulan atau konsep. Adapun rumusan dalam indikator seperti: menentukan solusi masalah, menciptakan produk baru dan merancang model mobil mainan.
- f. Evaluasi. Evaluasi merupakan kemampuan tertinggi dari ranah kognitif, yaitu mempertimbangkan dan menilai benar salah, baik dan buruk. Adapun rumusan dalam indikator seperti: memilih solusi yang terbaik, menulis laporan, dan mempertahankan pendapat.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif ialah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Adapun ranah efektif dibagi menjadi lima tingkat yaitu :

- a. *Receiving* atau *attending* (menerima ataumemperhatikan). Yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepadanya dalam bentuk masalah, gejala, situasi, dan lain-lain.

- b. *Responding* (menanggapi). Yaitu kesediaan memberikan respons berpartisipasi.
  - c. *Valuing* (menilai atau menghargai). Yaitu kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
  - d. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan). Yaitu merupakan eksperimen dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalam hubungan satu dengan nilai lain.
  - e. *Characterization* (karakterisasi). Yaitu keterpaduan sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor ialah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau keterampilan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Ranah psikomotor terdiri atas enam tingkatan yaitu:

- a. *Perception* (Persepsi). Kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
- b. *Set* (Kesiapan). Contoh mengetik, kesiapan sebelum lari, dan gerakan sholat
- c. *Guided response* (Gerakan terbimbing). Kemampuan melakukan sesuatu yang dicontohkan seseorang.
- d. *Mechanism* (Gerakan terbiasa). Kemampuan yang dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi terbiasa.
- e. *Adaptation* (Gerakan kompleks). Kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara dan urutan yang tepat.
- f. *Origination* (kreativitas). Kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada dari yang sebelumnya.<sup>39</sup>

Dalam perkembangannya, domain atau ranah hasil belajar diatas mengalami beberapa perbaikan. Perubahan ini

---

<sup>39</sup> Simpson dalam Parwati, Suryawan, dan Apsari, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 23.

dilakukan dengan memberi versi baru pada ranah kognitif yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan kognitif. Selanjutnya ada empat kategori dalam dimensi pengetahuan kognitif yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Sedangkan pada dimensi proses kognitif juga dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu: Mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*). Enam tingkatan inilah yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.<sup>40</sup>

## 5. Hasil Belajar Kognitif

Kognitif, dalam literatur lain disebut dengan “kognisi”, juga diartikan sebagai suatu proses pengenalan terhadap segala sesuatu yang berasal dari lingkungan individu dan menjadikannya bagian tak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu dalam proses kehidupannya. Kemampuan kognitif yang diwujudkan dengan perilaku kognitif. Perilaku kognitif tertuang dalam proses bagaimana individu mengenal lingkungannya lalu menjadikannya sebagai perbendaharaan psikis yang diperlukan dalam mengkondisikan hidup yang bermakna dan efektif.<sup>41</sup>

Sesuai dengan perbaikan taksonomi bloom pada sub-bab sebelumnya, ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan, yaitu<sup>42</sup> :

### a. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah

---

<sup>40</sup> Ramlan Effendi, “Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), h. 74

<sup>41</sup> Leny Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (18 April 2020): h. 118, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

<sup>42</sup> Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, “Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian”, h. 105

lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

#### **b. Menerapkan (*Apply*)**

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. Jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian

baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan.

Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-permasalahan baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

**c. Menganalisis (*Analyze*)**

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung.

Diantara tiga ranah diatas, ranah kognitiflah yang paling banyak yang dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Umumnya, penilaian diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir

pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh siswa adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan.

#### **d. Mengevaluasi (*Evaluate*)**

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan

dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi.

Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

**e. Menciptakan (*Create*)**

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif.

## C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### 1. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang akan diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, sertam pembentukan sikap peserta didik. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*evens*) dan hubungan sebabakibatnya<sup>43</sup>.

Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu:Merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang dirinya dan alam sekitarnya,yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan<sup>44</sup>.

Mata pelajaran IPA yang selama ini oleh sebagian besar orangtua atau masyarakat bahkan peserta didik sendiri

---

<sup>43</sup>Nurhalisa dan Sukmawarti, “Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik,” h. 38.

<sup>44</sup> Setianingsih dan Munawar dalam Suprpto, *Media Konkret untuk Pembelajaran IPA di SD*, h. 21.

dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan mendatangkan kesusahan dalam mempelajarinya. Dikatakan sulit karena dibutuhkan kemampuan menghafal dan menganalisa angka-angka, kecakapan menghitung, membagi, mengurangi, dan mengkalikan. Kurangnya kesadaran pendidik mata pelajaran untuk mengevaluasi dan merefleksi kegiatan.

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat di amati dengan indera.

Adapun pendapat lain mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ipa adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti obsevasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran IPA. Sebagaimana sistem-sistem lainnya terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran. Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah untuk melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran Ipa harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA

sebagai integrative science atau IPA terpadu telah diberikan di SD/MI dan SMP/MTS sebagai mata pembelajaran IPA Terpadu dan secara terpisah di SMA/MA sebagai mata pembelajaran ilmu Biologi, Fisika, IPA, serta Bumi dan Antariksa.

## 2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran IPA di SD pada prinsipnya untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitas peserta didik dalam belajar menemukan dan membuktikan tentang teori-teori alam dan kehidupan sehari-hari, dan hal ini dapat dilakukan jika proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menggunakan alat peraga atau media yang tepat sertadidukung oleh metode pembelajaranyang tepat pula.

Tujuan pembelajaran IPA pada satuan tingkat sekolah dasar pada prinsipnya berpatokan pada kurikulum yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai. Trianto menyatakan bahwa “Dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru harus memberikan kemudahan gaya belajar kepada murid sehingga murid dapat menggali potensi dan minat belajarnya terhadap materi belajarnya.” Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut<sup>45</sup> :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

---

<sup>45</sup> Suprpto, 23.

- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.
- h. Sebagai persiapan dan latihan dalam menghadapi kenyataan hidup dalam masyarakat, karena siswa telah dilatih keterampilan dan berfikirlogi dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan.

Berdasarkan uraian diatas,maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD adalah kemampuan peserta didik untuk memiliki sikap ilmiah dan terproses secara ilmiah pula terhadap berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan alam sekitar manusia dengan melakukan penyelidikan-penyelidikan ilmiah dalam membuktikan teori.

### 3. Mata Pelajaran IPA Kelas V Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan

Pada penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran IPA kelas V dengan materi system pencernaan manusia dan hewan.

**Tabel 4 Kompetensi Dasar**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia.

4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan pencernaan organ manusia dan fungsinya.
--	---

**a. Organ Pencernaan Manusia**

1) Mulut.

Mulut merupakan tempat berawalnya sistem pencernaan manusia. Di dalam rongga mulut, makanan mengalami pencernaan secara mekanik (dibantu oleh gigi) dan secara kimiawi (dibantu air liur atau ludah atau saliva). Air liur ini membasahi makanan sehingga lebih lembut dan mudah ditelan. Di dalam air liur terdapat enzim yang disebut Pتيالin. Enzim ptialin berfungsi mengubah Karbohidrat atau zat tepung menjadi zat gula.

2) Kerongkongan

Di dalam kerongkongan terdapat otot-otot yang akan menekan makanan Terdorong ke lambung. Gerakan otot kerongkongan meremas, memijit, dan Mendorong makanan ke dalam lambung dinamakan gerak peristaltik. Setelah Melewati kerongkongan, makanan akan masuk ke dalam lambung.

3) Lambung

Lambung menghasilkan asam klorida, renin, Dan pepsin yang berfungsi menguraikan protein. Di dalam lambung terjadi pencernaan secara Kimiawi (dibantu oleh enzim). Asam klorida Berfungsi menghancurkan kuman yang berbahaya Serta membantu otot lambung dalam melarutkan Makanan menjadi setengah cair, mirip dengan Bubur makanan (chime). Enzim pepsin berfungsi Mengubah protein menjadi pepton, serta enzim Renin berfungsi mengubah susu menjadi kasein. Setelah melalui lambung, makanan akan masuk Menuju usus 12 jari.

4) Usus Halus

Usus halus terdiri atas 3 bagian, yaitu usus Dua belas jari (duodenum), usus kosong (jejenum), Dan usus penyerapan (ileum). Di dalam usus halus, Makanan dicerna dengan bantuan enzim dari hati, Kantong empedu, dan pankreas. Hati berfungsi Mematikan racun yang masuk bersama makanan. Empedu berfungsi mencerna lemak dalam usus, Sedangkan pankreas menghasilkan enzim amilase, Lipase, dan tripsin yang dapat berfungsi mempercepat hancurnya makanan. Usus halus sendiri Berfungsi menyerap sari-sari makanan yang Merupakan sumber energi bagi tubuh. Sisa Penyerapan

5) Usus Besar

Usus besar berfungsi mengatur kadar air dalam Feses atau sisa makanan, melepas garam-garam Yang berlebihan di dalam darah, dan menyimpan Sementara sisa makanan sebelum dikeluarkan melalui Dubur atau anus.

**b. Gangguan organ pencernaan**

Kebiasaan hidup yang tidak sehat akan menimbulkan banyak penyakit Seperti berikut ini.

- 1) Gigi berlubang karena malas menggosok gigi.
- 2) Sariawan karena kekurangan Vitamin C.
- 3) Tifus karena usus kita diserang bakteri yang terdapat pada makanan Atau minuman.
- 4) Mag (radang lambung) karena kelebihan asam dalam lambung.
- 5) Diare (menceret) karena usus besar terinfeksi bakteri.
- 6) Keracunan makanan karena bakteri dalam makanan menyerang Ketahanan tubuhmu.

Beberapa kebiasaan yang harus kamu perhatikan agar tubuhmu tetap sehat ,di antaranya sebagai berikut.

- 1) Mencuci tangan sebelum makan.
- 2) Menggunakan alat-alat makan yang bersih.
- 3) Minum air yang sudah matang.
- 4) Makan makanan yang bergizi seimbang.

- 5) Menyimpan makanan pada tempat yang bersih dan tertutup.
- 6) Menggosok gigi setelah makan.
- 7) Mencuci sayuran dan buah-buahan sebelum dimasak atau dimakan.
- 8) Mengurangi makanan yang menggunakan pengawet, penyedap, dan Pewarna buatan

**c. Makanan Bergizi Untuk Kesehatan Organ Pencernaan**

Makanan bergizi adalah makanan yang mengandung zat-zat yang diperlukan oleh tubuh, seperti karbohidrat, protein, lemak, mineral, vitamin, dan air. Apakah fungsi dari zat-zat tersebut? Dalam bahan makanan apakah zat itu terkandung? Berikut ini lebih lanjut Akan dibahas kandungan zat dalam makanan bergizi.

- 1) Karbohidrat. Karbohidrat diperlukan oleh tubuh sebagai Sumber zat tenaga. Karbohidrat terdapat pada jenis Makanan pokok, misalnya beras, jagung, gandum, Kentang, sagu, dan ubi kayu. Gula pasir, permen, Roti juga mengandung karbohidrat.
- 2) Lemak. Lemak merupakan sumber zat tenaga Cadangan dalam tubuh. Lemak ada 2 macam, yaitu Lemak nabati berasal dari tumbuh-tumbuhan, Misalnya kelapa, margarin, kacang tanah, kemiri, Dan buah avokad. Sedangkan lemak hewani berasal Dari hewan, misalnya daging, minyak ikan, susu, Keju, mentega, dan gajih atau lemak hewan.
- 3) Protein  
Protein berfungsi sebagai pembangun tubuh Kita dan memulihkan bagian-bagian sel tubuh yang Rusak. Protein ada 2 macam, yaitu protein nabati Yang berasal dari tumbuhan, misalnya kacang-Kacangan, jagung, tempe, tahu, dan sayur-sayuran Berwarna hijau. Serta protein hewani yang berasal Dari hewan,

misalnya susu, hati, ayam, ikan, udang, daging, dan keju.

4) Mineral

Mineral berfungsi sebagai zat pembangun dan Pengatur tubuh yang diperlukan untuk proses Metabolisme. Mineral diperoleh dari makanan kita Sehari-hari. Mineral yang dibutuhkan tubuh antara Lain: zat kapur/kalsium, zat besi, fosfor, dan yodium.

5) Vitamin. Vitamin berfungsi sebagai zat pengatur fungsi organ tubuh. Kekurangan Vitamin di dalam tubuh disebut avitaminosis. Kekurangan vitamin Menyebabkan seseorang mudah terserang penyakit. Jenis-jenis vitamin Yaitu A, D, E, K, B, dan C.

a) Vitamin A terdapat pada wortel, tomat, pisang, sayur-sayuran segar, Dan minyak ikan.

b) Vitamin D terdapat pada susu dan minyak ikan.

c) Vitamin E terdapat pada minyak kelapa, susu, dan kecambah.

d) Vitamin K terdapat pada sayur-sayuran, kacang-kacangan, biji-bijian, Dan hati.

e) Vitamin B terdapat pada beras tumbuk, beras merah, jagung, dan Kacang hijau.

f) Vitamin C terdapat pada tomat, mangga, belimbing, jeruk, dan sayuran Segar.

6) Air

Air berguna untuk melarutkan zat-zat makanan, memperlancar Pencernaan makanan, dan mengatur suhu tubuh. Setiap hari minimal kita Harus minum 2,5 liter air. Air yang kita perlukan adalah air sehat, yaitu air Yang jernih, tidak berasa, tidak berbau, dan bebas dari kuman penyakit. Bahan makanan yang banyak mengandung air di antaranya sawi, jeruk, Semangka, terung, dan pepaya.

**d. Sistem Pencernaan Hewan**

Sistem pencernaan hewan adalah serangkaian jaringan organ yang berfungsi untuk mencerna makanan. Sama halnya seperti pada manusia, makanan yang berada

di dalam saluran pencernaan hewan juga mengalami proses secara mekanik dan kimia. Berikut sistem pencernaan pada hewan amfibi, burung, mamalia, reptil, dan ikan.

a. Sistem Pencernaan Amfibi

Amfibi adalah kelompok hewan yang tinggal di dua alam, yakni air dan daratan. Contoh hewan amfibi yaitu kodok, katak sawah, katak pohon, kura-kura.

Urutan sistem pencernaan amfibi berawal dari mulut >kerongkongan >lambung >usus >kloaka. Berikut urutan prosesnya.

- 1) Hewan mengonsumsi minuman atau makanan dan dimasukkan ke dalam mulut.
- 2) Makanan yang dikunyah dalam mulut akan mengalami proses mekanik.
- 3) Kemudian disalurkan lewat kerongkongan supaya masuk ke lambung.
- 4) Makanan hasil cerna dari lambung disalurkan ke usus halus, dan mengalami proses kimiawi untuk menyerap sari-sari nutrisi makanan.
- 5) Sisa makanan yang tidak diserap langsung dibuang melalui kloaka.

b. Sistem Pencernaan Hewan Burung

Burung adalah hewan bertulang belakang atau vertebrata yang memiliki bulu dan sayap, tapi tidak mempunyai gigi melainkan paruh. Contohnya burung merpati, jalak, dan lainnya.

Urutan sistem pencernaan burung berawal dari paruh >rongga mulut >kerongkongan >tembolok >lambung kelenjar >lambung pengunyah >usus halus >usus besar >kloaka.

- 1) Makanan yang dipatuk burung dari paruh akan masuk ke rongga mulut dan disalurkan ke kerongkongan.

- 2) Makanan tersebut akan disimpan ke tembolok sejenis kantung, kemudian diproses dalam lambung.
  - 3) Dari lambung kelenjar, makanan diteruskan ke lambung pengunyah yang memiliki batu-batu kecil sebagai alat pemecah makanan.
  - 4) Setelah itu, makanan yang sudah halus dibawa ke usus halus untuk diambil sari-sari nutrisinya.
  - 5) Sementara zat sisanya dimasukkan ke usus besar, kemudian dibuang melalui kloaka.
- c. Sistem Pencernaan Hewan Mamalia
- Pada sistem pencernaan hewan mamalia, makanan yang masuk akan melewati kerongkongan, setelahnya masuk ke usus besar.
- Mamalia adalah hewan menyusui yang berkembang biak dengan cara melahirkan. Contoh hewan mamalia yaitu kucing, anjing, sapi, kambing, kuda, gajah. Berikut proses sistem pencernaannya.
- 1) Makanan yang masuk ke mulut akan dikunyah sebentar, dan teksturnya yang masih kasar itu disimpan di bagian rumen lambung atau perut besar.
  - 2) Setelah itu, makanan dikeluarkan kembali untuk dikunyah sampai teksturnya halus.
  - 3) Makanan yang sudah halus kembali dimasukkan ke rumen lambung untuk diproses ke usus halus, dan diambil nutrisinya bagi tubuh.
  - 4) Setelah nutrisinya diambil, sisa-sisa makanan tersebut akan mengalami pembusukan di usus besar atau kolon untuk diubah menjadi feses.
  - 5) Feses akan disimpan ke dalam rektum sebelum dikeluarkan lewat anus.
- d. Sistem Pencernaan Hewan Reptil
- Reptil adalah hewan melata atau merayap yang termasuk jenis vertebrata berdarah dingin. Contoh hewan reptil yaitu buaya, ular, biawak, komodo, iguana, cicak.

Urutan sistem pencernaan reptil mulai dari mulut >kerongkongan >lambung >usus >kloaka. Berikut prosesnya.

- 1) Makanan masuk ke dalam mulut, kemudian dihaluskan oleh gigi, air liur, supaya lebih mudah ditelan.
- 2) Semua makanan tersebut disalurkan ke kerongkongan dan masuk ke lambung.
- 3) Setelah itu makanan menuju usus dan bermuara di dua saluran kelenjar, yaitu hati dan pankreas.
- 4) Di usus tersebut akan mengalami proses kimiawi supaya nutrisinya dapat diserap tubuh.
- 5) Hasil akhir dari sisa saluran usus dikirim ke kloaka untuk dibuang.

e. Sistem Pencernaan Hewan Ikan

Ikan adalah kelompok hewan vertebrata poikiloterm atau berdarah dingin yang hidup di air dan bernapas dengan insang.

Contohnya ikan mas, koi, patin, bawal, dan lainnya. Urutan sistem pencernaan ikan dari mulut >kerongkongan >lambung >usus >anus.

- 1) Makanan masuk ke dalam mulut ikan, dan diproses oleh gigi, lidah, dan ludah.
- 2) Hasil cerna dari mulut dilanjutkan ke kerongkongan dan berakhir di lambung.
- 3) Dari lambung, makanan akan diproses lagi ke usus halus untuk diambil nutrisinya bagi tubuh.
- 4) Terakhir, zat sisa dari usus akan dibuang lewat anus berupa kotoran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anastasya, Gabriela, dan Nisa Syamira Zen. "Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa." *Visual Heritage : Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 03, 2 (2020): 166–72.
- Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, dan Anwar Kasful. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadist" 1, no. 5 (September 2023).
- Arif Rahmanto, Bambang. *Media Infografis Canva : Sebuah Alternatif Meningkatkan Kemampuan Menulis Cepen Peserta Didik*. Jombang: Kun Fayakun, 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. cet. 19. Jakarta: Rajawali Press, 2016.
- Canva. "Canva Untuk Pendidikan." Diakses 28 Maret 2023. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/).
- Damayanti, Anita, Agus Suradika, dan Ulfaniatari. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Infografis pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas III SDN Pondok Pinang 08 Pagi Jakarta," 2020, 1–11.
- Dananjaya, Utomo. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2017.
- Darung, Alfriadi, Mei Vita Setyasih, dan Romadon Ningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)" 1, no. 1 (Juni 2020): 27–41.
- Effendi, Ramlan. "Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), h. 72-78
- Fiteriani, Ida, dan Baharudin. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung." *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017): 1–30.

- Gunawan, Imam dan Palupi, Anggarini Retno. "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian", h. 99-115
- Gehred, Alison Paige. "Canva." *Journal of the Medical Library Association* 108, no. 2 (1 April 2020). <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>.
- Hamsi, Mansur, dan Rafiudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Junal Komunikasi Pendidikan*, 4 (2020).
- Haris Pito, Abdul. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran." *Andagogi Jurnal Teknis*, 2, VI (Desember 2018): 97–117.
- Husein Batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Gaha Edu, 2023.
- Irham, Muhammad, dan Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014.
- Magdalena, Ina. *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Sukabumi: Jejak Publisher, 2021.
- Mariani, R., Ansori, H., & Mawaddah, S. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson dan Krathwohl pada Siswa SMP Kelas IX. *Jurmadikta*, 1 (1): 49-55.(2021)
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (18 April 2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, dan Siti Zumrotul Nikmah. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. I. I. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.
- Nafiati, Amaliyah Dewi. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik". *Humanika*, 21,( 2). (2021) h.151-172 doi: 10.21831/hum.v21i2.29252. 151-172
- Nurhalisa, Siti, dan Sukmawarti. "Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Sainifik" 3 (2022).

- Pang, Edy, Uji Agung Santosa, Anastasya Simanjutak, widi Wihartono, dan Matroji. *Kiat Bikin Infografis keren dan Berkualitas Baik*. cet. 1. Jakarta: Kemenkominfo, 2018.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. 1. Depok: Rajawali Press, 2018.
- Pelangi, Garris. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurna Sasindo UNPAM* Vol. 8, no. 2 (Desember 2020): 79–96.
- Pratiwi, Utami. *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. cet. 1. Yogyakarta: DIVA Press, 2021.
- Puspita Sari, Eka, Chairul Anwar, dan Irwandani. “Pengembangan Media Berbentuk Infografis sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Kelas X,” 1, 01 (2018): 71–78.
- Rahayu, Sri, Yunika Awali, dan Muhammad Arsyad. *Media Interaktif IPA*. Parepare: Guepedia, 2021.
- Saptodewo, Febrianto. “Desain Infografis Sebagai penyajian Data Yang Menarik.” *Jurnal Desain*, 03, 01 (2016): 193–98.
- Smiciklas, Mark. *The Power Of Infographics : Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*. Indiana, USA: Que Publishing, 2012.
- Sugiyono. “(Bandung: Alfabeta, 2011).” Dalam *Mtode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 224, t.t.
- Suprpto, Heri. *Media Konkret untuk Pembelajaran IPA di SD*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2020.
- Suryani, Nunuk, dan Achmad Setiawan. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Suyono, dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. cet. VII. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faizia. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.” *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, no. 2 (Juni 2019): 79–85.

Thobroni, Muhammad. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Paktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2015.

Umami, M. Rizza, Suyadi Budi Utomo, dan Ashadi. “Pengaruh Media Infografis dan Poster Pada Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA N Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016,” 3, 5 (2016).

Widiasworo, Erwin. *Mahir penelitian Pendidikan Modern : Metode Praktis Peneliti Guru, Dosen, dan Mahasiswa Keguruan*. Yogyakarta: Araska, 2018.

Winarni, Endang Widi. *Teori Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Cet.1. Jakata: Bumi Aksara, 2018.

Zainuri, Ahmad. “Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam” 18, no. 1 (Juni 2018).

