

## Media Grafis dalam Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar Siswa

Rafif Taufiqul Hakim<sup>1</sup>, Muhammad Amran<sup>2</sup>, Muhammad Ridha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>. Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, Indonesia

[taufiqulhakim8@gmail.com](mailto:taufiqulhakim8@gmail.com)

### Abstract

This study aims to explore the impact of the use of graphic media in learning on enhancing students' learning motivation. Specifically, the study examines: (1) the influence of graphic media on students' learning motivation, (2) factors affecting the successful implementation of graphic media in the learning process, and (3) the effectiveness of graphic media for both teachers and students in instructional activities. This study employs a qualitative approach using a literature review method. Data were obtained through the examination of various relevant written sources, including scholarly journals, books, and articles that discuss the use of graphic media in education and its effects on students' learning motivation. The analysis was conducted to identify patterns, concepts, theories, and findings from previous studies related to the topic under investigation. The results indicate that the use of graphic media has significant potential to enhance students' learning motivation by presenting information in a more engaging, visual, and easily comprehensible manner. Furthermore, the effectiveness of graphic media is influenced by several factors, including the alignment of the media with instructional content, teachers' competence in utilizing the media, and students' characteristics. These findings suggest that graphic media can be optimally employed as an instructional strategy to improve students' learning motivation.

**Keywords:** *Graphic media, learning motivation.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media grafis dalam pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Secara khusus, penelitian ini mengkaji: (1) pengaruh media grafis terhadap motivasi belajar siswa, (2) faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media grafis dalam pembelajaran, serta (3) efektivitas penggunaan media grafis bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Data diperoleh melalui penelaahan berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang membahas penggunaan media grafis dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pola, konsep, teori, dan temuan-temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik kajian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media grafis memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami. Selain itu, efektivitas media grafis dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kemampuan guru dalam memanfaatkan media, serta karakteristik siswa. Temuan ini memberikan wawasan bahwa media grafis dapat digunakan secara optimal sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Media grafis, motivasi belajar.*

### Article Info

Article History:

Received: 01-22-2026 Accepted: 01-30-2026 Publish: 01-31-2026



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



: 10.51590/tasqif.v3i1.79

## PENDAHULUAN

Menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri seseorang tidaklah mudah, karena selain ada faktor eksternal, faktor internal pun cukup mempengaruhi keinginan peserta didik untuk belajar. Kondisi kesehatan peserta didik misalnya, jika kesehatannya kurang baik sudah barang tentu akan menurunkan motivasi peserta didik untuk belajar. Namun, sebaliknya jika kondisi kesehatan peserta didik fit, motivasi untuk belajar pun akan lebih meningkat.<sup>1</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah penyampaian materi dan akan membuat peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendidik harus memerhatikan kriteria umum media pembelajaran yaitu: Pertama kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*), Kedua kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), Ketiga kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa, Keempat kesesuaian dengan teori, Kelima kesesuaian dengan gaya belajar siswa, Keenam kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Jenis media sangatlah banyak, untuk itu para pendidik perlu menentukan media pembelajaran mana yang sekiranya cocok untuk di gunakan dalam pembelajaran. Ketika pemilihan di rasa sudah tepat maka tujuan utama penggunaan media pembelajaran dapat terealisasikan, yaitu memudahkan proses penyampaian materi. Selain itu para pendidik pun dalam menggunakan media pembelajaran perlu menguasainya terlebih dahulu agar tidak menyulitkan diri sendiri atau pun peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pun di rasa lebih efektif dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Misalkan di dalam suatu kelas pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Pasti peserta didik sulit untuk memfokuskan perhatian pada ucapan-ucapan dari pendidik tersebut, apalagi jika kondisi kelas tidak kondusif (berisik, panas, gelap dan lain sebagainya) sudah pasti akan menyulitkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada ucapan pendidik tadi.

Rasa ngantuk yang lumrah terjadi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung akan semakin parah jika tidak adanya penggunaan media pembelajaran<sup>2</sup>. Barangkali, bisa saja pembelajaran berjalan sedikit efektif ketika tidak menggunakan media pembelajaran, namun pendidik perlu memilih metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Seperti misalkan metode diskusi, atau permainan teka teki yang akan lebih memberikan stimulus kepada peserta didik dibandingkan hanya mendengar ceramah dari pendidik.<sup>3</sup>

Infografis juga memainkan peran penting dalam menyederhanakan informasi serta mempercepat pemrosesan data oleh pembaca, sehingga lebih mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan infografis dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan mudah dicerna.<sup>4</sup> Selain itu, infografis yang dirancang secara interaktif juga memberikan umpan balik yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.<sup>5</sup> Bahkan, dalam konteks materi yang kompleks, infografis sangat efektif

---

<sup>1</sup> Tasya Dinda Salsabilla, Yuyu Yulianti, and Ujiati Cahyaningsih, "Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis," *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unma "System Thinking Skills Dalam Upaya Mentransformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0,"* 2021, 276–82.

<sup>2</sup> Ikrima Mailani, Andika Andika, and Sarmidin Sarmidin, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Sikap Belajar Siswa Dalam Kelas," *JOM FTK UNIKS* 1, no. 2 (2020).

<sup>3</sup> Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

<sup>4</sup> Diandra Febri Salsabilla Prameswari and Cahyo Hasanudin, "Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," in *Seminar Nasional Daring Sinergi*, vol. 1, 2023, 1577–85.

<sup>5</sup> Nadia Eka Putri and Ria Fajrin Rizqy Ana, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia," *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 2 (2024): 177–85.

untuk meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan informasi secara visual yang ringkas dan padat.<sup>6</sup>

Oleh karena itu penting bagi para pendidik untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berupa media visual infografis dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dapat mempermudah siswa dalam mengeksplorasi dan menggali informasi yang diberikan, bukan hanya sekedar menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, akan menarik perhatiannya dengan begitu mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa adalah penggunaan media visual infografis. Media infografis merupakan jenis media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang menarik perhatian, sebab media ini mampu mengilustrasikan suatu konsep dengan jelas. Infografis memiliki peran penting untuk menyederhanakan informasi dan meningkatkan pemrosesan data bagi pembaca sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami. Melalui media grafis siswa akan lebih tertarik minatnya untuk belajar dan siswa lebih mampu memahami pesan/informasi yang disampaikan.<sup>7</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan studi pustaka tujuan dari metode ini adalah untuk memaparkan secara lebih jelas terkait suatu masalah dalam kajian yang diteliti sehingga peneliti dapat menghasilkan kajian atau suatu fenomena yang terbukti kejelasannya. Pendekatan deskriptif ini memungkinkan peneliti untuk menggali dan memahami fenomena yang terjadi secara mendalam, tanpa mengubah atau memanipulasi data yang ada.<sup>8</sup>

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka dengan menelusuri berbagai sumber ilmiah yang relevan melalui Google Scholar, yang memuat kajian teoretis maupun empiris terkait topik penelitian. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tujuan mengidentifikasi pola, kategori, serta tema-tema utama yang muncul dari hasil telaah sumber-sumber tersebut.<sup>9</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.<sup>10</sup> Adapun penggunaan media grafis adalah sebagai berikut:

#### Grafik

Grafik divisualisasikan dengan bantuan objek dalam bentuk garis, batang dan gambar. Menampilkan pesan dalam bentuk-bentuk seperti itu mempermudah penyerapan informasi oleh siswa. Terlebih jika gambar-gambar tersebut sudah dikenali siswa sebelumnya. Grafik paling baik digunakan oleh dalam pembelajaran pada materi berupa ringkasan pelajaran setelah siswa memperoleh informasi lain dari berbagai sumber baik buku atau penjelasan sebelumnya dari guru sendiri.

---

<sup>6</sup> Muhamad Fahmi Fauzi, Sumarna Sumarna, and Dina Indriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Mata Pelajaran PPKn," *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan* 12, no. 2 (2022): 78–93.

<sup>7</sup> Erwin Rezki Fathur, "Poster Infografis Sebagai Media Pembelajaran Sejarah," 2023.

<sup>8</sup> LJ Moleong, "Metode Penelitian," *Raden Fatah.Ac.Id*, 2006, 1–23.

<sup>9</sup> Sita Ratnaningsih and Genasty Nastiti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 5, no. 2 (2018): 275, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>.

<sup>10</sup> Susilana, Rudi & Riyana, Cepti, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, CV. Wacana Prima, Bandung, 2009.14

Para siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami pesan yang disajikan melalui grafik, hal tersebut disebabkan karena grafik sendiri bukan sesuatu yang asing bagi siswa. Mereka sebelumnya mungkin melihat contoh grafik dari majalah, koran, tabloid atau internet. Namun yang terpenting grafik menggambarkan informasi secara ringkas.

Memperoleh grafik sekarang ini bukanlah sesuatu yang sulit. Sekedar mencarikan contoh grafik guru dengan mudah dapat memperolehnya di majalah, koran, dan internet. Jika grafik ingin disesuaikan dengan materi, maka dengan mudah guru dapat membuatnya sendiri. Terdapat beberapa program aplikasi melalui komputer untuk membuat grafik dengan mudah. Guru tinggal memasukkan data, memilih bentuk grafik yang dikehendaki, memilih warna dan langsung dapat memiliki grafik yang menarik.<sup>11</sup>

### **Bagan**

Pemilihan Bagan. Bagan yang akan disajikan di kelas tentu saja harus berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Guru yang kreatif dapat merancang bagan sendiri dengan terlebih dahulu menganalisis materi dan mempersiapkannya untuk dibuat dalam bentuk bagan. Bagan yang baik haruslah memiliki kesesuaian dengan materi tidak miss concept atau tidak terdapat kesalahan-kesalahan konsep, data atau informasi. Selain itu harus menarik yang ditandai dengan pemilihan warna yang tepat, harmonis dan tidak terkesan terlalu rame.

Informasi yang disajikan dalam bentuk teks memiliki keterbacaan tinggi (*visual literacy*) sehingga dalam jarak agak jauh masih terbaca dengan baik. Dalam pembelajaran, siswa dapat didesain dengan berbagai macam pola pengaturan, termasuk penggunaan bagan. Jika penggunaan bagan untuk siswa dalam kelompok besar (*big group*) maka siswa dipersiapkan dengan cara klasikal dan tidak perlu pengelompokan secara khusus. Sebaliknya jika siswa perlu dikelompokkan maka siapkanlah terlebih dahulu pola pengaturannya, berdasarkan apa pengelompokannya, berapa jumlah masing-masing kelompoknya, dan sebagainya sehingga jika pengaturan ini secara spontan dipikirkan oleh guru pada saat di kelas akan menyita waktu. Oleh karena itu guru perlu memikirkannya dari awal sebelum pembelajaran dimulai<sup>12</sup>

### **Poster**

Menggunakan poster untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

*Pertama*, Digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini poster digunakan saat guru menerangkan sebuah materi kepada siswa, begitu halnya siswa dalam mempelajari materi menggunakan poster yang disediakan oleh guru. Poster yang digunakan ini harus relevan dengan tujuan dan materi. Poster disediakan guru aik dengan cara membuat sendiri maupun dengan cara membeli atau menggunakan yang sudah ada. Misalnya guru membelajarkan siswa tentang teknik menulis karangan naratif tentang pentingnya buang sampah pada tempatnya. Kemudian guru memasang sebuah poster tentang akibat membuang sampah sembarangan. Guru menugaskan siswa untuk mengamati poster tersebut lalu kemudian siswa diperintahkan untuk membuat karangan berdasarkan poster tersebut.

*Kedua*, Digunakan di luar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan, propaganda atau ajakan untuk melakukan sesuatu yang positif dan penanaman nilai-nilai sosial dan keagamaan. Dalam hal ini poster tidak digunakan saat pembelajaran namun di pajang di dalam kelas atau disekitar sekolah di tempat yang strategis agar terlihat dengan jelas oleh siswa. Misalnya ajakan untuk rajin menabung, senantiasa membuang sampah pada tempatnya, mengingatkan untuk melaksanakan ibadah, tidak mencontek, dan lain-lain. Perbedaan antara poster yang digunakan dalam pembelajaran dan diluar pembelajaran tidak memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaannya hanya pada penyimpanan, dan tematemala yang dipilih, untuk poster pembelajaran biasanya mengangkat tema-tema yang spesifik sesuai dengan kurikulum, sedangkan poster untuk pajangan biasanya menggunakan tema-tema umum dan universal sehingga tidak lapuk

---

<sup>11</sup> Kustiawan Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Gunung Samudra, Malang, 2016.39

<sup>12</sup> Ahmad Manshur and Akhmad Rodhi, "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran," *Al-Auifa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>.

oleh zaman. Kedua jenis poster tersebut jika dilihat dari teknik dan prinsip-prinsip pembuatannya sama tidak memiliki perbedaan.<sup>13</sup>

### **Media Foto**

Pergunakanlah gambar sesuai kebutuhannya tidak terlalu banyak, namun memiliki relevansi tinggi dengan materi yang sedang diajarkan. Jumlah gambar yang sedikit namun terpilih akan lebih baik dari pada gambar yang banyak tetapi kurang memberikan makna. Ilustrasi foto yang berlebihan justru akan mengganggu konsentrasi dan fokus perhatian siswa akan terbagi kepada gambargambar tersebut. Jadi yang terpenting adalah pemusatan perhatian pada gagasan utama.

Kurangilah penambahan pada ilustrasi foto. Misalnya pada pelajaran sejarah, siswa dengan mengamati gambar-gambar candi gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur menjelaskan mengapa bentuknya tidak sama apa ciri-ciri yang membedakan satu dengan yang lainnya. Gurun pasir misalnya, mungkin tidak begitu dikenali oleh siswa yang berada didaerah pegunungan tropis, begitu juga dengan istilah mall tidak akrab di telinga siswa yang berada didaerah terpencil. Dengan menggunakan foto itulah siswa akan memperoleh kejelasan informasi verbal. Guru seharusnya menyadari bahwa dengan mengurangi deskripsi katakata atau verbal kepada foto-foto yang ditunjukkannya akan dirasakan manfaatnya terutama bagi para siswa pemula belajar membaca.<sup>14</sup>

### **Pengaruh media grafis terhadap motivasi belajar siswa**

Dalam proses pembelajaran rasa bosan atau mengantuk kerap dirasakan oleh peserta didik. Situasi kelas yang tidak kondusif, jam pelajaran yang terlalu lama maupun mata pelajaran yang kurang interaktif dapat menjadi faktor penyebab peserta didik merasa bosan atau mengantuk. Untuk itu perlu bagi pendidik untuk mempunyai strategi pembelajaran yang baik untuk diterapkan di dalam kelas agar dapat terciptanya kelas yang kondusif dan interaktif.

Selain itu rasa bosan pun perlu di hilangkan dengan menumbuhkan motivasi belajar agar yang tadinya peserta didik malas belajar atau kurang bersemangat dalam belajar menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik banyak caranya, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam kelas, karena penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk fokus pada satu hal (media pembelajaran yang digunakan).

Media pembelajaran yang paling sering digunakan biasanya berupa media grafis karena penyajiannya mudah, biayanya relatif murah, dan mutu medianya pun cukup baik. Maka dengan menggunakan media grafis peserta didik lebih mendapatkan gambaran yang jelas mengenai materi yang disampaikan sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik akan lebih termotivasi jika pembelajaran menggunakan media, yang dapat mempengaruhi cara mereka terlibat dengan materi pelajaran.<sup>15</sup>

#### *Peningkatan Pemahaman dan Keterlibatan Siswa*

Media grafis memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkrit gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apapun dan untuk tingkat usia berapapun, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.<sup>16</sup>

#### *Meningkatkan Daya Tarik dan Minat*

Dalam penggunaannya, media grafis sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi terhadap siswa dalam belajar dan membangun pengalaman yang sama terhadap siswa dengan menampilkan

---

<sup>13</sup> Kustiawan Usep, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Gunung Samudra, Malang, 2016.31

<sup>14</sup> M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. (2015). Pendekatan Pembelajaran Sainifik. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41 2 Nurd

<sup>15</sup> Felia Febrianti, "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 667–77.

<sup>16</sup> Arief S.Sadiman dkk, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2009),29-31

informasi yang lebih nyata sehingga membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Jadi, penggunaan media pembelajaran (media grafis) sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, dandengan menggunakan media grafis dalam proses pembelajaran para siswa di sekolah menjadi lebih senang belajar karena proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi. Selain itu media grafis dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik.<sup>17</sup>

#### *Memfasilitasi Pembelajaran yang Lebih Interaktif*

Penggunaan media grafis juga memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih interaktif, dengan memanfaatkan diagram atau video, siswa bisa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat terlibat dalam diskusi tentang interpretasi gambar atau bekerja dalam kelompok untuk membuat infografis mereka sendiri. Pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan motivasi pribadi siswa, di mana siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kendali lebih dalam proses belajarnya.<sup>18</sup>

#### *Dampak Terhadap Motivasi Belajar*

Disamping ada kelebihan pasti ada kekurangan, begitupun dengan media gambar. Media gambar memiliki kelemahan diantaranya hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Kelemahan media gambar meliputi: Gambar hanya menekankan persepsi indera penglihatan, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>19</sup>

Salah satu kekurangan media visual adalah hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga tidak dapat digunakan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus. Media visual cenderung mengandalkan kemampuan indera penglihatan, sehingga peserta didik dengan gangguan penglihatan, seperti tunanetra, akan kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui media ini. Selain itu, media visual juga kurang efektif bagi peserta didik dengan gangguan kognitif tertentu yang membutuhkan pendekatan melibatkan berbagai indera untuk memahami informasi. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa media visual belum sepenuhnya inklusif dan perlu dipadukan dengan media lain seperti audio, sentuhan, atau penggunaan teknologi adaptif untuk menciptakan pembelajaran yang ramah bagi semua peserta didik.

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media grafis dalam pembelajaran antara lain:

#### *Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran*

Kesesuaian media grafis dengan materi pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Media grafis yang tepat, seperti grafik batang untuk data atau diagram alur untuk proses, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan menarik. Selain mempermudah pemahaman, media grafis juga meningkatkan keterlibatan siswa, terutama bagi mereka yang lebih cenderung belajar secara visual. Dengan pemilihan media yang tepat, informasi dapat disajikan secara lebih sistematis, memperkaya pengalaman belajar, dan menghubungkan teori dengan praktik.<sup>20</sup>

Terdapat 10 indikator mengenai materi pendukung pembelajaran diantaranya: Kesesuaiannya dengan perkembangan ilmu dan teknologi, keterkinian fitur, contoh, dan rujukan, penalaran (reasoning), pemecahan masalah (problem solving), keterkaitan antar konsep, komunikasi, penerapan, kemenarikan materi, mendorong untuk mencari informasi lebih jauh, materi pengayaan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### *Kesesuaiannya dengan Perkembangan Ilmu dan Teknologi*

---

<sup>17</sup> Eko Hardi Wardoyo, "Efektivitas Media Grafis Dalam Menunjang" 4 (2017): 179–89.

<sup>18</sup> Mohammad Zulkifli, Arif Darmawan, and Edy Sutrisno, "Motivasi Kerja, Sertifikasi, Kesejahteraan Dan Kinerja Guru," *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 3, no. 02 (2014): 148–55, <https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.379>.

<sup>19</sup> Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya...*,31

<sup>20</sup> Poppy Anggraeni and Aulia Akbar, "Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran," *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 2 (2018): 55–65, <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>.

Materi yang tersaji dalam buku teks mencakup contoh, latihan dan daftar pustaka harus sesuai dengan kondisi saat ini dan sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi. Artinya materi yang tersaji disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Kesesuaiannya dengan perkembangan ilmu dan teknologi, keterkinian fitur, contoh, dan rujukan, penalaran (reasoning), pemecahan masalah (problem solving), keterkaitan antar konsep, komunikasi, penerapan, kemenarikan materi, mendorong untuk mencari informasi lebih jauh, materi pengayaan.

Materi yang tersaji dalam buku teks mencakup contoh, latihan dan daftar pustaka harus sesuai dengan kondisi saat ini dan sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi. Artinya materi yang tersaji disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru, serta disusun secara sistematis dan proses belajar yang terstruktur dengan baik agar lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### *Keterkinian Fitur Contoh, dan Rujukan*

Pada indikator ini tak terlepas dari materi yang digunakan, artinya fitur, contoh dan rujukan merupakan tambahan untuk menjelaskan materi yang tersaji. Tiga indikator yang digunakan menggambarkan fenomena saat ini. Rujukan yang baik dan layak digunakan adalah rujukan yang lima tahun terakhir untuk buku teks.

Keterkinian fitur, contoh, dan rujukan, dimana dalam hal ini penulis menyajikan lebih banyak gambar ilustrasi beraneka ragam mulai dari gambar makanan, gambar serta lat-alat perlengkapan yang berkaitan dengan memancing. Pada indikator penalaran dan penerapan sudah baik dengan membuat pelajar menuliskan hobi mereka yang dituangkan ke dalam teks deskripsi prosedur. Indikator yang terakhir yaitu kemenarikan materi, dalam hal ini materi yang ditampilkan menarik.

#### *Penalaran (Reasoning)*

Adanya penalaran mengasah daya ingat dan tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang sudah dipelajari. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu membuat kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu membuat kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan. Cara yang tepat untuk melatih penalaran siswa dibantu dengan uraian, contoh, tugas, pertanyaan atau soal latihan yang sesuai dengan materi yang tertera dalam buku teks.

Oleh karena itu jelaslah bahwa penalaran merupakan kegiatan, proses atau aktivitas berpikir untuk menarik suatu kesimpulan atau membuat suatu pernyataan baru berdasar pada beberapa pernyataan yang diketahui benar ataupun yang dianggap benar yang disebut premis. Istilah lain yang sangat erat dengan istilah penalaran adalah argumen.

#### *Pemecahan Masalah (Problem Solving)*

Buku teks yang berkualitas harus mampu menyajikan suatu permasalahan disertai dengan strategi dan latihan pemecahan masalah. Untuk melatih pemecahan masalah, sebelumnya peserta didik harus mampu memahami masalah yang terjadi, merancang strategi pemecahan masalah, menguji coba strategi, mencari solusi dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengharuskan siswa untuk mampu menggabungkan seluruh pengetahuan yang sudah didapatkan agar menjadi satu pengetahuan baru yang bisa di gunakan untuk menyelesaikan permasalahan.

#### *Keterkaitan Antara Konsep*

Keterkaitan antar konsep dibuktikan dengan uraian atau contoh yang tersaji didalam buku teks. Tujuannya untuk membantu peserta didik mengkonstruksi pengetahuan yang baru dan utuh. Serta konsep ini berkaitan dengan mata pelajaran sosiologi.<sup>21</sup>

Sedikitnya keterkaitan antar konsep dan terbatasnya waktu penjelasan dapat membuat materi sulit dipahami. Ditambah lagi, masih ada guru yang kurang sistematis dalam menyampaikan konsep, sehingga alur pembelajaran menjadi kurang jelas. Hal ini berdampak pada rendahnya

---

<sup>21</sup> Nerri Lestari et al., "Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual Saat Pandemi Covid-19 Di Bangka Belitung," *Riyadbob: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>.

pemahaman peserta didik dan membuat mereka kesulitan menghubungkan materi satu dengan yang lain.

#### *Komunikasi (Write and Talk)*

Materi yang tersaji dalam buku teks baiknya menghadirkan contoh latihan untuk mengemukakan gagasan peserta didik berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari, baik secara tertulis maupun secara lisan.

Peserta didik dilatih kemampuan berpikirnya melalui pembuatan catatan kecil pada tahap *think* yang mampu mengembangkan cara berpikirnya dan kemudian dilanjutkan pada tahap *talk* yang membantu peserta didik untuk melatih keterampilan komunikasi dan meningkatkan pemahaman dari kegiatan diskusi, dan yang terakhir pada kegiatan *write* memungkinkan peserta didik untuk menuliskan kembali sambil mengingat konsep yang telah mereka peroleh.

#### *Penerapan (Aplikasi)*

Pengetahuan yang sudah disampaikan oleh guru hendaknya dapat bermanfaat dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Acuanannya berasal dari contoh atau soal yang berkaitan dengan konsep dalam kehidupan nyata.<sup>22</sup>

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Aplikasi bisa berisi penjelasan, latihan soal, dan simulasi yang menarik. Guru juga bisa menjelaskan materi dengan lebih jelas dan teratur. Selain itu, peserta didik bisa belajar mandiri kapan saja sesuai kemampuannya.

#### *Desain Grafis yang Jelas dan Menarik*

Desain grafis yang menarik memiliki beberapa elemen penting yang menjadikannya efektif dan memikat perhatian audiens. Keterbacaan menjadi hal yang penting, dengan pemilihan tulisan yang jelas dan ukuran yang sesuai agar pesan mudah dipahami. Selain itu, keseimbangan visual juga sangat penting, memastikan penempatan elemen-elemen desain tersusun dengan baik dan tidak terasa berat di satu sisi. Pemilihan warna yang tepat juga mempengaruhi kesan yang ingin ditampilkan, warna yang bagus dapat menarik perhatian, sementara warna lembut menciptakan kesan yang lebih tenang.

Gambar atau ilustrasi berkualitas yang relevan dengan pesan yang disampaikan akan semakin memperkuat desain tersebut, membuatnya lebih mudah di pahami. Namun, desain yang efektif tidak harus ramai, justru kesederhanaan sering kali lebih berhasil dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik. Semua elemen ini, jika digabungkan dengan tujuan yang jelas, menciptakan desain grafis yang tidak hanya menarik tetapi juga berguna, mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan pengalaman audiens.<sup>23</sup>

#### *Keterlibatan Siswa*

Keterlibatan siswa adalah usaha siswa untuk belajar yang terlihat melalui perilaku, kognitif, dan emosi yang ditampilkan siswa di kelas. Keterlibatan ini merupakan indikator penting untuk mengukur kualitas proses pembelajaran karena menunjukkan seberapa aktif dan fokus siswa dalam kegiatan belajar. Beberapa faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa di kelas antara lain hubungan yang terjalin antara guru dan siswa, dukungan teman sebaya yang memberikan rasa nyaman dan motivasi, serta efikasi diri atau keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya. Selain itu, faktor motivasi intrinsik dan ketertarikan terhadap materi pelajaran juga sangat berpengaruh. Pembelajaran yang melibatkan *self-regulated learning* (pembelajaran mandiri) mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam mengatur dan memantau proses belajarnya sendiri.

Tujuan atau *goal orientation* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dengan siswa berusaha mencapai tujuan belajar yang jelas. Autonomi kognitif, yang mengacu pada kebebasan

---

<sup>22</sup> Lutfia Putri Kinanti and Sudirman Sudirman, "Analisis Kelayakan Isi Materi Dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran Dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Sma Negeri Di Kota Bandung," *Sosietas* 7, no. 1 (2018): 341–45, <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10347>.

<sup>23</sup> Maryanah Safitri et al., "Pelatihan Membuat Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Event Pada Organisasi Gerakan Pemuda Ansor Ciledug," *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia* 2, no. 1 (2023): 13–18.

dalam memilih strategi belajar dan keputusan akademik, juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terakhir, disposisi dalam diri pelajar, seperti sikap positif terhadap pembelajaran dan komitmen untuk mencapai hasil yang baik, turut memengaruhi tingkat keterlibatan mereka.<sup>24</sup>

#### *Kondisi dan Sumber Daya Teknologi*

Teknologi adalah suatu bentuk keseluruhan dari proses yang dapat meningkatkan nilai tambah, maksudnya dalam suatu proses atau sarana yang berjalan tersebut dapat menjadi wadah untuk menyediakan hal-hal maupun barang-barang tertentu yang diperlukan bagi kebutuhan, keperluan bahkan kelangsungan hidup manusia. Dalam artian lain teknologi juga bisa dikatakan sebagai suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat didalam suatu sistem tertentu. Dan teknologi juga merupakan suatu kumpulan alat, aturan dan juga prosedur yang merupakan suatu penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah, ataupun sebuah pekerjaan tertentu dan dalam suatu kondisi yang dapat memungkinkan terjadinya pengulangan.<sup>25</sup>

Teknologi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu : Teknologi Internal dan Teknologi Eksternal

Teknologi Internal adalah teknologi yang berasal dari suatu komponen yang dijadikan sebagai pendukung dalam operasional suatu perusahaan yang dimana secara langsung berperan sebagai penyedia informasi dan data. Biasanya teknologi internal dibutuhkan bagi manajemen suatu perusahaan dalam melakukan aktivitas bisnis ataupun aktivitas lainnya dalam kegiatan sehari-hari. Teknologi Internal merupakan teknologi yang berpengaruh tidak hanya bagi beberapa orang saja tapi juga berpengaruh dan menjadi penunjang sekaligus pendukung bagi kegiatan operasional suatu perusahaan, seperti : Struktur Organisasi Sistem Informasi, Sumber Daya, Portofolio dari suatu aplikasi, Analisa dari suatu proses bisnis, Infrastruktur Sistem Informasi (*Hardware, Software, Network*)

Teknologi Eksternal adalah teknologi yang berasal dari suatu komponen teknologi yang cakupannya berada diluar perusahaan/organisasi yang mana berfungsi sebagai penyedia informasi yang diperlukan oleh manajemen dalam melakukan kegiatan bisnis. Teknologi eksternal dominan mengidentifikasi perkembangan teknologi informasi kedepan guna menunjang keberhasilan suatu perusahaan. Teknologi eksternal memiliki beberapa faktor yang mirip dengan ilmu pengetahuan, yang mana ia akan berkembang sesuai dengan arus perkembangan zaman.<sup>26</sup>

### **Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri: suasana yang dapat berpengaruh, atau hal yang berkesan terhadap penampilan; dan keberhasilan usaha atau tindakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. efektivitas pembelajaran melalui media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa/mahasiswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar atau moving. Gambar, simbol atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum.<sup>27</sup>

Penggunaan media audio-visual ini harus maksimal dan berbasis kebutuhan belajar siswa. Pada saat penggunaan media harus ditunjang oleh metode yang tepat dan konsisten. Dalam penggunaan media ini seorang guru dituntut teliti dalam memilih bahan serta alat pembelajarannya.

---

<sup>24</sup> Devy Mukaromah Sugiyono et al., "Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application" 7, no. 2 (2018).

<sup>25</sup> Hary Kurniawan, Kurniawan Yuniarto, and Fakhru Irfan Khalil, "Introduksi Teknologi Pengemasan Gula Aren Di Desa Kekait" 1, no. November 2018 (n.d.): 118–23.

<sup>26</sup> Sugiyono et al., "Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application."

<sup>27</sup> Indi Sularsih and Arif Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Miri Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Inovasi Penelitian* 3, no. 3 (2022): 5331–42.

Selain itu, guru harus terampil dalam mengkondisikan kelas supaya situasi pembelajaran terkontrol dan efektif. Guru yang baik adalah guru yang dapat menganalisis segala kebutuhan belajar siswanya, dari mulai kebutuhan lahir ataupun batinnya sebagai manusia/siswa. Dan secara hakiki bahwa penentu keberhasilan belajar mengajar sesungguhnya tidak hanya guru saja yang berperan, melainkan peran seorang kepala sekolah, komite/orang tua wali siswa, dan lingkungan sekolah sangatlah menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, fasilitas dan sarana prasarana yang memadai juga akan ikut berperan aktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.<sup>28</sup>

#### *Membantu Menyederhanakan Informasi Kompleks*

Salah satu fungsi utama media grafis adalah menyederhanakan konsep atau informasi yang rumit sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Informasi abstrak yang sulit dijelaskan secara verbal dapat diilustrasikan melalui gambar atau skema. Misalnya, dalam pelajaran Biologi, proses fotosintesis lebih mudah dipahami melalui diagram alur daripada penjelasan teks semata. Perpaduan visual yang menarik dan audio yang mendukung, dapat menyajikan konsep secara sederhana dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

Selain itu, kemampuan untuk merancang karakteristik visual dan audio secara fleksibel memberikan kesempatan untuk menyesuaikan video animasi dengan kebutuhan audiens. Contohnya, penggunaan teks yang jelas dan gambar yang relevan dapat memperkuat pemahaman, sementara narasi yang menarik dan musik latar yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kombinasi karakteristik tersebut tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami tetapi juga meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa selama proses belajar.<sup>29</sup>

#### *Meningkatkan Daya Ingat dan Retensi Informasi*

Daya retensi yang baik merupakan salah satu kebutuhan setiap siswa untuk belajar secara optimal. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa di sekolah diukur berdasarkan penguasaan siswa atas materi pelajaran, yang prosesnya tidak terlepas dari kegiatan mengingat. Maka dengan daya ingat yang baik, siswa akan dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil yang optimal. Namun fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan tidak setiap siswa memiliki daya ingat yang baik. Dalam setiap kelas misalnya, akan ditemukan siswa yang memiliki daya ingat baik dan ada pula yang memiliki daya ingat kurang baik. Rendahnya daya ingat siswa terhadap materi pelajaran merupakan salah satu masalah yang sering dihadapi guru.<sup>30</sup>

Retensi sebagai bagian dari ingatan memegang peranan penting agar dapat terjadi perubahan yang permanen dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, yaitu melalui proses belajar. Manusia memproses informasi melalui dua saluran utama: verbal dan visual. Informasi yang disajikan dalam bentuk visual akan lebih mudah diingat karena memicu kerja memori jangka panjang. Sebuah studi juga menyebutkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media grafis menunjukkan tingkat retensi informasi yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang hanya menggunakan teks.

#### *Menstimulasi Minat dan Motivasi Belajar*

Motivasi belajar memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa mencakup empat komponen utama: perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan. Faktor-faktor seperti pemahaman tujuan pembelajaran, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan penggunaan media pembelajaran mempengaruhi perubahan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Motivasi siswa memainkan peran penting belajar yang optimal. Kombinasi

---

<sup>28</sup> Richard E Mayer, "Incorporating Motivation into Multimedia Learning," *Learning and Instruction* 29 (2014): 171–73.

<sup>29</sup> Fatimatus Zahroh, Astri Apriyani, and Yusi Afrilia, "Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 300–311.

<sup>30</sup> Simatupang and Lubis, "Peningkatan Daya Retensi Siswa Terhadap Konsep Konsep Biologi Melalui Pemanfaatan Media Adobe Flash Pada Model Pembelajaran Langsung."

antara dorongan motivasi internal dan dukungan dari motivasi eksternal berkontribusi pada perubahan hasil belajar siswa. Perubahan ini tercermin dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta tingkat kepuasan dan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan belajarnya.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Guru diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif serta memilih media yang sesuai, karena penggunaan media dalam proses pembelajaran menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa penggunaan media. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa menjadi faktor krusial dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru untuk berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam menerapkan mode pembelajaran yang relevan akan meningkatkan minat dan kebahagiaan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar.<sup>31</sup>

#### *Mempermudah Proses Evaluasi Diri*

Media grafis seperti infografis, peta konsep, dan chart dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Melalui pembuatan grafik atau diagram sendiri, siswa dapat memvisualisasikan pemahamannya terhadap suatu konsep. Ini merupakan bagian dari pendekatan konstruktivis dalam pendidikan yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar.

Selain sebagai alat evaluasi, media grafis juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Visualisasi informasi membantu peserta didik menangkap inti materi dengan lebih cepat dibandingkan hanya melalui teks, dengan menggunakan warna, simbol, dan struktur yang jelas, media grafis mampu memperkuat daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari.

#### *Mendukung Gaya Belajar Visual*

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Bagi siswa yang termasuk tipe pembelajar visual, media grafis sangat efektif karena sesuai dengan preferensi belajar mereka. Mereka cenderung lebih cepat memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar dibandingkan dengan uraian teks panjang.<sup>32</sup>

Gaya belajar mempresentasikan sesuatu yang lebih disukai peserta didik dalam pembelajaran. Ada 3 macam gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh gaya belajar peserta didik, terutama apabila lingkungan belajar mengakomodasi gaya belajar peserta didik

#### *Meningkatkan Interaksi dalam Pembelajaran Digital*

Konteks pembelajaran daring (online), penggunaan media grafis menjadi semakin penting. Slide presentasi, video pembelajaran, dan konten e-learning yang kaya akan unsur visual terbukti lebih efektif menarik perhatian siswa dibandingkan materi yang hanya berupa teks.

Guru bisa mengombinasikan mencari sumber yang tepat dari internet sehingga capaian tujuan pembelajaran berbasis teknologi digital dapat tercapai lebih maksimal, dengan memanfaatkan berbagai media dan bahan ajar digital yang relevan, guru dapat menyajikan materi yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan sumber digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

#### *Mendorong Kreativitas Siswa*

Penggunaan media grafis tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga dapat melibatkan siswa dalam proses penciptaannya. Misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat poster, infografis, atau mind map sebagai tugas akhir dari suatu materi. Ini akan melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

---

<sup>31</sup> Dila Rizki Amanda, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 185–99.

<sup>32</sup> Martin Davies, "Concept Mapping, Mind Mapping and Argument Mapping: What Are the Differences and Do They Matter?," *Higher Education* 62 (2011): 279–301.

Penilaian yang mempertimbangkan ide-ide baru dan solusi alternatif juga penting dalam menghargai kreativitas siswa. Penghargaan dan pengakuan atas usaha kreatif siswa akan memotivasi mereka untuk terus mengembangkan potensi kreatifnya. Pendidikan dapat menjadi lebih inspiratif dan inovatif dengan memberdayakan guru menjadi fasilitator pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai sumber pustaka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media visual, seperti gambar, diagram, dan infografis, mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Dengan penyajian yang lebih sistematis dan menarik, media grafis berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Temuan studi pustaka juga mengindikasikan bahwa media grafis mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media visual yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual dan analitis ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dari sisi pendidik, penggunaan media grafis terbukti membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks secara lebih jelas dan terstruktur. Media grafis tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran, tetapi juga memperkuat interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa melalui visualisasi konsep yang mudah dipahami. Dengan demikian, temuan-temuan dalam studi pustaka ini menegaskan bahwa integrasi media grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan serta mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

## REFERENSI

- Amanda, Dila Rizki. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 185–99.
- Anggraeni, Poppy, and Aulia Akbar. "Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran." *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 2 (2018): 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>.
- Davies, Martin. "Concept Mapping, Mind Mapping and Argument Mapping: What Are the Differences and Do They Matter?" *Higher Education* 62 (2011): 279–301.
- Fathur, Erwin Rezki. "Poster Infografis Sebagai Media Pembelajaran Sejarah," 2023.
- Fauzi, Muhamad Fahmi, Sumarna Sumarna, and Dina Indriyani. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Mata Pelajaran PPKn." *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan* 12, no. 2 (2022): 78–93.
- Febrianti, Felia. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:667–77, 2019.
- Kinanti, Lutfia Putri, and Sudirman Sudirman. "Analisis Kelayakan Isi Materi Dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran Dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Sma Negeri Di Kota Bandung." *Sosietas* 7, no. 1 (2018): 341–45. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10347>.
- Kurniawan, Hary, Kurniawan Yuniarto, and Fakhrol Irfan Khalil. "Introduksi Teknologi Pengemasan Gula Aren Di Desa Kekait" 1, no. November 2018 (n.d.): 118–23.
- Lestari, Nerri, Muhammad Eka Mardiansyah Simbolon, Monica Monica, Tungki Armanto, and Bayu Alfarras. "Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual Saat Pandemi Covid-19 Di Bangka Belitung." *Riyadbob : Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>.
- Mailani, Ikrima, Andika Andika, and Sarmidin Sarmidin. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Sikap Belajar Siswa Dalam Kelas." *JOM FTK UNIKS* 1, no. 2 (2020).
- Manshur, Ahmad, and Akhmad Rodhi. "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tabsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Mayer, Richard E. "Incorporating Motivation into Multimedia Learning." *Learning and Instruction* 29 (2014): 171–73.
- Moleong, Lj. "Metode Penelitian." *Raden Fatah.Ac.Id*, 2006, 1–23.
- Prameswari, Diandra Febri Salsabilla, and Cahyo Hasanudin. "Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." In *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1:1577–85, 2023.
- Putri, Nadia Eka, and Ria Fajrin Rizqy Ana. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia." *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 2 (2024): 177–85.
- Ratnaningsih, Sita, and Genasty Nastiti. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 5, no. 2 (2018): 275. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>.
- Safitri, Maryanah, Syahriani Syahriani, Frisma Handayanna, and Frieyadi Frieyadi. "Pelatihan Membuat Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Event Pada Organisasi Gerakan Pemuda Ansor Ciledug." *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia* 2, no. 1 (2023): 13–18.
- Salsabilla, Tasya Dinda, Yuyu Yuliati, and Ujiati Cahyaningsih. "Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis." *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unma "System Thinking Skills Dalam Upaya*

- Mentransformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0,*” 2021, 276–82.
- Simatupang, Zulkifli, and Nur Fitriani Lubis. “PENINGKATAN DAYA RETENSI SISWA TERHADAP KONSEP KONSEP BIOLOGI MELALUI PEMANFAATAN MEDIA ADOBE FLASH PADA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG,” 2014.
- Sugiyono, Devy Mukaromah, Jurusan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Semarang. “Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application” 7, no. 2 (2018).
- Sularsih, Indi, and Arif Effendi. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Miri Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 3, no. 3 (2022): 5331–42.
- Wardoyo, Eko Hardi. “Efektivitas Media Grafis Dalam Menunjang” 4 (2017): 179–89.
- Zahroh, Fatimatus, Astri Apriyani, and Yusi Afrilia. “Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 300–311.
- Zulkifli, Mohammad, Arif Darmawan, and Edy Sutrisno. “Motivasi Kerja, Sertifikasi, Kesejahteraan Dan Kinerja Guru.” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 3, no. 02 (2014): 148–55. <https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.379>.