

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK

Ervin Dwi Anggun T.I.A¹, Jihan Alhanin Choir², Nasrulloh³, Hasan Busri⁴

¹*Universitas Islam Malang, Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indoneisa, Malang, Jawa Timur, Indoneisa*

²*Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel, Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia*

³*STAI Diponegoro Tulungagung, Pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam, Tulungagung,
Jawa Timur, Indonesia*

⁴*Universitas Islam Malang, Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indoneisa, Malang, Jawa Timur, Indoneisa*

vinaanshovi@gmail.com

ABSTRAK: Realita pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas masih dijumpai beberapa problematika dalam pelaksanaannya. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaannya kurang maksimal dan kurangnya strategi guru dalam menyampaikan materi. Sedangkan pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini berupa media infografis "Pamflet" untuk pembelajaran teks cerita pendek yang memuat unsur-unsur pembangun dari teks cerpen. Media disajikan dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi pendukung yaitu canva. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek, (2) Mendeskripsikan kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek. Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang diadaptasi dari Dick & Carey. Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data secara deskriptif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil pengembangan media yang dilakukan, media infografis layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan: (1) Hasil validasi ahli perencanaan pembelajaran diperoleh presentase 92%, (2) Hasil validasi ahli materi/isi diperoleh presentase 87%, (3) Hasil validasi ahli kebahasaan diperoleh presentase 93%, (4) Hasil validasi ahli media diperoleh presentase 94%, (5) Hasil validasi ahli praktisi diperoleh presentase 97%, (6) Hasil uji coba pengguna diperoleh presentase 93% dengan kategori sangat layak. Dengan perolehan tersebut, maka dapat dikategorikan bahwa produk media Infografis untuk pembelajaran teks cerpen bagi kelas XI layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA KUNCI: *Pengembangan, Media Infografis, Cerita Pendek*

DEVELOPMENT OF INFOGRAPHIC MEDIA FOR SHORT STORY TEXT LEARNING

ABSTRACT: The reality of learning Indonesian in class is that there are still some problems in its implementation. This is because the implementation is less than optimal dan the teacher's lack of strategy in conveying the material. Meanwhile, educators are required to be more creative dan innovative in packaging learning. The product that has been developed in this study is an infographic media "Pamphlet" for learning short story texts which contains building elements from short story texts. The media is presented in the form of a concept map dan a summary with illustrations. Making this learning media using a supporting application, namely Canva. The aims of this research are (1) to describe the development of infographic media for learning short story texts, and (2) to describe the feasibility of infographic media for learning short story texts. The media development model used in this study refers to the *ADDIE* development model adapted from Dick & Carey. Data analysis in this study was in the form of descriptive and quantitative data analysis. Based on the results of the media development carried out, infographic media is suitable for use as Indonesian language learning media based on: (1) The results of the validation of learning planning experts obtained a percentage of 92%, (2) The results of the validation of material/content experts obtained a percentage of 87%, (3) The results of the validation linguistic experts obtained a percentage of 93%, (4) Validation results of media experts obtained a percentage of 94%, (5) Practitioner expert validation results obtained a percentage of 97%, (6) Test results of users obtained a percentage 93% with very decent category. With this acquisition, it can be categorized that infographic media products for learning short story text for 11th grade are appropriate to use in the learning process.

KEYWORDS: Development, Infographic Media, Short Story

Diterima:	Direvisi:	Distujui:	Dipublikasi:
2023-05-11	2023-06-05	2023-06-14	2023-10-30

Pustaka : T.I.A, E., Choir, J., Nasrulloh, N., & Busri, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(2), 253-260. doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v19i2.7827>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah guna untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk menumbuhkan pengetahuan peserta didik tentang dirinya, budayanya, dan budaya lingkungan sekitarnya yang diwujudkan dalam kegiatan komunikasi, baik itu lisan maupun tertulis dalam Bahasa Indonesia, Sehingga dengan hal tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas (Mulyasa 2006).

Hasil observasi dan wawancara lapangan menunjukkan mayoritas peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang selama ini diterapkan. Penyampaian materi Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku teks dan juga *E-Book* yang dikirimkan melalui *Platform E-Learning*. Para peserta didik cenderung merasa jenuh karena harus dituntut membaca materi yang banyak dengan media yang terbatas. Bagi sebagian besar guru, penggunaan media pembelajaran masih sulit untuk dilakukan sehingga pembelajaran dilakukan hanya melalui metode ceramah atau diskusi. Padahal media pembelajaran adalah salah satu komponen utama dalam pembelajaran (Wiyono dkk. 2023). Pembelajaran seperti ini tentu kurang tepat karena tidak selamanya informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat diterima dengan baik, karena terkadang pesan yang peserta didik terima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan oleh pendidik (Azizah dan Susanti 2023).

Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang dalam berhasilnya proses pembelajaran. Penyesuaian media pembelajaran terhadap karakteristik siswa dapat membuat pelajaran lebih baik dan efisien (Darung, Setyasih, dan Ningrum 2020). Hal tersebut menuntut guru harus mampu mengembangkan dan menyelaraskan media sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Guru dalam melakukan proses belajar mengajar harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi yang selalu berubah (Atsani 2020).

Melihat semakin maju dan berkembangnya teknologi saat ini, membuat kebutuhan dan variasi pilihan dan pelaksanaan pembelajaran semakin meningkat. Dengan penggunaan media pembelajaran tidak ada alasan lagi bagi seseorang untuk tidak belajar, karena semakin majunya perkembangan teknologi memudahkan peserta didik untuk belajar dimana dan kapan saja (Febrita dan Ulfah 2019). Untuk itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu media infografis. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka atau jarak jauh, baik secara individu atau kelompok (Afriani, Maksam, dan Yuliati 2022).

Infografis adalah media penyampaian informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan berbagai elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan sebagainya. Media infografis yang baik tentu dibuat dengan memperhatikan teori-teori Desain Komunikasi Visual (Pramesti dan Nabillah 2021). Desain Komunikasi Visual

yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis (Kusrianto 2007). Media infografis sangatlah cocok digunakan pada sebuah pembelajaran yang membutuhkan minat baca yang tinggi. Minat baca yang tinggi bisa diperoleh dengan visualisasi data yang menarik. Salah satu media visualisasi data yang banyak dipakai adalah media infografis (Mansur dan Rafiudin 2020).

Menurut Krum, tujuan infografis adalah sama dengan *public speaking*. Tujuan dari infografis dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu untuk menginformasikan, menghibur dan mempersuasi audien sehingga audien memberikan perhatian, menyempatkan untuk membaca, menyimpulkan dan melakukan aksi sesuai apa yang ada di dalam infografis (Krum 2013). Penggunaan kalimat yang disertai gambar juga lebih menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajarasn yang disampaikan. Gambar pada infografis sangat berperan penting karena infografis menyediakan media informasi yang menjelaskan isi dari informasi dengan menggunakan gambar (Andana dan Dewi 2019). Konsep dan penggunaan warna khususnya dalam media infografis penting untuk diteliti karena nampaknya akan berdampak pada keberhasilan komunikasi dalam menyampaikan informasi dan pesan melalui media tersebut (Listya 2018).

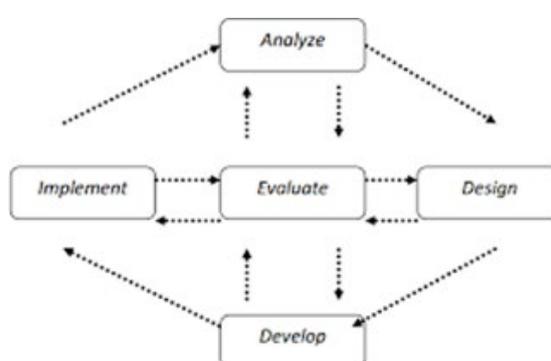
Penelitian sebelumnya mengenai media infografis dilakukan oleh (Mansur dan Rafiudin 2020; Nasution dan Diansyah 2020; Wuldanari, Abidin, dan Praherdhiono 2019) mengemukakan media info grafis dapat meningkatkan minat belajar siswa dari tingkat Sekolah Menengah Atas hingga mahasiswa serta media infografis juga dijadikan sebagai media penguatan kognitif. Berdasarkan penelitian sebelumnya manfaat pengembanagn dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut: (1) Media ini membantu memudahkan guru dalam proses pembelajaran teks cerpen yang sesuai dengan keterampilan pembelajaran abad 21; (2) Meningkatkan kemampuan para guru bahasa Indonesia dalam mengimplementasikan model pembelajaran teks cerpen berbasis media infografis kepada peserta didik; (3) Menambah variasi model pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sehingga pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat terwujud; (3) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar mdaniri, komperhesif, dan berpikir kritis.

METODE

Model pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* (Walter Dick 1996). Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (I Made Tegeh 2014). Rancangan pengembangan produk disusun dalam bagan berikut:

Bagan 1. Metode Pengembangan ADDIE



Subjek penelitian yakni guru kelas XI untuk analisis kebutuhan, 2 validator (validator ahli media dan validator ahli materi). Implementasi penelitian dilakukan di MA Jabal Nuur Wates pada tanggal 19 Oktober 2022 dengan beberapa peserta didik dari kelas XI MIA MA Jabal Nuur. Instrumen penelitian yang digunakan yakni angket. Analisis data pada penelitian ini berupa analisis data secara deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket dalam bentuk skor penilaian

oleh validator ahli, sehingga data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data numerik. Selain itu, dalam angket kelayakan media infografis terdapat kolom komentar untuk diisi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga komentar yang diberikan berupa data verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media infografis berupa “Pamflet” gambar 2D yang dapat dibuka dengan *smartphone*, *laptop* atau *layar projector*. Media infografis ini memuat materi yang meliputi posisi cerpen dalam karya sastra, unsur-unsur pembangun, dan contoh cerpen yang telah ditandai berdasarkan unsur-unsur pembangunnya. Materi ini disajikan kedalam media infografis dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar yang selaras.

Media infografis ditunjukkan kepada peserta didik dalam bentuk pamflet yang dipajang dikelas dan file PDF/JPG yang dibagikan secara daring melalui *Whatsapp* atau ditampilkan dalam forum tatap muka secara daring melalui *Google Meet* dan *Zoom*. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah beradaptasi dengan pembelajaran daring akibat *covid-19*. Media infografis “Pamflet” dengan bentuk gambar peta konsep yang disajikan atau dibagikan ke peserta didik melalui grup *Whatsapp* sehingga mudah diakses dimanapun.

Tahap Analisis

Tahap pertama yang dikukan penelitian pengembangan ini adalah melakukan analisis yang meliputi: (1) analisis kompetensi dasar sebagai landasan yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia; (2) analisis peserta didik digunakan untuk mengetahui sasaran yang akan menggunakan produk dan memahami karakteristik dari sasaran pengembangan dan

penelitian; (3) analisis materi bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dicantumkan pada media pembelajaran; (4) analisis media bertujuan untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan; dan (5) analisis ketersediaan data bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan sumber-sumber sebagai pendukung dalam proses pengembangan media infografis pada pembelajaran cerita pendek.

Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Spesifikasi produk akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Spesifikasi Media Infografis “Pamflet”

No.	Spesifikasi	Keterangan
1	Sasaran penggunaan Media	Peserta didik kelas XI
2	Judul Media	Media Infografis “Pamflet”
3	Jenis Media	Elektronik (teks dan visual)
4	Software yang digunakan	Canva
5	Jenis gambar yang digunakan (visual)	2 Dimensi
6	Bentuk Tampilan	File desain grafis kombinasi teks dan gambar
7	Materi	Unsur-unsur pembangun teks cerita pendek
8	Sarana Penunjang	Laptop/Komputer, LCD, Smartphone

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat desain atau rancangan dari media yang akan dibuat, setelah melakukan penyusunan rancangan kemudian dilanjutkan dengan pemilihan warna, pemilihan bahan, pemilihan gambar, serta tata letak sehingga menghasilkan produk yang mampu

menunjang pembelajaran. Selanjutnya pembuatan produk media infografis “Pamflet” sesuai desain dan spesifikasi yang telah ditentukan. Berikut tampilan produk media infografis “Pamflet” tentang Unsur-unsur Instrinsik Teks Cerpen.

Gambar 1. Barcode Unsur-unsur Instrinsik Teks Cerpen



Pada halaman ini, yaitu 1 sampai 16 berisi dengan materi unsur-unsur pembangun dari teks cerpen dengan konsep gambar *mind mapping* dengan inti pembahasan tentang 1) tema, 2) tokoh/penokohan, 3) alur, 4) latar, 5) gaya bahasa, 6) sudut pandang, dan 7) amanat. Serta ditambah dengan gambar pendukung contohnya dalam teks cerpen. Penggunaan warna *lighter* yang kontras bertujuan untuk memberikan kesan yang menarik, cerah dan elegan peserta didik. Jenis huruf yang digunakan adalah berbeda-beda font yang menarik untuk menimbulkan kesan yang lebih menyatu dengan kebebasan tulisan serta kejelasan yang nyata. Gambar yang disajikan dalam setiap point unsur pembangun teks cerita pendek diberikan gambar agar tidak semata-mata teori saja, di samping itu karya sastra dapat memberikan kesan lebih mudah di pahami.

Pada penyajian yang kedua tentang Unsur-unsur Ekstrinsik Teks Cerpen sebagai berikut:

Gambar 2. Unsur-unsur Ekstrinsik Teks Cerpen



Pada halaman 17 dan 18 berisi dengan materi unsur-unsur Ekstrinsik teks cerpen

dengan konsep gambar *mind mapping* dengan inti pembahasan tentang 1) nilai agama, 2) nilai sosial, 3) nilai moral, dan 4) nilai budaya. Serta ditambah dengan gambar pendukung contohnya dalam teks cerpen. Penggunaan warna *lighter* yang kontras bertujuan untuk memberikan kesan yang menarik, cerah dan elegan peserta didik. Jenis huruf yang digunakan adalah berbeda-beda font yang menarik untuk menimbulkan kesan yang lebih menyatu dengan kebebasan tulisan serta kejelasan yang nyata.

Pada penyajian media terakhir berisi contoh dari teks cerpen.

Gambar 3. Contoh Teks Cerpen



Pada tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan produk, peneliti telah melakukan beberapa tahapan menurut model penelitian dan pengembangan Sugiyono (Sugiyono 2009) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Beberapa tahapan diantaranya yaitu validasi materi dan media, tahapan tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Dari hasil validasi, peneliti mendapatkan kritik dan saran dari validator untuk memperbaiki produk agar lebih baik.

Hasil dari validasi materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87% dengan skor 37 dari skor ideal 45. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Akbar nilai 71%-85% masuk kriteria valid dengan revisi kecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media infografis dinyatakan valid dan layak digunakan dengan keterangan revisi minor. Berdasarkan kesesuaian kompetensi dasar dan indikator maka media infografis dapat digunakan dalam pembelajaran dengan sistem kurikulum yang berlaku. Hal ini

sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan (Hidayah dan Priscylio 2019).

Hasil penilaian ahli kebahasaan, diperoleh data kuantitatif yaitu skor yang diperoleh 24, sedangkan jumlah skor maksimal 28, sehingga didapati presentase sebesar 93%. Dengan perolehan tersebut, maka dapat dikategorikan bahwa kebahasaan dalam Infografis layak digunakan. Sedangkan data kualitatif ditunjukkan dengan komentar dan saran yang diantaranya cek kembali beberapa penggunaan tanda baca dan ejaan. Sajian materi telah menggunakan bahasa yang tepat dan sederhana. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media yang sesuai dengan misi dan tujuan dari sebuah indikator pembelajaran adalah media yang menggunakan bahasa yang tepat dan dapat digunakan oleh guru (Putra 2021).

Hasil validasi media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94% dengan skor 45 dari skor ideal 48 Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Arikunto menunjukkan bahwa media infografis “Pamflet” dikategorikan valid dan sangat layak digunakan (Suharsimi Arikunto 2019). Sedangkan data kualitatif ditunjukkan dengan komentar dan saran yang diantaranya layak digunaka tanpa revisi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media infografis dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMA. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media infografis memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran (Afifah, Widiyono, dan Attalina 2022). Media infografis yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa untuk belajar. Media infografis mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sehingga layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Arimbawa, Agustini, dan Santyadiputra 2018; Nasution dan Diansyah 2020).

Hasil penilaian ahli praktisi, diperoleh data kuantitatif yaitu skor yang diperoleh 70, sedangkan jumlah skor maksimal 72, sehingga didapati presentase sebesar 97%. Dengan perolehan tersebut, maka dapat dikategorikan bahwa media sangat layak digunakan. Sedangkan data kualitatif ditunjukkan dengan komentar dan saran yang diantaranya layak digunakan tanpa revisi.

Tahap selanjutnya yaitu revisi produk, bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan komentar atau saran dari validator ahli. Adapun hasil revisi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Revisi Produk

Produk sebelum revisi	Produk sudah revisi
Unsur-unsur pembangun Teks Cerita Pendek.	Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek.
	

Revisi produk media infografis “Pamflet” masih banyak yang perlu melakukan revisi dari desain maupun materinya. Setelah melakukan revisi, hasil yang diperoleh adalah sangat layak digunakan atau sangat valid. secara umum produk media infografis “Pamflet” telah sesuai layak dan valid untuk ditingkatkan dalam tahap berikutnya.

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya yaitu produk media infografis yang diuji cobakan. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba produk kelompok kecil yang dilakukan pada Jum’at, 3 Maret 2023. Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan pada 7 siswa menunjukkan persentase 90% dengan skor 630 dari skor maksimal 700. Berdasarkan kriteria

kevalidan produk menurut Akbar (Sa'dun Akbar 2017) produk media infografis "Pamflet" dinyatakan sangat efektif. Sedangkan uji coba pengukuran minat belajar siswa dilakukan pada siswa kelas XI MA yang berjumlah 7 siswa menunjukkan persentase 91% termasuk dalam kriteria tinggi dengan skor 447 dari skor ideal 490. Berdasarkan kriteria kevalidan produk menurut Arikunto (Arikunto 2015) hasil validasi siswa terhadap produk media infografis "Pamflet" dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahap Evaluasi

Pengembang melakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kevalidan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli serta hasil uji coba produk pada pengguna. Tahap evaluasi ini berkaitan dengan tahap sebelumnya, yaitu tahap keempat. Tahap evaluasi dilakukan setelah masing-masing serangkaian kegiatan di tahap keempat (validasi ahli dan uji coba produk) dilakukan. Hasil produk setelah direvisi dapat diakses lewat tautan [link](https://bit.ly/3Z1nrL9) berikut ini <https://bit.ly/3Z1nrL9>

KESIMPULAN

Media infografis "Pamflet" tentang unsur-unsur pembangun teks cerita pendek ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil studi awal, selama pda pandemi Covid-19 siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk belajar daring saat itu, bahkan saat sekarang untuk belajar luring juga diperlukan. Media infografis yang dikembangkan ini dapat diakses melalui *Smartphone* dan laptop sehingga memudahkan siswa belajar dimanapun dan kapan saja. Media infografis ini berisi materi yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang dapat menarik minat siswa untuk

belajar bahasa Indonesia. Media infografis "Pamflet" dapat dibagikan dengan mudah melalui *Google Drive*, *Whatsapp*, atau media penyampai informasi lain dengan bentuk PDF/JPG.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Dewi Nur, Aan Widiyono, dan Syailin Nichla Choirin Attalina. 2022. "Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(3):528–33.
- Afriani, Nila Rahma, Arifin Maksum, dan Siti Rohmi Yuliati. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Danroid Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 8(3):935–42.
- Andana, Angelia Selma, dan Athanasia Octaviani Puspita Dewi. 2019. "Studi Eksperimen Penggunaan Infografis Sebagai Media Pendidikan Pemakai Di Perpustakaan SMA Stella Duce 2 Yogyakarta." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 8(4).
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, Agustini, dan Santyadiputra. 2018. "Pengembangan SOP Berbasis Infografis Jenis-Jenis Penelitian Untuk Perkuliahan Metodologi Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.12288>.
- Atsani. 2020. "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pdanemi Covid-19." *Jurnal Studi Islam* 1(1):82–93.
- Azizah, Imamatul, dan Retno Susanti. 2023. "Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di

- Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Educatio* 9(2):458–64. doi: 10.31949/educatio.v9i2.4798.
- Darung, Alfriadi, Iya’ Setyasih, dan Mei Vita Romadon Ningrum. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer).” *Jurnal Geoedusains* 1(1).
- Febrita, Yoldana, dan Maria Ulfah. 2019. “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Prosiding DPNPM Unindra*.
- Hidayah, Dwi Nurul, dan Ghery Priscylio. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Mdaniri Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Menggunakan Software Camtasia.” *Journal of Teaching dan Learning Physics* 4(1):50–64. doi: <https://doi.org/10.15575/jotalp.v4i1.4093>.
- I Made Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Krum, Rdany. 2013. *Cool Infographics*. New Jersey: WILEY.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Kusrianto, 2007*. Yogyakarta: Dani Offset.
- Listya, Ariefika. 2018. “Konsep Dan Penggunaan Warna Dalam Infografis” *Jurnal Desain* 06(01):10–19.
- Mansur, Hamsi, dan Rafiudin. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4(1):37–48.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Abd. Haris, dan Arfan Diansyah. 2020. “Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat Sma.” *Jurnal Sekolah* 4(3):261–266. doi: <https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18925>.
- Pramesti, Ni Putu Dhea, dan Trisha Aulia Nabillah. 2021. “Infografis Sebagai Media Promosi Bali Safari Di Masa Pdanemi Covid-19 (Infographics as Promotion Media for Bali Safari during the Covid-19 Pdanemic).” *SDANI: Seminar Nasional Desain* 1.
- Putra, Indra. 2021. “Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Infografis Tentang Materi Sistem Imun Pada Manusia.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(3):438–45.
- Sa’dun Akbar. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bdanung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bdanung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walter Dick, Lou Carey & James O. Carey. 1996. *Systematic Design of Instruction*. Florida.
- Wiyono, Hadi, Haris Firmansyah, Iwan Ramadhan, Nur Meily Adlika, Shilmy Purnama, Jumardi Budiman, Sumantri, Rina Raihana Putri, dan Uray Rosa Febrianti. 2023. “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp IPS Kabupaten Mempawah.” *Abdimas Galuh* 5(1):183–91.
- Wuldanari, Via, Zainul Abidin, dan Henry Praherdhiono. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(1):37–44.