

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BIOGRAFI
DRAMAWAN KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH**

SKRIPSI



OLEH

SALSA APRILIA

NIM 22207081

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BIOGRAFI
DRAMAWAN KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

SALSA APRILIA

NIM 22207081

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BIOGRAFI
DRAMAWAN KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH**

Oleh

SALSA APRILIA

NIM 22207081

Disetujui oleh:

Kediri, 22, 04, 2026

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Nurul Dwi Lestari, M.Pd.

Elen Nurjanah, M.Pd.

NIP 199211212019032015

NIP 197701072009121001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BIOGRAFI
DRAMAWAN KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH**

Oleh

SALSA APRILIA

NIM 22207081

Telah diajukan didepan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil
Kediri Pada Tanggal 21, Mei, 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Iwan Marwan M.Hum.

NIP 197701072009121001.

(.....)

2. Penguji I

Nurul Dwi Lestari, M.Pd.

NIP 199211212019032015

(.....)

3. Penguji II

Elen Nurjanah, M.Pd.

NIP 197701072009121001

(.....)

Kediri, 2, 6, 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

“Perbaiki dulu ekonomimu baru kejar yang namanya cinta,
cinta bakal sakit hati jika tidak punya apa-apa.
Kamu bakal disimpan seperti barang haram
saat tidak ada yang bisa dibanggakan dari dirimu,
dan kamu akan ditinggalkan
saat datang yang lebih mapan”

---GAZATokyo_---

“Cari tempat dimana kamu di syukuri,
biarpun sederhana,
paling tidak usahamu di hargai dan karbarmu selalu dinanti”

---AndiLaow---

“Tidak ada satupun yang ingin tahu
bahwa kamu menderita apalagi mencarikan solusi,
maka jangan buang waktumu menunggu kepedulian.” – *Gus Kautsar*

---Ngaji Yuk!---

“Bukan untukku saja ya Allah,
tapi juga untuk membalas kebaikan dan kerja keras orang tuaku,
aku mohon permudahkan jalanku kali ini dan seterusnya.”

---amandaputritarlina---

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salsa Aprilia

NIM : 22207081

Jurusan : Prodi Tadris Bahasa Indonesia

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Biografi Dramawan Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih*” merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya. Semua sumber yang dijadikan rujukan telah saya nyatakan secara benar sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku di perguruan tinggi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 2, 6 2026

Penulis



Salsa Aprilia
NIM 22207081

ABSTRAK

SALSA APRILIA, Dosen Pembimbing NURUL DWI LESTARI, M.PD. dan ELEN NURJANAH, M.PD., Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Biografi Dramawan Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih, Skripsi, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Infografis Interaktif, Menulis, Teks Biografi.

Pembelajaran inovatif memanfaatkan ide dan teknologi terbaru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif diperlukan agar materi lebih mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, minat peserta didik kelas X SMAN 1 Ngadiluwih dalam menulis teks biografi masih rendah. Peserta didik juga mengalami kesulitan mengembangkan ide, sementara pendidik masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran infografis interaktif biografi dramawan berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan praktisi materi, kemudian peserta didik memberikan respon terkait media. Media pembelajaran diuji dua kali melalui kelompok kecil yang berjumlah 5 peserta didik dan kelompok besar yang berjumlah 34 peserta didik. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, *pretest posttest*, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik deskriptif persentase serta uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli media 92%, praktisi materi 94%, dan ahli bahasa 88%. Respon peserta didik terhadap media mencapai 96%. Efektivitas media ditunjukkan melalui skor N-Gain kelompok kecil sebesar 0,8992 dan kelompok besar sebesar 0,8162 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media infografis interaktif berbantuan *Canva* efektif meningkatkan kemampuan menulis teks biografi peserta didik.

ABSTRACT

Salsa Aprilia, (2026) *Development of Interactive Infographic Media Assisted by Canva to Improve the Ability to Write Biographies of Playwrights of Class X of SMAN 1 Ngadiluwih*, Thesis, Indonesian Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Syekh Wasil State Islamic University Kediri. Supervisor: (I) Nurul Dwi Lestari, M.Pd. (II) Elen Nurjanah, M.Pd.,

Keywords: *Learning Media, Interactive Infographics, Writing, Biographical Text.*

Innovative learning utilizes the latest ideas and technologies to improve the quality of education. The use of interactive learning media is necessary to make the material easier to understand, more engaging, and increase student engagement. Based on interviews, the interest of 10th-grade students at SMAN 1 Ngadiluwih in writing biographical texts remains low. Students also experience difficulty developing ideas, while educators still predominantly use conventional media such as textbooks and student worksheets (LKS). This study aims to describe the feasibility and effectiveness of interactive infographic learning media for playwright biographies, aided by Canva, in improving students' writing skills.

The research used a research and development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by media experts, linguists, and material practitioners, then students provided responses regarding the media. The learning media was tested twice in a small group of 5 students and a large group of 34 students. Data were obtained through observation, interviews, questionnaires, pretests, posttests, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively using descriptive percentage techniques and the N-Gain test.

The results showed that the media was deemed highly suitable, with validation scores from media experts of 92%, material practitioners of 94%, and linguists of 88%. Student response to the media reached 96%. The media's effectiveness was demonstrated by the N-Gain score of 0.8992 for the small group and 0.8162 for the large group, categorized as high. Therefore, *Canva*-assisted interactive infographic media effectively improved students' biographical writing skills.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin segala puji bagi Allah Swt., yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini membahas tentang “Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Biografi Dramawan Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih”

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan nabi kita Nabi Muhammad Saw., yang telah menuntun kita semua menuju jalan yang diridhoi Allah Swt., dengan ajaran agama islam. Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
3. Bapak Dr. Iwan Marwan, M.Hum. selaku Kaprodi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Nurul Dwi Lestari, M.Pd dan Elen Nurjanah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi Penulis.
5. Ibu Firstina Husniya Wury, S.Sos., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Ngadiluwih.
6. Ibu Lutfiatul Fauziah S.Pd. Gr. selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Ngadiluwih.

7. Kepada seluruh peserta didik kelas X.9 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian penulis mengucapkan banyak terima kasih. Partisipasi, kerja sama, dan keterbukaan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung sangat berarti dan berkontribusi besar terhadap kelancaran serta keberhasilan penyusunan skripsi ini.
8. Penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada SMAN 1 Ngadiluwih yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian. Kerja sama dan keterbukaan pihak sekolah sangat membantu kelancaran proses penelitian ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Hadi Punoko dan Ibu Agustin Sumiati, terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan yang tak terhitung, serta dukungan moral dan material yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Berkat kesabaran, keikhlasan, dan nasihat yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
10. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada adik tercinta, Desi Novianti, yang selalu menemani, memberikan semangat, dukungan, serta menjadi penyemangat bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan perhatian yang diberikan sangat berarti sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Skripsi ini penulis persembahkan kepada diri sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas segala usaha, ketekunan, dan kesabaran yang telah dilalui dalam proses panjang penyelesaian studi. Terima kasih telah bertahan di tengah berbagai

keterbatasan, bangkit dari rasa lelah dan ragu, serta tetap melangkah meskipun tidak selalu mudah.

12. Terima kasih kepada Nafna Fitriyanti, Jazimatul Mufidah, Mohammad Hilma Agna Ramadhan, Mohammad Yusuf Fanani, dan Nasirudin Hussein yang telah menemani proses perjuangan penulis selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semangat, motivasi, dukungan, solusi, serta kebersamaan yang diberikan, baik di saat sulit maupun di saat penulis membutuhkan tawa dan kebahagiaan untuk kembali menguatkan diri.

13. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah menemani proses panjang perkuliahan dan penyusunan skripsi. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta bantuan yang diberikan, baik dalam suka maupun duka.

Semoga Allah SWT., membalas semua kebaikan kalian dengan kebaikan yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat kepada siapa saja yang membacanya, Aamiin Yaa Robbal'aalamiin.

Kediri, 24, 04, 2026

Hormat Penulis



Salsa Aprilia

NIM 22207081

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Oprasional.....	13
H. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB II	22
KAJIAN PUSTAKA	22
A. Media Pembelajaran.....	22
B. Infografis.....	27
C. Canva.....	33
D. Teks Biografi.....	37
E. Menulis.....	43
BAB III	47

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	47
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	49
C. Uji Coba Produk	55
D. Subjek Uji Coba	56
E. Jenis Data.....	58
F. Instrumen Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data	68
BAB IV	71
HASIL.....	71
A. Penyajian Data Uji Coba	71
B. Analisis Data	97
C. Revisi Produk	103
BAB V	112
KAJIAN DAN SARAN	112
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	112
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	20
Tabel 3. 1 Storyboard Desain Media Pembelajaran Infografis Interaktif.....	51
Tabel 3. 2 StoryBoard Infografis Tokoh Dramawan.....	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara Pendidik (Guru)	60
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	61
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Praktisi Materi	62
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	63
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	64
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	65
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal Latihan Menulis Teks Biografi.....	66
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Soal Latihan Menulis Teks Biografi dengan Infografis.....	67
Tabel 3. 11 Kriteria Persentase Skor	69
Tabel 3. 12 Kriteria Kelayakan Media	69
Tabel 3. 13 Kriteria N-Gain.....	69
Tabel 3. 14 Rubrik Penilaian Menulis Teks Biografi.....	70
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	76
Tabel 4. 2 Tampilan Media Pembelajaran Setelah Dikembangkan.....	80
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validator.....	85
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4. 5 Hasil Kelayakan Ahli Media	88
Tabel 4. 6 Saran/Komentar Validasi Ahli Media	88
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	89
Tabel 4. 8 Hasil Kelayakan Bahasa	89

Tabel 4. 9 Saran/Komentar Ahli Bahasa	90
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Praktisi Materi	90
Tabel 4. 11 Hasil Kelayakan Praktisi Materi.....	91
Tabel 4. 12 Saran/Komentar Praktisi Materi	91
Tabel 4. 13 Hasil Kelayakan Berdasarkan Respon Peserta Didik.....	92
Tabel 4. 14 Nilai Pretest dan Posttest Skala Kecil	92
Tabel 4. 15 Nilai Pretest dan Posttest Skala Besar	93
Tabel 4. 16 Evaluasi	96
Tabel 4. 17 Saran/Komentar Validator Ahli.....	98
Tabel 4. 18 Hasil Uji G-nain Guru Skala Kecil.....	99
Tabel 4. 19 Hasil Uji G-Nain Guru Skala Besar	101
Tabel 4. 20 Hasil Uji G-Nain Peneliti Skala Kecil.....	102
Tabel 4. 21 Hasil Uji G-Nain Peneliti Skala Besar	102
Tabel 4. 22 Tabel Revisi Produk	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	48
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	119
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Bahasa	119
Lampiran 3 Lembar Validasi Praktisi Materi	120
Lampiran 4 Surat Izin Observasi	120
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	121
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian.....	121
Lampiran 7 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	122
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	122
Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar.....	124
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	125
Lampiran 11 Surat Deseminasi	127
Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian.....	127
Lampiran 13 Hasil Turnitin	128
Lampiran 14 Media Guru	128
Lampiran 15 Link Media Guru.....	128
Lampiran 16 Infografis.....	129
Lampiran 17 Link Media Peneliti.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inovasi pembelajaran merupakan suatu ide teknologi terbaru yang digunakan dalam proses pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengajaran di kelas guna mewujudkan target pengajaran yang diinginkan Rosyiddin (dalam Azwar et al., 2023:2). Sejalan dengan teori tersebut, inovasi pembelajaran menjadi suatu hal yang diperlukan dalam perkembangan zaman sekarang yang mewajibkan pelajar untuk penalaran analitis, kreatif, serta kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran inovatif ini dapat menjadi solusi terhadap beberapa permasalahan tentang pendidikan.

Selain itu, pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik guna suasana belajar yang bersifat baru, menarik, dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya (Fakih et al., 2025:2). Sejalan dengan teori tersebut pembelajaran inovatif dapat diartikan pelajar dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mendorong mereka untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan. Tujuannya bukan hanya menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, namun juga menjadi upaya guna menuntaskan sebuah persoalan yang ada di dalam kelas. Dapat ditarik kesimpulan yakni, pembelajaran yang bersifat inovatif dapat dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran yang disusun untuk memecahkan sebuah masalah pembelajaran dengan berkolaborasi dengan media yang belum pernah dibuat dan digunakan oleh pendidik sebelumnya.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran inovatif antara lain penggunaan alat perantara yakni media pembelajaran. Alat bantu dalam proses belajar mengajar disebut sebagai media pembelajaran (Septy Nurfadhillah et al., 2021:245). Sehingga, dapat diuraikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berfungsi sebagai media menyalurkan pesan, informasi, dan materi pembelajaran secara efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat dengan mudah dijelaskan dengan konkret sehingga para penerima yakni pelajar dapat memahami materi yang disampaikan tanpa adanya hambatan. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk menarik minat, keterlibatan aktif dan menghadirkan kemenarikan kepada para pelajar guna terlibat aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Septy Nurfadhillah et al., (2021:246) Alat bantu pembelajaran merupakan salah satu bagian yang menjadi unsur dalam pembelajaran yang memegang peran yang cukup krusial dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegunaan alat bantu pengajaran juga dapat memberikan pengaruh bagi sesuatu yang dicapai oleh peserta didik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat bantu pengajaran mempunyai fungsi yang begitu penting dalam mendukung tercapainya tujuan pengajaran, alat bantu pengajaran berguna sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan, informasi, dan materi secara efektif. Selain itu, media juga dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik ketika proses belajar.

Kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan minat peserta didik menjadi rendah. Hal ini disebabkan karena pendidik tetap bergantung terhadap media konvensional seperti menggunakan papan tulis, buku cetak (paket), LKS dan media gambar.

Sementara, pemanfaatan media berbasis teknologi belum berjalan optimal. Pendidik masih tergolong jarang sekali menggunakan perangkat teknologi seperti media pembelajaran interaktif, bahkan dapat dikatakan hampir tidak pernah memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, fasilitas pendukung seperti media interaktif berbantuan *Canva* telah tersedia secara gratis dan dapat digunakan untuk menampilkan materi secara lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pengajaran berbantuan teknologi interaktif yang baik mendukung pendidik dalam menyalurkan bahan ajar dengan berhasil dan tepat guna.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMAN 1 Ngadiluwih dengan Guru Bahasa Indonesia, Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr. pada 28 Januari 2026 dalam kegiatan menulis peserta didik merasa bahwa menulis di kertas cukup membosankan, kegiatan menulis hanya dilakukan dengan cara menyalin langsung dari buku LKS untuk menjawab soal, adanya perbedaan minat dalam kegiatan menyelesaikan menulis teks biografi secara utuh sebagian peserta didik membuktikan dengan adanya antusias yang tinggi untuk menulis dan menyelesaikan tugasnya namun sebagian lainnya masih merasa kesusahan dalam mengembangkan ide ke dalam susunan karangan teks biografi secara utuh. Dari segi hasil tulisan, ditemukan adanya berbagai kelemahan seperti kesalahan dalam penerapan struktur teks biografi, ketidakteraturan dalam menguraikan peristiwa penting yang dialami tokoh, penggunaan huruf kapital, penerapan tanda baca, penerapan kata yang menyimpang dengan standar kaidah yang berlaku, serta gaya penulisan yang cenderung monoton. Sehingga, dengan kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga belum memenuhi kriteria

keberhasilan yang diharapkan. Selain itu, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas beliau pernah menggunakan media Kahoot, Quizizz, dan LKS.

Selain itu, berdasarkan hasil angket peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik, terutama pada materi penulisan teks biografi yang dianggap kurang menarik. Banyak peserta didik juga menghadapi kesulitan ketika harus menemukan gagasan, menentukan gagasan awal, mengembangkan isi teks biografi secara runtut, penggunaan bahasa yang sesuai, serta menempatkan tanda baca dan kata serapan dengan tepat. Peserta didik juga merasa lebih mudah menulis teks biografi melalui media pembelajaran yang disertai contoh dan praktik langsung, serta menilai bahwa media pembelajaran membantu mereka dalam memahami penulisan teks biografi.

Selama ini, media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik masih minim sehingga didominasi dan bergantung pada sumber belajar yang terbatas, terutama pada buku paket, LKS, dan papan tulis. Pelajar juga menyatakan lebih mudah memahami materi apabila dikemas dalam bentuk teks dan disertai penjelasan langsung. Selain itu, peserta didik mempunyai harapan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menulis teks biografi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Peserta didik berharap pendidik dapat memberikan contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik diberikan tugas untuk mencoba menulis sendiri.

Melalui pembelajaran tersebut, pelajar berharap cakap menciptakan teks biografi dengan baik dan benar, tidak merasakan kebingungan dalam menentukan ide, serta tidak kesulitan dalam menentukan tanda baca dan kata serapan. Peserta

didik juga berharap pembelajaran menulis teks biografi dengan media interaktif menjadi menarik dan mudah dimengerti, sehingga hal tersebut dapat memberikan rangsangan kepada pelajar untuk berpikir lebih kreatif dalam belajar.

Pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan media yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih jelas dan menarik. Banyak konsep pembelajaran yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui teks, sehingga kehadiran visualisasi menjadi sangat penting untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik serta sebagai bentuk dukungan terhadap peserta didik dalam proses belajar yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan *Canva*, pendidik dapat merancang beragam media pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan informatif agar materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, nyata, dan lebih mudah dimengerti Naibaho & Nurjannah (dalam Ganeswara, 2025:58).

Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* juga menjadi salah satu alternatif yang sangat relevan dan inovatif di era digital, terutama karena selaras dengan tuntutan pembelajaran modern yang menekankan kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan kolaborasi Naibaho & Nurjannah (dalam Ganeswara, 2025:58). Walaupun terdapat banyak aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran, *Canva* memiliki keunggulan tersendiri. Aplikasi ini lebih mudah dioperasikan, praktis, serta memiliki antarmuka yang ramah pengguna, sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan usia. Fleksibilitas dan kelengkapan fitur yang tersedia menjadikan *Canva* sebagai media pembelajaran digital yang menarik, efektif, dan banyak dipilih oleh pendidik.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat ditarik kesimpulan bahwa meskipun sebagian besar penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk infografis dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, masih terdapat celah penelitian (research gap) yang belum terisi secara optimal. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya mengembangkan infografis dalam bentuk statis, buku infografis, atau pamflet yang berfungsi sebagai media penyajian informasi satu arah dan belum memanfaatkan potensi interaksi digital secara maksimal. Selain itu, fokus materi yang dikembangkan dalam penelitian terdahulu masih terbatas pada mata pelajaran tertentu seperti Sejarah Kebudayaan Islam, IPA, IPS, Geografi, serta jenis teks Bahasa Indonesia seperti teks berita, teks eksposisi, dan teks cerita pendek, yang difokuskan terhadap upaya mengoptimalkan pemahaman sekaligus menunjang prestasi belajar peserta didik.

Jika dibandingkan dengan kajian literatur yang digunakan yang mana sama-sama mengembangkan media pembelajaran infografis dalam penelitian ini memiliki kebaruan berupa infografis interaktif, yang berbeda secara mendasar dari infografis pada umumnya yang mana infografis pada umumnya bersifat statis dan hanya menyajikan informasi visual satu arah. Namun, peneliti menghadirkan infografis interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung melalui fitur klik pada berbagai elemen, hingga pelajar mampu mengeksplorasi materi dengan mendalkan kemampuannya sendiri tanpa bergantung pada bantuan orang lain. Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian tersebut cenderung menggunakan infografis sebagai media visual pendukung tanpa interaktivitas, media ini menghadirkan

kegiatan pembelajaran yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik, aktif, dan partisipatif. Selain itu, sarana penunjang kegiatan belajar dalam bentuk infografis interaktif ini memuat sebelas tokoh biografi dramawan Indonesia yang disajikan secara ringkas, sistematis, dan kontekstual sebagai sumber belajar utama. Selain itu, infografis interaktif ini juga terintegrasi dengan berbagai platform pembelajaran digital seperti Educaplay dan Zepquiz dalam satu media terpadu, sehingga peserta didik tidak perlu berpindah aplikasi saat mengakses materi, latihan, maupun evaluasi.

Keunggulan lain dari media ini terletak pada penyajian materi yang mengombinasikan unsur visual dan audiovisual, yang bukan hanya sebatas namun juga membantu pelajar dalam memahami konsep secara lebih mudah, sekaligus memperdalam tingkat pemahaman serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menulis teks biografi. Di samping itu, pada lokasi penelitian guru pengampu Bahasa Indonesia juga belum pernah menggunakan media infografis interaktif seperti yang peneliti kembangkan. Sehingga dengan demikian, media infografis interaktif yang dikembangkan tidak sekadar menyajikan informasi, melainkan berfungsi sebagai sarana pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan interaktivitas, multimodalitas, dan kemudahan akses, sehingga mempunyai kemungkinan untuk dapat berkembang lebih luas dalam upaya memperbaiki kualitas proses maupun hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dibandingkan media pembelajaran konvensional maupun infografis statis.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan guna menunjukkan

bahwa media ini unggul dalam hal kelengkapan menu, kedalaman materi biografis, fitur interaktif multisensorik, estetika desain, serta orientasi pada pembelajaran modern. Hal ini menjadikan penelitian sang peneliti bukan hanya berbeda, tetapi juga memberikan kontribusi baru yang lebih relevan dan substansial dalam pengembangan media pembelajaran infografis interaktif.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran infografis interaktif biografi dramawan berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan menulis kelas X SMAN 1 Ngadiluwih. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas terhadap penggunaan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* ini mampu menghadirkan suasana belajar yang disusun dengan pendekatan yang lebih interaktif guna meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran bersamaan dengan kemajuan dan perubahan zaman yang terus berkembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian di atas, terdapat dua fokus permasalahan utama yang menjadi kajian dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih?

2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan focus penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yang hendak dicapai, yakni sebagai berikut:

1. Untuk menguraikan kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.
2. Untuk menguraikan efektivitas pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran dengan karakteristik atau spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Infografis digital dengan ukuran desain 864 x11101 piksel dan berorientasi *vertical* (portrait).
2. Infografis dramawan ini menggunakan jenis huruf *Lilita One* untuk judul dan subjudul serta huruf *Roboto Slab* untuk isi teks.
3. Infografis dramawan ini menggunakan ukuran huruf 50 pt untuk judul, 20 pt untuk subjudul, 16 pt untuk judul uraian, dan 13 pt untuk uraian.
4. Infografis dramawan ini menggunakan Bahasa Indonesia baku yang komunikatif dan sesuai dengan EYD versi V yang berlaku.

5. Infografis terdiri atas sebelas infografis yang masing-masing memuat biografi tokoh dramawan Indonesia.
6. Infografis ditujukan untuk peserta didik SMA/SMK kelas X pada materi teks biografi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
7. Infografis disajikan dalam format digital PNG/JPG sehingga mudah diakses dan digunakan melalui perangkat *handphone*, *laptop*, maupun *tablet*.
8. Infografis tokoh dramawan Indonesia sebagai contoh *role model* untuk ide menulis teks biografi dramawan.
9. Infografis dramawan ini memuat delapan point informasi antara lain memuat uraian singkat (latar belakang hidup), riwayat pendidikan, karier, penghargaan, karya terkenal, keunikan karya, gaya kepenulisan, dan memuat ciri khas tokoh.
10. Infografis dirancang dengan konsep visual bernuansa vintage atau kertas klasik untuk menciptakan kesan estetik dan menarik.
11. Infografis dramawan ini didominasi oleh warna coklat, krem, dan beige serta dipadukan dengan aksen warna floral guna meningkatkan daya tarik visual media.
12. Infografis ini didukung ilustrasi dekoratif seperti bunga dan ornamen klasik untuk memperkuat tampilan visual infografis.
13. Infografis dramawan ini dilengkapi dengan foto tokoh dramawan sebagai elemen visual utama untuk memperkuat identitas tokoh yang dibahas.
14. Infografis dramawan ini disajikan dan terintegrasi secara utuh dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva*.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Media pembelajaran berupa infografis interaktif berbantuan *Canva* dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan menulis teks biografi dapat digunakan sebagai salah satu upaya yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Beberapa alasan yang menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran infografis interaktif adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Melalui pengembangan media ini menyediakan peluang bagi peneliti untuk menambah wawasan dan keterampilan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam menyusun media interaktif digital dalam pendidikan.

2. Bagi pendidik

Dengan adanya media pembelajaran infografis interaktif memberikan alternatif kegiatan pembelajaran di kelas agar lebih atraktif dan fleksibel. Dengan adanya media pendidik dapat menyajikan berbagai materi yang mampu diselaraskan terhadap bahan ajar saat itu. Selain itu, melalui penggunaan media pembelajaran memudahkan pendidik dalam mengelola materi, tugas, dan evaluasi secara sistematis.

3. Bagi siswa

Media pembelajaran infografis interaktif nantinya akan memberikan peristiwa belajar yang dirasakan oleh pelajar menjadi lebih menyenangkan serta mampu menumbuhkan ketertarikan dalam proses pembelajaran. Oleh

karna itu, adanya media pembelajaran ini pelajar mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan mendorong mereka terlibat secara aktif.

4. Bagi sekolah

Sarana belajar infografis interaktif merupakan salah satu alat peraga yang inovatif yang mana mampu menghasilkan kondisi belajar mengajar yang dinamis, imajinatif, dan bervariasi. Selain itu, dengan adanya sarana belajar ini mampu memberikan dukungan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan pemahaman mengenai pemanfaatan media pada proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan sejumlah asumsi serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Adapun asumsi dan keterbatasan yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian:

- a. Proses mengembangkan media ini perlu divalidasi oleh dosen dan guru yang mempunyai pengalaman mengajar serta keahlian di bidangnya.
- b. Didasarkan pada hasil uji media pembelajaran interaktif interaktif dianggap mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam memaksimalkan pemahaman pelajar terhadap materi teks biografi.
- c. Media ini dirancang untuk mendukung aktivitas belajar secara kolaboratif. Dengan demikian, dianggap pemanfaatan media menunjukkan bahwa media tersebut mampu dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung

proses pembelajaran secara efektif mendorong kerja sama antarsiswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan keterampilan sosial dan tanggung jawab secara individu.

2. Batasan penelitian:

- a. Media pembelajaran infografis interaktif hanya berisi materi teks biografi.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih.
- c. Uji coba hanya dilakukan di SMAN 1 Ngadiluwih.
- d. Diperlukan koneksi internet ketika mengakses media pembelajaran infografis interaktif.
- e. Tokoh yang digunakan sebagai penulisan teks biografi adalah tokoh dramawan Indonesia.

G. Definisi Istilah atau Definisi Oprasional

Definisi operasional dirumuskan guna mencegah munculnya kesalah pahaman maupun penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan Media

Pengembangan diartikan sebagai sarana, perangkat, ataupun teknologi yang dirancang secara khusus untuk dimanfaatkan oleh seseorang dalam menunjang suatu kegiatan pendidik guna menyampaikan materi pembelajaran.

2. *Canva*

Canva merupakan platform desain daring yang memungkinkan guru merancang berbagai bentuk media pembelajaran, karena menyediakan

beragam pilihan desain grafis mulai dari presentasi, poster, spanduk, flyer, hingga fitur penyuntingan foto sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menghasilkan sumber belajar yang menarik dan informatif.

3. Infografis

Infografis merupakan bentuk media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar sehingga dapat menyederhanakan data, berita, maupun informasi agar mudah dipahami dan dimengerti dengan cepat oleh pembacanya.

4. Teks Biografi

Teks biografi termasuk dalam jenis teks naratif yang memuat cerita mengenai perjalanan kehidupan seseorang, perjuangan hingga riwayat hidup seseorang secara fakta. Teks biografi pada umumnya menggambarkan perjalanan hidup, perjuangan, prestasi, serta beberapa nilai keteladanan dari tokoh yang akan ditulis yang bertujuan sebagai bentuk inspirasi kepada sang pembaca.

5. Dramawan

Dramawan adalah sastrawan atau seniman yang berkarya dalam bidang drama, khususnya menulis naskah drama atau menghasilkan karya teater yang menggambarkan kehidupan manusia melalui dialog dan pementasan.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menghindari kesamaan dengan penelitian tersebut, peneliti menyajikan beberapa kajian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dikerjakan, antara lain berikut ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yayanti dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Gambar Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar pada Pelajaran Bahasa Indonesia” menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Media pembelajaran infografis yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli penyajian dengan hasil validasi masing-masing sebesar 0,70 pada aspek materi dengan kategori layak, 0,90 pada aspek bahasa dengan kategori sangat layak, dan 0,80 pada aspek penyajian dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,5% dengan kategori positif. Hasil uji efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis puisi peserta didik, dengan hasil uji N-gain yang didominasi kriteria sedang dan tinggi serta nilai signifikansi $0,43 < 0,05$. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis berbasis gambar layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis puisi, karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Husnul Khotimah Harahap dan Edi Saputra (2025) dengan judul “Pengembangan Media Infografis untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Halongonan” menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Media infografis yang

dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan perolehan skor masing-masing sebesar 89% pada aspek media, 91% pada aspek materi, dan 97% pada aspek bahasa yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami teks berita siswa, yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 49,88 pada pretest menjadi 83,5 pada posttest serta capaian N-Gain yang didominasi kategori tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks berita, karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur 5W+1H secara signifikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiawati A. Lasman, Nurfaika, dan Wiwin Kobi (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Buku Infografis pada Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA Negeri 1 Bukal” menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan berupa buku infografis dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran Geografi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 76% dengan kategori valid, validasi ahli media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid, dan validasi guru mata pelajaran memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh persentase 83% dengan

kategori baik. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk buku infografis layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Geografi, khususnya pada materi siklus hidrologi, karena mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Susanti Sufyadi, dan Agus Hadi Utama (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Berkorespondensi dalam Surat Menyurat di SMP Negeri 15 Banjarmasin” yang dimuat dalam *Journal of Instructional Technology* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan. Media yang dikembangkan berupa infografis berbentuk poster yang dapat digunakan secara langsung maupun dibagikan dalam format digital. Hasil validasi oleh dua ahli media memperoleh persentase sebesar 95,21% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi oleh dua ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,11% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap, yaitu one by one dengan rata-rata 78,66% (kategori menarik), kelompok kecil sebesar 84,13% (sangat menarik), dan kelompok besar sebesar 86,94% (sangat menarik). Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, ditunjukkan dari rata-rata nilai pretest 60,5 menjadi 82,6 pada posttest, dengan hasil uji-t thitung > ttabel ($3,166 > 1,746$). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis infografis yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, menarik, dan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ervin Dwi Anggun T.I.A, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Infografis Untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek” menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang diadaptasi dari Dick & Carey. Media pembelajaran infografis berbentuk "Pamflet" yang dikembangkan divalidasi oleh berbagai ahli dengan perolehan persentase masing-masing sebesar 87% pada aspek materi/isi, 94% pada aspek media, dan 93% pada aspek kebahasaan, yang semuanya termasuk dalam kategori layak dan sangat valid. Selain itu, hasil penilaian dari ahli praktisi memperoleh persentase sebesar 97% dan hasil uji coba pengguna (siswa) memperoleh 93% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dengan persentase 90% dan mampu mencapai tingkat minat belajar siswa sebesar 91% dalam kriteria tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis ini sangat layak dan valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerita pendek, karena mampu mempermudah akses belajar siswa melalui perangkat digital dan meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Vina Nur Afianah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Kelas 3 Mi Al-Karim Surabaya” menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Media pembelajaran infografis yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajar dengan hasil rata-rata validasi masing-masing sebesar 84,7% pada aspek media, 85% pada aspek materi, dan 90% dari praktisi pembelajar yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ melalui uji independent sample t-test, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran infografis dinyatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

7. Penelitian yang dilakukan oleh Riva Winda Sari (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs” menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, dan develop. Media pembelajaran infografis yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru) dengan perolehan skor validasi masing-masing sebesar 98% pada aspek materi, 89% pada aspek media, dan 90% pada aspek praktisi, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji respons peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 91% dan uji coba skala besar sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis sangat layak dan praktis digunakan dalam

pembelajaran IPA, khususnya pada materi pemanasan global, karena mampu meningkatkan minat dan ketertarikan belajar peserta didik.

TABEL 1. 1 PERSAMAAN DAN PERBEDAAN PENELITIAN

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yayanti dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Gambar Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar pada Pelajaran Bahasa Indonesia”	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran infografis dan menggunakan metode R&D model ADDIE. Keduanya juga bertujuan meningkatkan keterampilan menulis.	Terletak pada jenis teks dan jenjang pendidikan. Yayanti dkk. berfokus pada keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD.
2.	Putri Husnul Khotimah Harahap dan Edi Saputra (2025) dengan judul “Pengembangan Media Infografis untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Halongonan”	Sama-sama mengembangkan media infografis.	Berfokus pada materi teks berita, menggunakan model 4D.
3.	Sulistiawati A. Lasman, Nurfaika, dan Wiwin Kobi (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Buku Infografis pada Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA Negeri 1 Bukal”	Sama-sama mengembangkan media infografis.	Berfokus pada mata pelajaran geografi.
4.	Nurhayati, Susanti Sufyadi, dan Agus Hadi Utama (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Berkorespondensi dalam Surat Menyurat di SMP Negeri 15 Banjarmasin”	Sama-sama menggunakan metode (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis pada teks Bahasa Indonesia. Lalu, sama-sama melakukan proses validasi ahli materi, media dan uji coba untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas.	Terletak pada model pengembangan (Borg and Gall), bentuk produk, dan focus penelitian.
5.	Ervin Dwi Anggun T.I.A, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Infografis Untuk	Sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan	Penelitian Ervin Dwi Anggun dkk. berfokus pada pengembangan infografis “Pamflet” untuk meningkatkan pemahaman

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran Teks Cerita Pendek”	media pembelajaran berbasis infografis dengan bantuan aplikasi <i>Canva</i> . Selain itu, berfokus pada lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia guna menghasilkan media yang valid dan layak digunakan di kelas.	unsur pembangun teks cerita pendek bagi siswa kelas XI MIA MA Jabal Nuur, sedangkan penelitian ini mengembangkan infografis interaktif mengenai biografi dramawan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.
6.	Vina Nur Afianah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 Mi Al-Karim Surabaya”	Sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE serta mengembangkan media pembelajaran berbentuk infografis. Selain itu, kedua penelitian juga sama-sama melakukan uji kelayakan melalui validasi ahli dan uji efektivitas.	Fokus materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian Vina berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa MI.
7.	oleh Riva Winda Sari (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs”	Memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan metode R&D dan pengembangan media infografis sebagai produk pembelajaran. Lalu juga melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi.	Model pengembangan dan bidang studi. Penelitian Riva menggunakan model 4D dan diterapkan pada pembelajaran IPA materi pemanasan global di SMP/MTs,

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berakar dari bahasa Latin *medium* yang bermakna perantara. Dengan demikian, media dapat dimaknai sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima (Pagarra H & Syawaludin, 2022:5). Mengacu pada teori tersebut, media dapat dijelaskan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam ranah pendidikan, media berfungsi sebagai sarana pendukung yang memfasilitasi interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien.

Melalui pemanfaatan media, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi bentuk yang lebih nyata, menarik, serta mudah dipahami (Pagarra H & Syawaludin, 2022:5). Di samping itu, penggunaan media turut membantu meningkatkan fokus, partisipasi aktif peserta didik, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk media pembelajaran tentu semakin beragam mulai dari media konvensional hingga media digital interaktif yang memanfaatkan perangkat teknologi modern. Dengan demikian, media mempunyai peran dalam menciptakan proses belajar yang menekankan

interaksi efektif, mendorong kreativitas, serta berfokus pada peran aktif peserta didik.

Konsep media pembelajaran pada dasarnya harus mempunyai dua unsur utama, yakni *software* dan *hardware* (Pagarra H & Syawaludin, 2022:6). Bahan ajar berupa teks, suara, animasi video yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semestara unsur *hardware* berfungsi sebagai media yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi atau pesan kepada pihak lain tersebut kepada peserta didik seperti proyektor, computer, handphone, dan laptop. Kedua hal ini tentu saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena keberhasilan suatu media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian isi materi dan alat penyampaiannya. Dengan adanya perpaduan yang seimbang antara keduanya, maka akan tercipta media pembelajaran yang dirancang untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik.

Seiring dengan kemajuan yang terjadi, media pembelajaran tidak lagi sekadar dimanfaatkan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik Riyana (dalam Hasan et al.,2021:27). Peran media pembelajaran saat ini semakin luas karena mampu menyediakan berbagai informasi, referensi, dan pengalaman belajar yang memungkinkan akses tanpa batas waktu dan tanpa terikat lokasi. Peserta didik tidak lagi sepenuhnya bergantung pada penjelasan pendidik di kelas, namun dapat mencari dan memperdalam materi melalui media yang interaktif dan menarik, seperti

video pembelajaran di youtube, simulasi digital di Quizizz, situs web edukatif seperti ruang guru, dan beberapa aplikasi interaktif lainnya. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya mendukung efektivitas penyampaian materi, namun juga menumbuhkan kemandirian belajar, kreativitas, kemampuan peserta didik dalam menelaah dan memahami konsep pembelajaran secara mendalam.

Berangkat dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami secara lebih efisien, menarik perhatian, serta memberikan makna yang lebih mendalam. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sasaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah baik dalam kegiatan belajar secara individu maupun kelompok, secara umum mempunyai capaian pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022:13) dalam pemakaian media, ada tiga hal pokok yang menjadi tujuan pembelajaran, antara lain berikut ini:

- a. Menyampaikan sebuah informasi, salah satu tujuan dibuatnya media pembelajaran antara lain untuk sarana penyampaian sebuah informasi dari satu orang ke orang lainnya. Informasi yang dimaksud antara lain sebuah bahan pembelajaran yang nantinya disampaikan oleh guru

kepada siswa di dalam kelas. Penyampaian informasi ini dapat dilakukan dengan media autentik atau media visual yang berbasis teknologi. Seorang pendidik tentu dapat dengan mudah memilih ingin menggunakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana visual untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui apa, pendidik dapat terlebih dahulu membuat media autentik atau berbentuk fisik atau bisa juga menggunakan sebuah media yang berbasis daring seperti menampilkan video pembelajaran, web, powerpoint interaktif dsb.

- b. Memotivasi, motivasi menjadi salah satu unsur yang memiliki peranan penting dalam diri peserta didik. Sebab, ketika motivasi belajar sudah tidak dimiliki, peserta didik cenderung kehilangan semangat sehingga aktivitas pembelajaran pun tidak berjalan secara optimal, dan menyepelkan pendidikan. Motivasi juga sebagai aspek yang mendukung berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Karena hal tersebut akan mempengaruhi tercapai atau tidaknya tujuan yang ingin dicapai.
- c. Menciptakan aktivitas belajar, pembelajaran bermakna tentu akan memberikan keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat tercermin dari pengalaman belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Dalam kurikulum merdeka peserta didik diharapkan dapat belajar sekaligus mendapatkan pengalaman yang mana dapat mereka terapkan di kehidupan nyata. Diharapkan di segala pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan segala kegiatan belajar yang nantinya dapat

memberikan pengalaman belajar pada siswa. Kegiatan ini juga dirasa menarik karena akan menghadirkan tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam, tetapi juga di luar kelas. dapat bereksplorasi ke luar sekolah.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran berfungsi sebagai alat sekaligus penghubung yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik mempunyai beragam fungsi. Menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022:16) fungsi media pembelajaran diantaranya berikut ini:

- a. Media pembelajaran berfungsi untuk memusatkan fokus perhatian peserta didik.
- b. Media pembelajaran berfungsi untuk pemicu semangat dan motivasi bagi peserta didik.
- c. Media pembelajaran berfungsi supaya isi pembelajaran yang diberikan dapat dipahami dengan baik.
- d. Media pembelajaran berfungsi agar peserta didik lebih aktif memberikan tanggapan atau berpartisipasi.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022:20) media pembelajaran mempunyai sejumlah manfaat dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik, antara lain berikut ini:

- a. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan menimbulkan suasana pembelajaran yang dirancang untuk menggugah perhatian, ketertarikan, serta rasa penasaran peserta didik.
- b. Digunakan sebagai sarana pembelajaran agar konsep yang disampaikan menjadi lebih terang, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya dalam proses penguasaan materi hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran maka metode yang akan dipakai oleh pendidik juga akan bervariasi, dengan begitu peserta didik tidak akan merasakan bosan.
- d. Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran tentu akan berpusat kepada peserta didik, sehingga lebih banyak berkolaborasi antara satu peserta didik dan peserta didik yang lain.

B. Infografis

1. Pengertian Infografis

Kata infografis merupakan gabungan dari kata information dan graphics yang memiliki arti sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan beberapa informasi, data, berita, dan materi secara rinci dan lebih mendalam sehingga mudah dipahami (Yati, 2019:23). Sejalan dengan teori tersebut dapat diuraikan bahwa infografis merupakan sebuah ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan suatu informasi, data, berita, maupun materi pembelajaran secara rinci dan mendalam sehingga lebih gampang dimengerti oleh pembaca. Melalui perpaduan keterkaitan antara tulisan dan ilustrasi, simbol serta warna

infografis mampu membantu pembaca memahami informasi yang kompleks secara cepat dan efisien.

Dalam bidang Pendidikan, infografis berperan sebagai media pembelajaran ini bersifat menarik karena tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual, tetapi juga dapat membantu meningkatkan daya ingat serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari (Yati, 2019:23). Selain itu, infografis juga dapat memuat beberapa gagasan, abstrak, kritik, ataupun metafora yang memanfaatkan beberapa simbol dan juga ilustrasi yang menarik. Sehingga dengan ini infografis mempunyai kegunaan yang lebih jauh lagi antara lain sebagai media komunikasi yang bersifat mengkombinasikan antara unsur seni, visual, data, dan narasi.

Selain itu, media infografis juga mempunyai keistimewaan yang mana dapat dilihat pada kemampuannya yang dapat menyederhanakan beberapa informasi dan juga data yang awalnya rumit menjadi tampilan penyajian yang lebih ringkas, menarik, dan tentu akan mudah diingat Pang dkk, (dalam Yati, 2019:23). Selain itu, infografis juga bersifat persuasif yang mana memiliki sifat mampu menarik perhatian pembaca sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Namun, infografis ini juga dipengaruhi oleh beberapa elemen dan keseimbangan antara data dan kreativitas penulisnya. Karena dengan hal itu dapat merusak keharmonisan sebuah infografis dan membuat para pembaca tidak tertarik untuk membacanya.

Menurut Pang dkk, (Yati, 2019:23) di sisi lain, jika penulis terlalu menonjolkan sisi keindahan maka informasi yang akan disampaikan tidak akan maksimal, begitu juga dengan sebaliknya apabila hanya berfokus pada

penyebaran informasinya maka daya tarik visualnya akan berkurang. Maka, jalan keluarnya penggabungan antara visual keindahan dan penempatan informasi harus selaras danimbang sehingga akan menyiptakan infografis yang memiliki nilai keindahan yang dapat menarik para pembacanya dan penyebaran informasinya juga dapat maksimal. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa infografis merupakan sebuah media yang dapat mengkomunikasikan data secara visual dengan mengkolaborasikan antara data, teks, elemen pendukung, dan desain grafis guna mendukung penyampaian informasi secara efektif baik dalam lingkup konteks edukasi, jurnalisme, penelitian maupun pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, infografis dapat dipahami sebagai media komunikasi visual yang digunakan untuk menyajikan informasi, data, maupun materi pembelajaran secara singkat dan padat, menarik, dan mudah dipahami melalui perpaduan gambar, teks, simbol, dan warna. Dalam bidang Pendidikan, infografis mempunyai peran penting sebagai media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemahaman serta ingatan peserta didik terhadap materi ajar.

2. Struktur Infografis

Secara umum, infografis mempunyai struktur yang tersusun secara sistematis agar informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh pembaca. Menurut Sriyati (2019:22) berikut struktur infografis disini judul utama infografis mempunyai peran yang cukup penting karena sebagai penanda inti utama dari informasi yang memberikan kejelasan pembahasan antara teks naratif dan elemen gambar pendukung yang digunakan. Selain itu, judul

utama juga demikian sebagai penegas pembahasan yang menegaskan apabila infografis ini berbentuk berita visual yang dapat berdiri sendiri, tanpa harus menggunakan teks yang panjang. Dalam membuat infografis subjudul bisa ditambahkan bias tidak, subjudul ini berfungsi sebagai penjelas judul utama sehingga para pembaca akan lebih mudah menangkap berita yang disampaikan dengan cepat.

Selain itu, gambar berfungsi sebagai elemen utama dalam infografis yang mana elemen ini dapat mendukung penjelasan dari teks berita yang disampaikan. Bentuk gambar yang digunakan adalah bebas yang terpenting dapat mewakili, mendukung, dan memberikan kejelasan terhadap berita atau data yang akan disampaikan (Sriyati, 2019:22). Sebagai contohnya, gambar yang digunakan dapat berupa grafik, diagram, ilustrasi, emoticon, dan juga beberapa elemen grafis yang lainnya. Elemen gambar ini nantinya akan memadukan antara data dan juga gambar yang digunakan, sehingga data yang digunakan tidak terlalu panjang dan tidak bertele-tele. Selain itu, untuk yang terakhir ada identitas pembuat yang berfungsi sebagai informasi penjelas bahwa infografis ini disajikan oleh siapa dan memiliki sumber yang jelas pula.

Dengan beberapa struktur yang sudah disebutkan di atas, penyampaian data melalui infografis dapat dengan mudah dipahami, padat, dan juga ringkas. Dengan adanya infografis ini juga bermanfaat sebagai media penyampaian sebuah berita karena bias mengurangi penggunaan teks secara panjang dan juga kompleks. Sehingga, dengan adanya infografis ini bukan hanya sekedar sebagai media ilustrasi secara visual namun juga

menjadi sarana komunikasi visual yang dapat berdiri sendiri dan diyakini sebagai media penyampaian pesan yang cukup efektif Wicandra (dalam Yati, 2019:25)

3. Jenis Infografis

Infografis terbagi menjadi dua jenis antara lain infografis informatif dan infografis visual (Yati, 2019:25). Kedua infografis ini sama-sama menekankan pada kekuatan visual, namun keduanya mempunyai perbedaan dari segi fungsi, bentuk penyajian, dan cara pembaca menerima sebuah informasi yang disajikan.

- a. Infografis informatif merupakan jenis infografis yang memfokuskan pada penyampaian sebuah informasi pada proses, sebuah kejadian, hasil penelitian, dan beberapa temuan data yang lainnya. Informasi ini bukan hanya sekedar ditampilkan dalam bentuk teks yang cukup panjang namun juga tetap menampilkan beberapa data-data yang sedikit sehingga tetap menarik para pembaca untuk membacanya. Dalam pembuatan infografis ini juga memadukan beberapa unsur seni seperti warna, bentuk elemen, dan tata letak yang begitu diperhatikan karena akan menciptakan sebuah keseimbangan antara informasi atau data yang disampaikan dan estetika yang diciptakan.
- b. Infografis visual lebih berfokus pada peran penggunaan gambar yang digunakan sebagai alat ilustrasinya. Dalam jenis infografis ini tidak serta merta menggunakan teks singkat untuk mendukung infografis, namun lebih menekankan penggunaan analogi dan simbol guna menghidupkan sebuah isi data atau informasi yang disampaikan.

Kelebihan dari infografis visual ini berada pada nilai seni dan pemaknaan yang lebih luas lagi. Dalam media massa infografis visual ini para pembaca dapat memaknai data atau informasi yang disampaikan dengan pemaknaan yang berbeda-beda dengan melihat satu desain infografis yang dibuat dengan berpegang teguh pada pengalaman, pemahaman, dan sudut pandang masing-masing. Sehingga, infografis visual ini lebih berfokus pada aspek ekspresif daripada hanya menyajikan informasi.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, bahwa jika dibandingkan antara keduanya, grafis informatif lebih menekankan pada objektivitas, faktual, dan informasi yang disampaikan juga mendidik karena dalam grafik informatif ini memiliki kejelasan informasi melalui penggunaan elemen pendukung yang dapat memperjelas informasi atau data yang disampaikan. Sementara grafis visual lebih menekankan pada aspek subjektif, ekspresif, dan estetis karena memberikan ruang kebebasan memaknai kepada sang pembacanya. Namun, kedua grafis tersebut sama-sama memiliki kedudukan yang penting dalam segala bidang karena dengan menggunakan infografis dapat membantu mempercepat pemahaman data dan dapat menyampaikan pesan dengan menggabungkan unsur seni dan simbolik yang estetika.

4. Manfaat Infografis

Menurut Yudhanto (dalam Yati, 2019:25) secara umum infografis memiliki manfaat yang sangat penting dalam penyampaian sebuah informasi, antara lain sebagai berikut.

- a. Infografis dapat menjadi alat atau sarana yang efektif dalam penyampaian informasi atau data. Dalam penyampaiannya dapat mengkombinasikan antara teks dan ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu, informasi yang disampaikan dapat diringkas sehingga para pembaca mampu menangkap maksudnya tanpa memerlukan durasi yang panjang untuk memaknai informasi yang disampaikan.
- b. Infografis berguna agar mampu memikat minat pembaca sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh mereka disampaikan dengan mudah dan cepat. Dengan mengkolaborasikan warna, ilustrasi, dan memperhitungkan dengan matang tata letak yang tepat akan mendapatkan infografis yang estetika, sehingga dengan begitu para pembaca akan cenderung minat untuk membaca infografis tersebut.
- c. Infografis ini dapat menjadi sarana yang sangat mendukung keefektifan dalam menyampaikan informasi di segala bidang seperti bidang pemasaran, edukasi, kampanye, hingga pendidikan.

C. Canva

1. Pengertian *Canva*

Menurut Resmi dkk., (dalam Putri et al., 2021:315) *Canva* adalah sebuah platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan sumber daya untuk keperluan pembuatan desain pilihan template visual yang dapat digunakan pengguna, termasuk pendidik dalam merancang media pembelajaran yang memiliki daya tarik tinggi serta mudah untuk dioperasikan oleh pengguna. Sejalan dengan teori tersebut, dapat diuraikan bahwa dengan

adanya *Canva* dalam perkembangan teknologi digital ini memberikan banyak manfaat bagi pendidik seperti halnya dapat digunakan sebagai alternative bagi pendidik dalam menciptakan sumber proses pembelajaran yang lebih beragam, bersifat interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik. Selain menyajikan beragam template yang siap digunakan, *Canva* juga memberikan fitur integrative seperti pengolahan gambar, penyusunan layout, penyesipan elemen visual, serta akses ke ikon, ilustrasi dan font sehingga pendidik dapat dengan mudah mengembangkan media yang bukan hanya sekedar informatif tetapi juga estetis.

Menurut Triningsih (dalam Putri et al., 2021:315), *Canva* merupakan platform desain visual yang mampu membantu pendidik dan peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan *Canva* tidak hanya sekedar memberikan efisiensi dalam penyusunan tampilan media, tetapi juga mendorong berkembangnya kecakapan digital, kreativitas, serta berbagai keterampilan abad ke-21 yang relevan bagi pembelajaran modern. Selain itu, fleksibilitas fitur yang ditawarkan mulai dari beragam template, elemen grafis, ilustrasi hingga opsi kolaborasi menjadikan *Canva* sebagai sarana yang efektif untuk menghasilkan media belajar yang memiliki daya tarik secara visual. Penyajian media belajar yang memiliki daya tarik pada akhirnya akan memberikan dampak pada peningkatan motivasi, minat belajar dan hasil peserta didik karena mereka dihadapkan pada konten yang lebih komunikatif, bersifat interaktif serta selaras dengan perkembangan teknologi yang akrab mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Merujuk pada penjelasan dari berbagai ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Canva* adalah platform desain daring yang bukan hanya menyediakan beragam template dan elemen visual yang memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang estetis dan informatif. Namun, juga berperan sebagai sarana yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya keberagaman fitur yang ditawarkan menjadikan *Canva* sebagai alternative media yang *variative* dan interaktif, sehingga mampu menstimulus kreativitas. Dengan demikian, pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kualitas penyajian materi sekaligus menarik minat belajar melalui tampilan visual yang lebih komunikatif, peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada. saat ini.

2. Keunggulan *Canva*

Menurut (Monoarfa & Haling, 2021:1088) *Canva* mempunyai beberapa keunggulan yang mana menjadikannya menjadi media yang relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada era digital. Berikut beberapa keunggulan *Canva*.

- a. *Canva* menyediakan beragam pilihan desain yang menarik dan estetis. Sehingga, pendidik dapat dengan mudah menyusun media pembelajaran yang lebih *variative* serta sesuai dengan media pembelajaran yang diinginkan.
- b. Keberagaman desain memungkinkan visualisasi informasi menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami.

- c. Fitur-fitur yang kreatif yang menyediakan template seperti ikon, ilustrasi, font, dan elemen grafis lainnya yang dapat mendorong pendidik maupun peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dalam proses pembuatan media pembelajaran.
- d. Penggunaan *Canva* dinilai mampu menghemat waktu dalam proses pembuatan media. Karena, pendidik tidak perlu merancang tamplan dari awal, cukup memodifikasi template yang telah tersedia sesuai dengan kebutuhan belajar.
- e. *Canva* merupakan media yang fleksibel. Karena, dalam proses desain tidak harus dilakukan melalui laptop ataupun computer, tetapi juga dapat dikerjakan melalui gawai seperti ponsel pintar dan tablet.

3. Kekurangan *Canva*

Walaupun *Canva* mempunyai banyak keunggulan, namun media ini juga mempunyai kekurangan yang perlu dipertimbangkan lagi penggunaannya. Menurut (Monoarfa & Haling, 2021:1088) kekurangan media *Canva* ini antara lain berikut ini:

- a. Ketergantungan pada koneksi internet. *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis jaringan *online-based* sehingga seluruh proses pengaksesan, penyimpanan, hingga pengunduhan desain sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet. Apabila perangkat seperti gawai atau laptop tidak memiliki jaringan yang stabil atau kehabisan kuota data, pengguna tidak dapat membuka maupun mengedit desain. Kondisi ini tentu dapat menghambat kelancaran

kegiatan belajar mengajar, khususnya di sekolah atau individu yang berada di wilayah tertentu dengan infrastruktur internet terbatas.

- b. Tersedianya Fitur Premium yang Berbayar. Meskipun *Canva* menyajikan banyak template, stiker, ilustrasi, dan font secara gratis, sebagian besar elemen premium masih terkunci dan hanya dapat diakses melalui akun berbayar. Hal ini dapat membatasi kreativitas pengguna yang ingin memanfaatkan desain dengan kualitas profesional namun terhalang oleh fitur premium. Namun demikian, keterbatasan ini dapat diatasi dengan pemanfaatan elemen gratis yang tetap cukup beragam dan memadai. Kondisi ini menuntut pendidik maupun peserta didik untuk mengandalkan kreativitas dalam memaksimalkan fitur gratis agar tetap mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa harus bergantung pada elemen berbayar.
- c. Kemungkinan Terjadinya Kemiripan Desain. *Canva* menyediakan template yang digunakan oleh jutaan pengguna di berbagai belahan dunia. Hal ini menyebabkan potensi tingginya kemiripan desain antar pengguna, baik dalam bentuk layout, penggunaan warna, maupun elemen visual lainnya. Kesamaan desain ini dapat menurunkan aspek orisinalitas apabila pengguna tidak melakukan modifikasi lebih lanjut.

D. Teks Biografi

1. Pengertian Teks Biografi

Istilah biografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *bios* yang berarti kehidupan dan *graphien* yang berarti menulis. Dengan demikian, biografi dapat

dipahami sebagai sebuah karya tulis yang memuat kisah perjalanan hidup seseorang atau tokoh yang disusun oleh orang lain. Biografi berbeda dengan autobiografi, autobiografi dapat diartikan sebagai seseorang yang menuliskan riwayat hidupnya sendiri (Kemendikbud, 2019:37). Sejalan dengan teori tersebut dapat diuraikan bahwa teks biografi termasuk dalam narasi ekspositori yang mana mempunyai arti sebuah narasi yang bermaksud guna memberikan sebuah informasi kepada pembaca agar pengalamannya bertambah. Teks biografi bukan melulu berisi tentang seluruh riwayat kehidupan tokoh biografi, namun hanya menuliskan atau mencantumkan beberapa aspek yang dianggap penting, menarik, dan juga memiliki nilai bagi pembacanya. Sehingga, teks biografi menampilkan gambaran hidup seorang tokoh secara cermat yang pada umumnya menjabarkan tentang latar belakang kehidupan, pengalaman, karya, prestasi, penghargaan, serta konflik yang pernah dialami tokoh tersebut. Selain itu, teks biografi mempunyai kegunaan antara lain sebagai media inspirasi dan motivasi bagi pembacanya.

Biografi dimaknai dengan kisah hidup seseorang yang didasarkan pada kenyataan dan dijabarkan dengan sangat rinci dibandingkan sekedar data formal seperti tempat tanggal lahir, pekerjaan, dan juga tanggal kematian (Susanto, 2019:30). Teks biografi adalah jenis tulisan yang memaparkan riwayat hidup seorang tokoh, baik dari aspek perjalanan hidup maupun pengalaman penting yang dialaminya serta kekurangan hingga kelebihan tokoh tersebut dengan harapan agar kisah tokoh tersebut dapat menjadi teladan, inspirasi dan motivasi bagi pembacanya. Dalam kegiatan menulis teks biografi,

seorang pendidik juga dapat menuntun peserta didiknya untuk berpikir kreatif dengan menuangkan beberapa ide dalam bentuk tulisan nyata tokoh biografi.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa teks biografi adalah jenis teks yang mengisahkan perjalanan hidup seseorang secara runtut dan berdasarkan fakta dan nyata yang disusun secara runtut dan sistematis. Teks biografi hanya menuliskan beberapa aspek yang dirasa penting seperti latar belakang tokoh, pengalaman tokoh, karya, prestasi, dan penghargaan yang diraihinya semasa hidup. Selain itu, teks biografi juga termasuk dalam narasi ekspositori karena berorientasi pada sarana menambah pengetahuan bagi pembaca dan penulisnya. Selain itu, melalui teks biografi ini, juga bertujuan untuk memberikan inspirasi dan motivasi kepada pembaca dan penulisnya untuk ikut meneladani kisah tokoh biografi tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran teks biografi bukan hanya sebagai sarana menambah pengetahuan saja, namun berfungsi sebagai sarana melatih keterampilan menulis, berpikir kritis, dan kreatif peserta didik.

2. Struktur Teks Biografi

Menurut Susanto (dalam Susanto, 2019:32), teks biografi mempunyai beberapa struktur utama yang membentuk alur penyajiannya, antara lain orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi.

- a. Orientasi, yakni bagian awal dari teks biografi yang menjabarkan mengenai identitas tokoh seperti, nama lengkapnya, tempat tanggal lahir, alamatnya, riwayat sekolahnya, dan lainnya.

- b. Peristiwa penting, bagian ini memuat rangkaian peristiwa penting yang pernah dialami oleh tokoh tersebut seperti penghargaan dan pencapaian yang didapatkan semasa hidupnya.
- c. Reorientasi, yakni bagian penutup berisi pandangan penulis mengenai perjalanan karier tokoh yang dibahas. Selain itu, reorientasi juga dimaknai dengan kesimpulan dari penjabaran seluruh teks biografi dari awal hingga akhir.

3. Unsur Kebahasaan Teks Biografi

Menurut Kemendikbud (Susanto, 2019:34) unsur kebahasaan teks biografi mempunyai beberapa kelas kata yang dominan digunakan. Berikut kaidah kebahasaan dalam teks biografi antara lain.

- a. Penggunaan kata ganti orang ketiga tunggal seperti *ia*, *dia*, atau *beliau* dipakai secara bergantian dengan penyebutan nama tokoh maupun sebutan khusus untuk tokoh tersebut.
- b. Kata kerja tindakan dimanfaatkan untuk menggambarkan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh tokoh dalam peristiwa yang diceritakan, misalnya belajar, membaca, menulis, dan berlari.
- c. Kata sifat digunakan untuk memberikan uraian yang lebih rinci mengenai karakter atau kualitas tokoh, seperti kuat, cerdas, rajin, dan tekun. Dalam pendeskripsian, kata sifat ini sering didahului oleh kata penghubung kopulatif seperti *adalah* dan *merupakan*.
- d. Kata kerja yang berkaitan dengan proses mental dipakai untuk menggambarkan aktivitas batin atau pemikiran tokoh, contohnya memahami, menyetujui, menginspirasi, serta menyayangi.

- e. Kata kerja pasif digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian yang dialami oleh tokoh ketika ia berperan sebagai subjek dalam suatu peristiwa.
- f. Kata sambung, kata depan, atau nomina yang berkaitan dengan urutan waktu. Contohnya, sebelum, sudah, pada saat, kemudian, sampai, selanjutnya, hingga, nantinya, selama, pada tanggal, dan saat itu.

4. Langkah Menyusun Teks Biografi

Teks biografi bukan hanya sekadar berguna menulis perjalanan hidup seseorang, namun teks biografi juga mempunyai kegunaan yang cukup penting bagi orang lain. Dengan adanya teks biografi pembaca dan penulis akan mendapatkan informasi yang memaparkan fakta kehidupan tokoh, mulai dari latar belakangnya, perjuangan hingga pencapaian yang sudah diraih. Selain itu para pembaca dan penulis juga mendapatkan inspirasi (motivasi) sehingga perilaku baik yang sudah dilakukan oleh tokoh bisa dijadikan teladan. Supaya hasil penulisan teks biografi dapat tersusun dengan baik dan sistematis, terdapat sejumlah tahapan yang harus diperhatikan dalam menetapkan tokoh sastrawan sebagai focus penulisan agar data biografi yang digunakan peserta didik lebih relevan, factual, dan mudah dianalisis berdasarkan karya-karya mereka. Menurut Sari et al., (2019:67), langkah menulis teks biografi antara lain berikut ini.

- a. Memilih tokoh, langkah pertama yang dilakukan antara lain memilih tokoh yang akan ditulis kisah hidupnya. Tokoh ini mempunyai pengertian yang luas, bisa tokoh sastrawan, tokoh bangsawan, tokoh inspiratif, serta tokoh yang ada dilingkungan sekitar.

- b. Menentukan teknik pencarian data, dalam pencarian data ini penulis bias mengambil beberapa data melalui wawancara, studi pustaka, dan artikel.
- c. Mencari data tentang tokoh, data yang dimaksud antara lain meliputi identitas tokoh, latar belakang keluarga, pendidikan, penghargaan yang pernah diraih, karier, hingga peran penting dalam masyarakat.
- d. Memilah data yang relevan tentang tokoh, dalam tahapan ini penulis tentu harus memilih dan memilah beberapa data temuan yang sesuai dengan tujuan penulisan biografi yang diinginkan.
- e. Menyusun kerangka tulisan, dalam tahap ini penulis membuat kerangka tulisan agar alur penulisan dapat tertulis dengan runtut dan tidak melompat-lompat.
- f. Mengembangkan kerangka menjadi bentuk biografi, setelah membuat kerangka penulis mulai menuliskan data secara sistematis berdasarkan kerangka yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.
- g. Merevisi kembali hasil tulisan secara utuh, pada tahap ini penulis tentu mengecek hasil tulisan untuk memperbaiki kesalahan penulisan (typo), kesalahan ejaan, struktur kalimat, dan lain sebagainya.
- h. Mempublikasikan hasil tulisan, setelah melakukan revisi dan sudah merevisi semua bagian yang salah maka teks biografi dapat dipublikasikan dalam bentuk buku, artikel, infografis atau media digital.

E. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kegiatan meluapkan pikiran ke dalam bentuk tertulis. Dalam arti lain, menulis merupakan kegiatan mengembangkan ide, memperdalam, dan memikirkan sesuatu lalu menuangkannya ke dalam tulisan (Kharisma., 2021:1). Sejalan dengan teori tersebut dapat diuraikan bahwa menulis merupakan salah satu cara mengungkapkan pikiran, ide, ataupun sebuah gagasan melalui tulisan. Dalam menuliskan sebuah ide, penulis juga harus memiliki daya pikir yang kritis agar hasil tulisan mereka dapat menjadi sebuah tulisan yang lengkap. Hasil akhir dari berpikir kritis dan pengembangan ide ini dapat direalisasikan menjadi sebuah tulisan berupa paragraf, esai, cerita pendek, puisi, artikel, dsb. Dengan begitu menulis bukan semata-mata hanya sekadar kegiatan saja melainkan kegiatan yang dapat menyampaikan sebuah informasi, ekspresi, hingga opini kepada pembaca.

Menurut Hugo Hartig dalam Hariandi (dalam Sukma et.al, 2023:33) merinci bahwa dalam kegiatan menulis terdapat sebuah tujuan yang dimiliki oleh sang penulis antara lain, menulis karena adanya tuntutan pekerjaan, tugas, utusan dari atasan, dsb. yang mana kegiatan ini dilakukan oleh penulis semata-mata hanya digunakan untuk memenuhi sebuah tuntutan pekerjaan, menulis altruistik merupakan kegiatan menulis yang bertujuan untuk memberikan rangsangan mengenai perasaan kepada sang pembaca seperti rasa senang, sedih, dan tegang, menulis persuasive merupakan kegiatan menulis yang bertujuan untuk memastikan para pembaca mengetahui keaslian karangan yang disampaikan, memberikan sebuah keterangan kepada

pembaca, bertujuan untuk menyampaikan serta menjelaskan segala isi pikiran atau gagasan yang mana hal tersebut dapat diterima dan dipahami oleh pembacanya.

Menurut Suparno & Yunus (dalam, Sukma et.al, 2023:34) dalam kegiatan menulis, penulis dapat memperoleh sejumlah manfaat yang beragam seperti, dapat menambah kecerdasan seseorang, menambah daya kreatif seseorang, serta mendorong seseorang untuk mengumpulkan sebuah informasi. Dalam kegiatan menulis, seseorang tentu harus mengembangkan beberapa teknik menulis sehingga orang tersebut mumpuni dalam menuliskan gagasan, ide, maupun resensinya.

Berdasarkan uraian dengan demikian, menulis dapat dipahami sebagai aktivitas mengungkapkan pikiran, gagasan, dan ide ke dalam bentuk tulisan. secara sistematis dan bermakna. Kegiatan ini bukan hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, namun juga sebagai bentuk ekspresi diri dan pengembangan kemampuan berpikir kritis seseorang.

2. Teknik Menulis

Berikut adalah beberapa teknik yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam kegiatan menulis menurut (Sukma et.al, 2023:37), yakni:

a. Menulis melalui Gambar

Menulis melalui gambar mempunyai tujuannya adalah agar peserta didik dapat menuliskan ide secara cepat berdasarkan gambar yang mereka amati. Sebagai contoh, pendidik dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan hasil pengamatan tersebut. sebuah karangan melalui gambar. Maka alat yang dibutuhkan oleh

peserta didik yakni gambar-gambar yang mempunyai ilustrasi yang menarik namun juga harus menyelaraskan berdasarkan materi pembelajaran yang telah disampaikan, terdapat beberapa cara yang dapat digunakan oleh peserta didik, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan stimulus kepada peserta didik.
- 2) Pendidik memberikan beberapa gambar.
- 3) Peserta didik ditugaskan untuk mengamati gambar yang tersedia tersebut lalu mengidentifikasinya hingga menjadi sebuah cerita yang runtut.
- 4) Guru mengajukan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik terkait hasil karangan yang sudah mereka susun sebelumnya.

b. Menulis Objek Langsung

Peserta didik dapat melakukan kegiatan menulis jika mereka sudah menemukan sebuah objek yang dinarasikan. Misalnya, pendidik mengajak peserta didik untuk mengamati orang yang sedang menyapu, dengan begitu peserta didik tentu akan lebih cepat dan bisa membuat sebuah karangan mengenai orang yang sedang menyapu tersebut. Alat yang dibutuhkan oleh pendidik yakni objek yang akan digunakan peserta didik untuk ditulis. Objek ini bisa berupa benda maupun orang. Cara yang bisa dipakai antara lain.

- 1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan stimulus kepada peserta didik.
- 2) Pendidik menampilkan objek.

- 3) Setelah peserta didik mengamati serta melihat objek yang diberikan oleh pendidik, mereka kemudian bisa membuat tulisan atau karangan mengenai objek yang telah dilihat.

c. Pembandingan Objek Langsung

Teknik pembelajaran ini dirancang untuk melatih keterampilan menulis peserta didik melalui kegiatan membandingkan dua objek yang diamati. Misalnya, pendidik dapat menampilkan dua benda yang mempunyai kemiripan tetapi berbeda dari segi bentuk, warna, maupun fungsi. Kemudian, peserta didik menuliskan hasil pengamatan mereka dengan membandingkan kedua objek tersebut secara runtut dan logis. Melalui kegiatan ini bertujuan melatih peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengamati secara detail, serta menyajikan hasil pengamatannya dalam bentuk tulisan yang terstruktur. Teknik ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Berikut cara penerapannya.

- 1) Pendidik memberikan pengantar mengenai kegiatan.
- 2) Pendidik menampilkan dua objek yang mempunyai kesamaan namun berbeda dalam segi aspek.
- 3) Peserta didik mengamati perbedaan objek.
- 4) Peserta didik menulis hasil perbandingan.
- 5) Pendidik mengajukan pertanyaan untuk mengetahui alasan di balik tulisan peserta didik.
- 6) Pendidik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

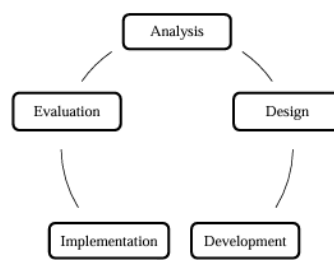
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menerapkan metode *research and development* (R&D), yakni suatu pendekatan penelitian yang difokuskan pada proses merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi terhadap suatu media atau produk. Media yang dikembangkan tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar (Rustamana et al., 2024:61). Pendekatan ini bukan hanya berfokus pada menciptakan produk media baru, namun juga menekankan pada proses uji kelayakan dan efektivitas produk media melalui penilaian para ahli sebelum diimplementasikan kepada pelajar. Fokus utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media infografis interaktif berbantuan *Canva* sebagai sarana meningkatkan keterampilan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X. Melalui pendekatan (R&D) ini diharapkan media yang dikembangkan mampu menghasilkan kegiatan belajar yang lebih kreatif, menarik perhatian, serta inovatif sehingga mampu mempermudah pelajar dalam memahami materi materi menulis teks biografi.

Sesuai dengan teori (Sugiyono, 2020), menyatakan bahwa pendekatan (R&D) ialah sebuah metode penelitian yang bukan hanya sekadar menciptakan sebuah media, melainkan menyertakan uji validitas, uji kepraktisan, dan keefektifan sebuah media yang diciptakan untuk diimplementasikan. Sesuai dengan teori tersebut bahwa tujuan dari metode ini antara lain menciptakan sebuah media yang layak, bermanfaat, dan sesuai dengan kebutuhan di kelas.

Dengan memakai model ADDIE ini peneliti menghasilkan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* yang digunakan pada materi teks biografi. Peneliti memilih model ADDIE karena model pengembangan ini mempunyai beberapa keunggulan. Antara lain karena langkah yang digunakan sistematis, fleksibel dan berorientasi terhadap tujuan yang diharapkan. Model ini juga memberikan langkah-langkah yang tersusun dengan baik mulai dari analisis kebutuhan sampai evaluasi media. Oleh karena itu, model ADDIE ini cukup mendukung proses pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelajar di kelas. Penerapan model pengembangan yang dilakukan secara tersusun mampu menciptakan suatu produk yang diharapkan dengan mempunyai kualitas baik serta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut kerangka berpikir dari penelitian pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE.

GAMBAR 3. 1 MODEL PENGEMBANGAN ADDIE



Sumber: (Rusdi, 2018:116)

Model ADDIE memiliki lima tahapan pokok yang saling berhubungan dan membentuk satu rangkaian proses, yakni sebagai berikut:

1. Analisis yang bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran guna mengidentifikasi permasalahan yang muncul sekaligus memnentukan solusi yang sesuai untuk permasalahan tersebut.

2. Desain merupakan tahapan yang melibatkan perancangan solusi yang didapatkan. Hal ini mencakup strategi pembelajaran, pengembangan materi, model pembelajaran, dan menentukan metode evaluasi yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada.
3. Pengembangan merupakan tahap yang mana sang peneliti memproduksi media pembelajaran yang dirancang terlebih dahulu sebelum pelaksanaan dimulai. Dalam tahap ini, peneliti memasuki tahap realisasi desain menjadi produk yang nyata.
4. Implementasi merupakan tahap yang melibatkan pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam tahap ini dapat dikatakan bentuk penerapan produk atau media dalam pembelajaran bentuk faktual.
5. Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi yakni tahap penilaian terhadap proses serta hasil dari media.

Dengan merujuk pada uraian yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (r&d)* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* untuk materi teks biografi kelas X. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang mempunyai lima tahapan utama, yakni tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan utama, yakni tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi yang mana model ini

dipakai dalam proses pengembangan serta evaluasi sebuah produk media pembelajaran. Model tersebut telah sering dimanfaatkan dalam bidang Pendidikan karena dinilai mampu mendukung berbagai proses pembelajaran secara efektif serta memberikan panduan yang jelas dan terstruktur mulai dari tahap analisis sampai produk yang dihasilkan.

1. Analisis

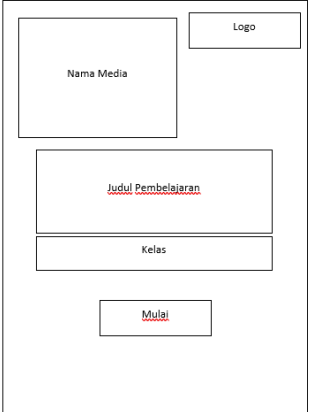
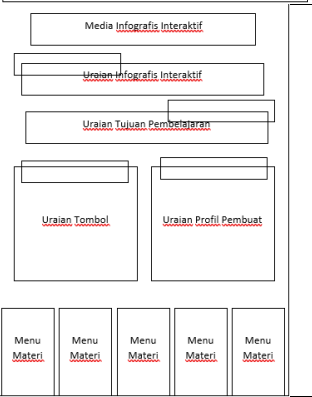
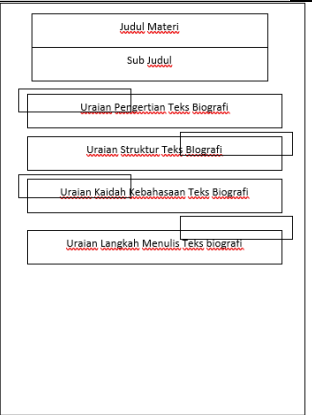
Dalam langkah awal peneliti melaksanakan sebuah analisis selaku langkah awal dalam merancang sebuah media pembelajaran. Analisis ini mengarah pada mencari tahu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga peneliti dapat memberikan solusi yang tepat sasaran guna menunjang kegiatan inetraksi pembelajaran antara guru dan siswa yang berlangsung di ruang kelas. Sehingga, dengan hasil temuan analisis ini peneliti dapat menyajikan alternatif pemanfaatan sarana belajar yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Dalam proses analisis ini peneliti melaksanakan observasi, pengamatan langsung, wawancara dan sebar angket guna mendapatkan data di lapangan. Sehingga diperlukannya analisis kebutuhan, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, melalui cara peneliti mampu menyusun rancangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar yang bukan sekadar menyampaikan materi saja, melainkan mampu mengatasi permasalahan peserta didik.

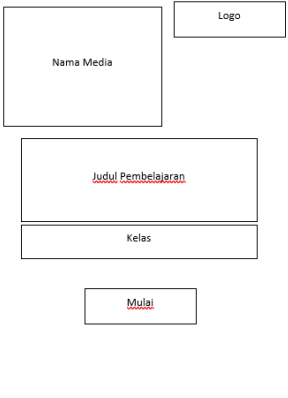

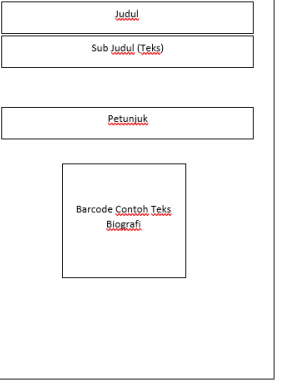
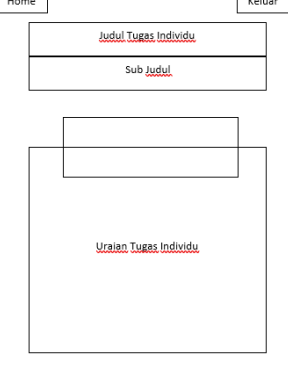
2. Desain

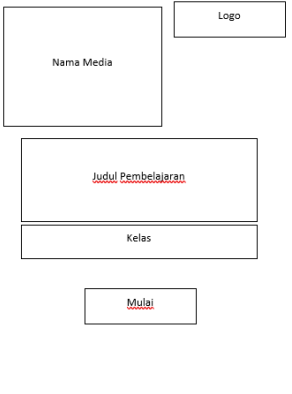
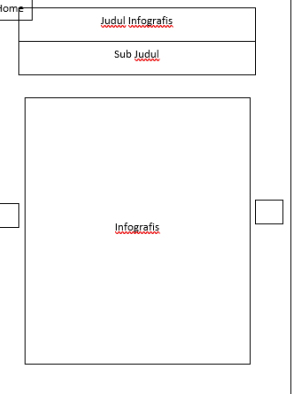
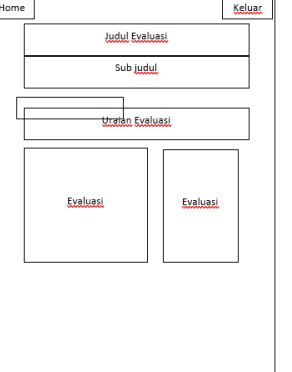
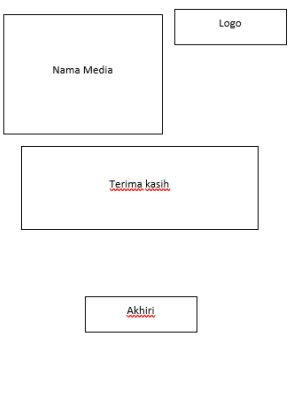
Setelah tahap analisis selesai dilakukan, langkah selanjutnya yakni melakukan perencanaan atau desain terhadap media yang dirancang untuk

digunakan dalam kegiatan belajar. Dalam tahap ini, peneliti berada di tahap penyusunan kerangka yang dijadikan panduan sebelum melakukan pengembangan sebuah produk secara detail. Hal yang penting dalam tahap ini antara lain pembuatan *storyboard*, yang berfungsi sebagai gambaran visual dari alur media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* yang akan dikembangkan.

TABEL 3. 1 STORYBOARD DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS INTERAKTIF

Storyboard	Uraian
	<p>Pada halaman pertama berisi logo Sman 1 Ngadiluwih dan Uin Syekh Wasil Kediri, nama media, judul pembelajaran, kelas, dan tombol mulai.</p>
	<p>Pada halaman kedua berisi infografis yang memuat define infografis interaktif, tujuan pembelajaran, ketersediaan tomvol, profil pembuat, menu materi, menu tugas, menu infografis, dan menu evaluasi.</p>
	<p>Pada halaman ini berisi infografis materi teks biografi yakni definisi teks biografi, struktur, unsur kebahasaan, dan langkah menulis teks biografi.</p>

Storyboard	Uraian
	<p>Pada halaman pertama berisi logo Sman 1 Ngadiluwih dan Uin Syekh Wasil Kediri, nama media, judul pembelajaran, kelas, dan tombol mulai.</p>
	<p>Pada bagian ini berisi tentang materi teks biografi dalam bentuk video.</p>
	<p>Pada halaman ini memuat contoh teks biografi dramawan secara utuh.</p>
	<p>Dalam bagian ini berisi uraian tentang tugas individu, tombol home dan keluar.</p>

Storyboard	Uraian
 <p>The storyboard for the first page shows a layout with a 'Logo' box in the top right, a 'Nama Media' box in the top left, a 'Judul Pembelajaran' box in the center, a 'Kelas' box below it, and a 'Mula' button at the bottom.</p>	<p>Pada halaman pertama berisi logo Sman 1 Ngadiluwih dan Uin Syekh Wasil Kediri, nama media, judul pembelajaran, kelas, dan tombol mulai.</p>
 <p>The storyboard for the second page features a 'Home' button in the top left, a 'Judul Infografis' box, a 'Sub Judul' box, and a large central area labeled 'Infografis' with small square handles on its sides.</p>	<p>Pada bagian ini berisi tombol home, sebelum, selanjutnya, sebelas infografis dramawan, judul dan sub judul infografis.</p>
 <p>The storyboard for the third page includes a 'Home' button in the top left and a 'Keluar' button in the top right. Below them are boxes for 'Judul Evaluasi', 'Sub judul', and 'Urutan Evaluasi'. At the bottom, there are two side-by-side boxes labeled 'Evaluasi'.</p>	<p>Pada laman ini berisi tombol home, keluar, judul, subjudul halaman, uraian definisi evaluasi, dan tersedia lima kuis evaluasi teks biografi yang terintegrasi dengan tiga media yakni zepquiz dan educaplay.</p>
 <p>The storyboard for the fourth page shows a 'Logo' box in the top right, a 'Nama Media' box in the top left, a 'Terima kasih' box in the center, and an 'Akhir' button at the bottom.</p>	<p>Pada laman ini berisi logo Sman 1 Ngadiluwih dan Uin Syekh Wasil Kediri, nama media, ucapan terima kasih dan tombol akhiri media.</p>

TABEL 3. 2 STORYBOARD INFOGRAFIS TOKOH DRAMAWAN

<table border="1"> <tr> <td>Nama Tokoh</td> <td rowspan="2">Gambar Tokoh</td> </tr> <tr> <td>Biografi Dramawan</td> </tr> <tr> <td>Latar Belakang Tokoh</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Riwayat Pendidikan Tokoh</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Karier Tokoh</td> <td>Penghargaan Tokoh</td> </tr> <tr> <td>Karya Terkenal Tokoh</td> <td>Keunikan Karya Tokoh</td> </tr> <tr> <td>Gaya Kepenulisan Tokoh</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ciri Khas Tokoh</td> <td></td> </tr> </table>	Nama Tokoh	Gambar Tokoh	Biografi Dramawan	Latar Belakang Tokoh		Riwayat Pendidikan Tokoh		Karier Tokoh	Penghargaan Tokoh	Karya Terkenal Tokoh	Keunikan Karya Tokoh	Gaya Kepenulisan Tokoh		Ciri Khas Tokoh		<p>Halaman infografis memuat komponen penting seperti nama dan gambar tokoh, ringkasan biografi, latar belakang, riwayat pendidikan, perjalanan karier, penghargaan, karya terkenal, keunikan karya, gaya kepenulisan, serta ciri khas tokoh. Susunan ini membantu memastikan seluruh informasi biografi tersaji secara lengkap, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.</p>
Nama Tokoh	Gambar Tokoh															
Biografi Dramawan																
Latar Belakang Tokoh																
Riwayat Pendidikan Tokoh																
Karier Tokoh	Penghargaan Tokoh															
Karya Terkenal Tokoh	Keunikan Karya Tokoh															
Gaya Kepenulisan Tokoh																
Ciri Khas Tokoh																

3. Pengembangan

Tahap pengembangan menjadi langkah bagi peneliti untuk mulai merealisasikan sketsa atau rancangan yang sudah disusun sebelumnya menjadi sebuah produk atau media pembelajaran nyata berupa media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva*. Dalam tahap pengembangan ini peneliti mengacu pada *storyboard* yang dirancang dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Setelah sarana belajar telah disusun langkah selanjutnya yakni melakukan tahap validasi yang dilaksanakan sebagai upaya menilai kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan di lingkungan pembelajaran. Setelah masing-masing ahli memberikan penilaian, saran dan komentar mengenai media yang dibuat. Peneliti berusaha untuk melakukan revisi dan memperbaiki media yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahap ini, setelah media pembelajaran sudah divalidasi oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yakni mengimplementasikan media yang dikembangkan dalam kelompok besar. Dalam kegiatan implementasi ini

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks biografi dramawan peserta didik. Pada tahap implementasi ini media yang dikembangkan diujikan pada kelompok kecil dan besar. Selain itu, respons peserta didik juga begitu penting dalam penelitian ini karena mereka merupakan pengguna terakhir yang dapat merasakan kegunaan dan tantangan yang ada ketika menggunakan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva*.

5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan berjalannya pengembangan media pembelajaran ini. Hasil dari tahap evaluasi ini antara lain memberikan gambaran kepada peneliti terhadap elemen mana saja yang perlu diperbaiki. Kemudian peneliti melakukan revisi dan perbaikan sehingga menciptakan media pembelajaran yang diharapkan.

C. Uji Coba Produk

Dalam proses penelitian dan pengembangan, uji coba merupakan tahapan yang cukup krusial karena digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak digunakan. Tahap ini melibatkan beberapa aspek antara lain berikut ini:

1. Desain Uji Coba

Dalam sebuah penelitian pengembangan tentu dalam tahap desain uji coba menjadi salah satu tahap yang begitu penting karena berguna untuk memperoleh informasi mengenai tingkat mutu media yang dihasilkan dari proses pengembangan. Dalam tahap uji coba ini bukan hanya sekadar dinilai sebagai sarana yang umum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, media tersebut kerap digunakan oleh pendidik untuk menunjang proses penyampaian

materi. Namun demikian, media yang dikembangkan tentu tergolong layak atau tidak, terbukti efektif atau tidak. Sehingga, media yang dikembangkan akan diuji kelayakannya agar media tersebut benar-benar memberikan manfaat bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam uji coba ini secara umum dibutuhkan beberapa ahli validator yang mumpuni di bidangnya. Ahli validator tersebut antara lain seperti praktisi materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ketiga ahli validasi tersebut tentu akan menghasilkan beberapa masukan, kritik dan saran guna perbaikan bagi media yang dikembangkan. Dengan demikian, seluruh masukan berupa kritik dan saran dari para ahli dijadikan sebagai bahan pertimbangan serta acuan peneliti untuk memperbaiki kelayakan media agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga, dalam tahap desain uji coba ini akan memperoleh media yang nantinya akan layak dan efektif diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

D. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media menjadi subjek pertama yang dilibatkan dalam tahap uji coba berarti seseorang yang mempunyai keahlian serta pengalaman yang luas dalam bidang media pembelajaran. Dengan adanya ahli media cukup memberikan peran yang penting bagi pengembangan media pembelajaran ini. Karena, ahli media menilai dari segi kelayakan sehingga media pembelajaran yang dapat diimplementasikan ke dalam kelas harus sudah divalidasi kelayakannya oleh ahli media ini. Sehingga, ahli media yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain salah satu dosen Tadris Bahasa

Indonesia UIN Syekh Wasil Kediri Bapak Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom., yang mempunyai keahlian dalam menilai pengembangan media pembelajaran.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa antara lain seseorang yang mempunyai keahlian yang mumpuni dalam bidang bahasa, sehingga ahli bahasa ini juga memberikan peran penting terhadap beberapa tatanan dan pemilihan bahasa yang dimanfaatkan. Sehingga, ahli bahasa yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain salah satu dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN Syekh Wasil Kediri. yang memiliki keahlian dibidang Bahasa yakni Ibu Anwariyah, M.Pd.

c. Praktisi Materi

Praktisi materi mempunyai peranan yang cukup penting seperti memastikan bahwa isi konten yang ada dalam media pembelajaran tersebut telah disusun dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku, mempunyai kesesuaian secara konseptual, serta memuat materi yang relevan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Selain itu, praktisi materi juga berperan sebagai seseorang yang menjamin apabila materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan standar akademik yang berlaku serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Sehingga, praktisi materi yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Ngadiluwih Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr.

d. Pengguna Produk (Peserta Didik)

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berasal dari kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih dengan jumlah 34 orang. Penelitian ini memfokuskan pada kemampuan menulis teks biografi sebelum media pembelajaran digunakan dan setelah media tersebut dimanfaatkan dalam proses belajar. Selain itu, materi yang diujikan antara lain berkaitan dengan teks biografi, terkhusus pada keterampilan menulis narasi teks biografi menggunakan infografis maupun tidak.

E. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan dua bentuk data antara lain menggunakan, data informasi verbal dan dalam bentuk angkat atau numerik.

a. Data Kualitatif

Data ini dipakai guna mencari informasi yang sifatnya deskripsi, sehingga dapat memberikan gambaran data mengenai penelitian yang dikembangkan. Data ini diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan praktisi materi. Selain itu, dalam data kualitatif juga diperoleh dari observasi peneliti yang dilakukan secara langsung di kelas. Dalam pengumpulan data bersifat deskriptif ini memberitahukan akan kondisi nyata di dalam kelas, sehingga peneliti dapat menentukan tantangan serta solusi sesuai kebutuhan yang harus dipenuhi selama kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. Data Kuantitatif

Data numerik berfokus terhadap angka-angka yang didapatkan dari angket respon ahli media, ahli bahasa, dan praktisi materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga, hasil skor angket yang didapatkan akan diolah dan dapat dihitung menggunakan persentase yang sudah disiapkan. Selain itu, data kuantitatif diperoleh berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* sehingga akan menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan efektif atau tidak. Oleh sebab itu, hasil respon skor berupa angket dan juga tes memberikan gambaran berupa angka atau numerik mengenai kelayakan serta efektivitas media yang dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pengembangan media pembelajaran infografis infografis interaktif berbantuan *Canva* ini meliputi, observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

a. Observasi

Pada tahap observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran sebelum menggunakan media. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengetahui interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mengetahui sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui observasi ini, peneliti juga akan mengetahui kondisi kelas secara langsung. Selain itu, juga mengetahui bagaimana peserta didik merespon dan

menerima materi yang diajarkan guru dan melihat sejauh mana metode tersebut efektif ketika diimplementasikan di dalam kelas. Sehingga, melalui kegiatan ini peneliti mengetahui kelemahan pembelajaran dan bisa mengetahui solusi apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b. Wawancara

Pada tahap ini, wawancara difungsikan guna menemukan kendala yang ditemui dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Sehingga, melakukan wawancara ini peneliti mengumpulkan keterangan secara lebih mendalam tentang pembelajaran di kelas. Wawancara ini dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Ngadiluwih dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi peserta didik, media pembelajaran yang pernah digunakan, dan metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

TABEL 3. 3 KISI-KISI WAWANCARA PENDIDIK (GURU)

Aspek	Nomor Butir
Jumlah siswa per kelas	1
Penggunaan media pembelajaran	2,3,4,5
Kondisi pembelajaran teks biografi di kelas	6,7,8
Metode pembelajaran yang digunakan guru	9
Hasil menulis teks biografi	10

c. Angket

Angket menjadi salah satu alternative yang efisien untuk mengumpulkan data yang diperoleh melalui pemberian sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Dalam hal ini, nantinya diberikan kepada ahli validator, dan praktisi Bahasa Indonesia. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu,

angket digunakan untuk menghimpun tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.

1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan dilakukan terhadap peserta didik kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang membantu peneliti memperoleh informasi terkait minat belajar, tingkat pemahaman, berbagai kesulitan yang dialami, serta kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Data hasil analisis tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai landasan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan disusun untuk mempermudah proses pengumpulan data oleh peneliti.

TABEL 3. 4 KISI-KISI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Diukur	Indicator	Nomor Butir
1.	Minat menulis teks biografi	Ketertarikan menulis dan mempelajari teks biografi	1,2,3
2.	Pemahaman konsep teks biografi	Pemahaman pengertian teks biografi	4
3.	Struktur teks biografi	Kemampuan menulis orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi	5
4.	Kebahasaan teks biografi	Pemahaman tanda baca, kata serapan, dan kebahasaan	6,7
5.	Keterampilan menulis teks biografi	Kemampuan menyusun teks biografi secara keseluruhan	8,9
6.	Kesulitan menulis ide awal	Hambatan menemukan ide atau gagasan awal teks biografi	10
7.	Kesulitan pengembangan isi	Hambatan mengembangkan isi teks secara runtut	11
8.	Kesulitan kebahasaan	Hambatan penggunaan bahasa yang sesuai	12
9.	Kesulitan tanda baca/kata serapan	Hambatan menempatkan tanda baca dan kata serapan	13
10.	Kebutuhan pembelajaran berbasis praktik	Preferensi pembelajaran dengan contoh atau praktik langsung	14

No.	Aspek yang Diukur	Indicator	Nomor Butir
11.	Kebutuhan media pembelajaran	Media pembelajaran membantu pemahaman	15
12.	Kesulitan umum menulis teks biografi	Kendala umum: ide, struktur, bahasa	16
13.	Kepercayaan diri menulis	Keyakinan diri saat menulis teks biografi	17
14.	Media pembelajaran yang digunakan guru	Jenis media yang sering digunakan guru	18
15.	Daya tarik media pembelajaran	Ketertarikan terhadap media yang digunakan	19
16.	Preferensi tipe media pembelajaran	Kelebihan media: teks, gambar, video, gabungan	20
17.	Kemampuan teknologi	Keterbiasaan menggunakan perangkat digital	21
18.	Ketertarikan media digital interaktif	Kesukaan terhadap pembelajaran digital interaktif	22
19.	Spesifikasi kebutuhan media	Kebutuhan media: visual, contoh teks, latihan, evaluasi	23
20.	Manfaat media interaktif	Persepsi media interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis	24
21.	Harapan peserta didik	Harapan terhadap pembelajaran menulis teks biografi dengan media interaktif	25

2) Praktisi Materi

Angket validasi praktisi materi ditujukan terhadap guru Bahasa Indonesia kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr., yang dimaksudkan untuk menilai dan mengevaluasi materi yang dipakai oleh peneliti. Selain itu, praktisi materi juga memberikan penilaian apakah materi yang digunakan peneliti sudah memenuhi standar akademik yang berlaku, kurikulum, serta sudah memenuhi target yang akan dituju. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan peneliti guna memberikan kemudahan ahli validasi materi dalam memberikan penilaian.

TABEL 3. 5 KISI-KISI ANGKET VALIDASI PRAKTIISI MATERI

Aspek yang Dinilai	Indicator	Bunyi Instrumen
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD	1. Pembahasan materi sesuai dengan TP

Aspek yang Dinilai	Indicator	Bunyi Instrumen
		2. Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> memiliki pembahasan serta tampilan gambar yang sesuai dengan indicator serta tujuan belajar mengajar
	Keakuratan materi	3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indicator 4. Keakuratan konsep serta definisi
	Kemutakhiran materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu 6. Kemutakhiran daftar pustaka
	Mendorong keingintahuan	7. Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut 8. Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi
Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian	9. Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik 10. Soal evaluasi disaat media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> telah sesuai dengan kd

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:140))

3) Ahli Media

Penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan oleh ahli validasi media untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitasnya. Ahli media ini antara lain seperti bagaimana tampilan, isi, gambar, warna, hingga font yang digunakan dalam media tersebut. Lembar ahli media ini akan diberikan kepada salah satu dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN Syekh Wasil Kediri Bapak Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom. Berikut kisi-kisi instrumen angket ahli media.

TABEL 3. 6 KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

Aspek yang Dinilai	Indikator	Bunyi Instrument
Kelayakan media	Kemudahan serta kesederhanaan	1. Pemakaian media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> mudah serta tidak menyulitkan

Aspek yang Dinilai	Indikator	Bunyi Instrument
		2. Kepraktisan memakai media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> pada proses belajar mengajar 3. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar 4. Kesesuaian materi media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indicator 5. Materi disajikan secara runtut serta sesuai gambar saat materi
	Ukuran	6. Tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram 7. Kesesuaian ukuran font tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> . 8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proporsional seimbang serta seirama dengan tata letak isi pola
	Kemenarikan	9. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik 10. Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:141))

4) Ahli Bahasa

Penilaian oleh ahli bahasa ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan serta susunan bahasa yang diterapkan dalam media pembelajaran. Lembar validasi ini akan diberikan kepada salah satu dosen Tadris Bahasa Indonesia UIN Syekh Wasil Kediri yakni Ibu Anawriyah, M.Pd. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli bahasa.

TABEL 3. 7 KISI-KISI ANGKET AHLI BAHASA

Aspek yang Dinilai	Indicator	Bunyi instrument
	Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan sudah tepat 2. Kata yang digunakan tidak memuat makna ganda 3. Ketepatan penggunaan tanda baca pada tulisan 4. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan materi pembahasan

Aspek yang Dinilai	Indicator	Bunyi instrument
		5. Teks/tulisan dalam media jelas serta mudah dibaca
Kelayakan bahasa	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman kelas X SMA 7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami siswa
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah 9. Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai 10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:140))

5) Angket Respon Peserta Didik

Penilaian melalui angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan serta pengalaman belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen ini disusun untuk mengukur beberapa aspek, seperti tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta manfaat media dalam membantu pemahaman. Angket kemudian diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik disusun sebagai acuan dalam memperoleh data yang sistematis dan relevan.

TABEL 3. 8 KISI-KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Aspek Yang Dinilai	Indicator	Nomor Butir
Aspek kelayakan isi	Kemudahan memahami materi yang disajikan.	1
	Kemenarikan gambar yang disajikan.	2
	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipelajari.	3
	Kejelasan dan kemudahan bahasa yang digunakan.	4
	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi yang dipelajari.	5

Aspek Yang Dinilai	Indicator	Nomor Butir
Aspek kelayakan media	Kemenaarikan kegiatan pembelajaran menggunakan media.	6
	Kesenangan peserta didik saat belajar menggunakan media.	7
	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	8
	Kejelasan tulisan atau jenis huruf yang digunakan dalam media.	9
	Manfaat media dalam membantu memahami materi dan mengerjakan tugas.	10

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:141))

d. Tes

Dalam penelitian ini, terdapat dua bentuk tes yang diterapkan, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) disusun guna mencari tahu kemampuan menulis teks biografi peserta didik. Tes ini bertujuan sebagai media evaluasi untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Kegiatan *pretest* dilaksanakan dengan cara meminta peserta didik untuk menyusun teks biografi secara mandiri dengan runtut sesuai perintah tanpa menggunakan infografis. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta untuk menyusun teks biografi secara individu. Selain itu, untuk *posttest* peserta didik menulis teks biografi menggunakan alat bantu infografis. Selain itu, peserta didik juga sudah menulis teks biografi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. Dengan mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* peneliti dapat menilai keterampilan menulis teks biografi peserta didik.

1) Pretest

TABEL 3. 9 KISI-KISI SOAL LATIHAN MENULIS TEKS BIOGRAFI

Aspek	Pretest	Indicator Pretest
Tugas individu	Menulis teks biografi secara mandiri tanpa menggunakan infografis dan media	1. Peserta didik mampu menulis teks biografi secara runtut.

Aspek	Pretest	Indicator Pretest
Pemilihan tokoh	Memilih tokoh inspiratif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh dikenal luas 2. Relevan dengan tema inspiratif
Isi biografi	Menulis teks biografi naratif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memuat uraian singkat (latar belakang hidup) 2. Memuat riwayat pendidikan 3. Memuat karier 4. Memuat penghargaan 5. Memuat karya terkenal 6. Memuat keunikan karya 7. Memuat gaya kepenulisan (jika penulis/sastrawan) 8. Memuat ciri khas tokoh
Bahasa dan struktur	Teks naratif runtut, bahasa baku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat efektif dan komunikatif 2. Alur biografi logis 3. Ejaan dan tanda baca sesuai kaidah
Kreativitas	Menyusun teks biografi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ide orisinal dalam penyajian teks 2. Penggunaan bahasa kreatif namun baku
Format jawaban	Teks naratif	Teks tertulis sesuai struktur teks biografi.

2) Posttest

TABEL 3. 10 KISI-KISI SOAL LATIHAN MENULIS TEKS BIOGRAFI DENGAN INFOGRAFIS

Aspek	Posttest	Indicator Posttest
Tugas individu	Menulis teks biografi secara mandiri dengan bantuan infografis dan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menulis teks biografi secara runtut. 2. Peserta didik mampu memanfaatkan infografis sebagai panduan dalam menyusun teks biografi.
Pemilihan tokoh	Pemilihan tokoh biografi didasarkan pada infografis yang sudah disediakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh dipilih berdasarkan infografis yang tersedia.
Isi biografi	Menulis teks biografi berdasarkan infografis yang disediakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memuat uraian singkat (latar belakang hidup) 2. Memuat riwayat pendidikan 3. Memuat karier 4. Memuat penghargaan 5. Memuat karya terkenal 6. Memuat keunikan karya 7. Memuat gaya kepenulisan (jika penulis/sastrawan) 8. Memuat ciri khas tokoh
Bahasa dan struktur	Menggunakan bahasa baku dan struktur teks biografi yang runtut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks ringkas, padat, dan jelas 2. Menggunakan kalimat efektif, komunikatif, dan sesuai kaidah EYD versi V.

Aspek	Posttest	Indicator Posttest
		3. Menyusun alur biografi secara logis dan kronologis. 4. Menggunakan tanda baca dan ejaan dengan benar.
Kreativitas	Menyusun teks biografi	1. Ide orisinal dalam penyajian teks.
Format jawaban	Menyajikan hasil akhir berupa teks biografi narasi	Teks tertulis sesuai struktur teks biografi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan merekam atau mengabadikan kegiatan yang berlangsung, misalnya melalui pengambilan gambar. Cara ini sangat penting karena memberikan bukti secara visual dan informasi tambahan yang mendukung analisis data. Dalam hal ini dokumentasi diperlukan guna mengambil data berbentuk foto seperti aktivitas belajar di dalam kelas, penerapan media pembelajaran, serta adanya interaksi antara peneliti dan peserta didik selama proses berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Dalam proses pengembangan media ini, peneliti memanfaatkan dua bentuk data, yakni data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini bertujuan untuk mengolah data yang didapat dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Analisis data ini cukup penting karena bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penilaian ahli validator dan respon peserta didik terhadap alat bantu pembelajaran yang digunakan. Mengacu pada hasil angket yang telah disajikan, dapat dirumuskan beberapa kategori penilaian skor penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Kriteria Persentase Skor

Kriteria Jawaban	Skor
SS=Sangat setuju	5
S=Setuju	4
CS=Cukup setuju	3
KS=Kurang setuju	2
TS=Tidak setuju	1

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:142))

1) Kelayakan Media

TABEL 3. 12 KRITERIA KELAYAKAN MEDIA

Skor Dalam Persen %	Kategori Kelayakan	Deskripsi
81-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
61-80%	Layak	Tidak Revisi
41-60%	Cukup Layak	Tidak Revisi
21-40%	Tidak Layak	Revisi
<21%	Sangat Tidak Layak	Revisi

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:142))

Adapun cara untuk menghitung hasil penilaian ahli yang berlandaskan dari teori (Arikuntoro, 2010) yang terdapat dalam penelitian dapat menggunakan perumusan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% = \dots$$

(Sumber: (Hikmah et al., 2022:142))

2) Uji Gain (N-Gain)

Uji G-Nain merupakan alat analisis yang memiliki peranan krusial karena diarahkan untuk menilai sejauh mana tingkat keefektifan yang dicapai, dengan menggunakan bantuan aplikasi statistic, yaitu IBM SPSS Statistics 26. Pengujian ini juga berfungsi untuk mengetahui tingkat besarnya suatu hal terhadap tingkat penguasaan peneran konsep atau hasil belajar peserta didik. Berikut kriteria dari hasil Uji N-Gain.

TABEL 3. 13 KRITERIA N-GAIN

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

(Sumber: Meltzer & David (dalam Kurniawan & Hidayah, 2021:94))

3) Rubrik Penilaian Menulis

TABEL 3. 14 RUBRIK PENILAIAN MENULIS TEKS BIOGRAFI

No.	Aspek Penilaian	Nilai dan Kriteria			
		Nilai 3	Nilai 2	Nilai 1	Nilai 0
1.	Kelengkapan bagian struktur teks	Mempunyai struktur teks biografi yang lengkap	Ada satu bagian struktur teks biografi yang hilang.	Ada dua struktur teks biografi yang hilang.	Tidak terdapat bagian struktur teks biografi.
2.	Ketepatan penulisan ejaan	Penulisan ejaan pada seluruh bagian teks sudah benar dan tepat.	Penulisan ejaan pada sebagian besar bagian teks sudah benar dan tepat	Penulisan ejaan pada sebagian bagian teks sudah benar dan tepat.	Penulisan ejaan pada seluruh bagian teks salah dan tidak tepat.
3.	Keruntutan isi teks	Isi seluruh teks ditulis dengan runtut dan sistematis.	Isi sebagian besar teks ditulis dengan runtut dan sistematis.	Isi sebagian teks ditulis dengan runtut dan sistematis.	Isi teks ditulis dengan tidak runtut dan tidak sistematis.
4.	Ketepatan struktur kalimat	Seluruh kalimat dalam teks sudah disusun dengan benar dan tepat.	Sebagian besar kalimat dalam teks sudah disusun dengan benar dan tepat.	Sebagian kalimat dalam teks sudah disusun dengan benar dan tepat.	Sebagian kalimat dalam teks sudah disusun dengan benar dan tepat.
5.	Ketepatan penulisan kata	Seluruh kata dalam teks sudah ditulis dengan benar dan tepat.	Sebagian besar kata dalam teks sudah ditulis dengan benar dan tepat.	Sebagian kata dalam teks sudah ditulis dengan benar dan tepat.	Seluruh kata dalam teks ditulis dengan tidak benar dan tidak tepat.

Nilai = ([Jumlah nilai yang didapat] / [Nilai maksimal] : 15) x 100

Sumber: (Gumilar et al., 2021:156)

b. Data Kualitatif

Teknik analisis ini dilaksanakan dengan emmaparkan serta menguraikan hasil yang diperoleh secara rinci. Data kualitatif ini diperoleh melalui observasi, wawancara, serta hasil analisis dari ahli dan juga responden peserta didik. Seluruh data yang sudah dikumpulkan kemudian dikembangkan, menjadi narasi utuh. Dalam proses pengolahan data yang didapatkan, peneliti akan melakukan reduksi data dan kata selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk uraian yang bersifat deskriptif.

BAB IV

HASIL

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau RnD terhadap pengembangan media infografis interaktif biografi dramawan berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan menulis kelas X SMAN 1 Ngadiluwih dengan mengacu pada model ADDIE sebagai kerangka pengembangan yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yakni *analyse, design development, implementation, dan evaluation*. Berikut hasil dari kelima tahapan tersebut telah dideskripsikan secara rinci:

1. Analisis

Tahap analisis menjadi fase permulaan dalam rangkaian pengembangan yang menerapkan model ADDIE. Pada bagian ini, dilakukan pengkajian awal sebagai dasar untuk menentukan kebutuhan serta arah pengembangan selanjutnya. Penelitian berfokus untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan pembelajaran secara mendalam sebagai dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Dalam tahap analisis ini peneliti melakukan beberapa cara yakni wawancara, observasi, dan angket.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna mencari tahu tentang masalah di lapangan serta memberikan solusi yang cocok dengan masalah tersebut. Guna mencari tahu tentang permasalahan yang ada di lapangan peneliti mencari tahu melalui wawancara dengan Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr., selaku guru Bahasa Indonesia. Wawancara tersebut bertujuan untuk

menggali informasi secara langsung mengenai penggunaan media dan kondisi peserta didik di kelas.

Dari uraian data yang telah disajikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidik masih menggunakan media konvensional yakni pemanfaatan bahan di dalam kelas berupa buku LKS dan paket. Selain itu, pendidik juga menggunakan media digital berupa Quiziz dan Kahoot. Lalu, ditemukan juga kondisi peserta didik ketika pembelajaran di kelas yakni ketika mendapatkan materi sering mendengarkan dan fokus pada penjelasan. Ketika diberi tugas menganalisis informasi tokoh yang ada di kelas tugas juga berjalan dengan baik. Namun, ada perbedaan minat dalam kegiatan menulis teks biografi secara utuh sebagian peserta didik menunjukkan adanya antusias yang tinggi untuk menulis dan menyelesaikan tugasnya namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan teks biografi secara utuh. Selain itu, dalam kelas tersebut berjumlah 30-an siswa ada anak yang tertarik dalam menulis dan ada anak yang tidak tertarik dengan tugas menulis. Siswa yang tertarik, akan mengikuti instruksi guru. Siswa yang tidak tertarik, akan memilih bermain game atau asik sendiri. Selain itu, juga terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan teks biografi secara utuh, hasil tulisannya cenderung masih monoton sehingga memengaruhi hasil akhirnya.

Berdasarkan masalah yang ditemui, peneliti harus melakukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang agar selaras dengan

kebutuhan nyata di lapangan. Sehingga, media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* diharapkan akan memberikan dampak positif seperti melibatkan antusias kegiatan menulis di kelas.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dalam kegiatan menelaah kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam belajar terkait dengan teks biografi yang mana dilakukan melalui sebar angket lalu mendapatkan respons sebagai berikut peserta didik cenderung mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia hanya karena mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran wajib. Mayoritas siswa masih menghadapi kendala ketika harus menetapkan atau menentukan ide awal, mengembangkan isi teks biografi secara runtut, penggunaan bahasa yang sesuai, serta menempatkan tanda baca dan kata serapan dengan tepat.

Peserta didik juga merasa lebih mudah menulis teks biografi melalui media pembelajaran yang disertai contoh dan praktik langsung, serta menilai bahwa media pembelajaran membantu mereka dalam memahami penulisan teks biografi. Selama ini, media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik tergolong cukup terbatas pada buku paket, LKS, dan papan tulis. Peserta didik juga menyatakan lebih mudah memahami materi apabila dikemas dalam bentuk teks dan disertai penjelasan langsung. Peserta didik berharap pendidik dapat memberikan contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik diberikan tugas untuk mencoba menulis sendiri. Peserta didik juga berharap pembelajaran menulis teks biografi dengan media interaktif menjadi lebih menarik serta lebih muda

dipahami, sehingga mampu meningkatkan kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menulis teks biografi.

Oleh sebab itu, pelajar memerlukan alat bantu pendukung pembelajaran bukan hanya sekadar berguna sebagai alat evaluasi berupa kuis saja, namun juga dapat memberikan keuntungan bagi mereka terutama dalam menunjang kegiatan belajar yang inovatif, kolaboratif, kreatif, melibatkan keterlibatan peserta didik dan juga produktif. Sehingga, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* yang diarahkan dapat menjadi solusi yang tepat, karena dapat menyajikan materi secara lengkap, mempunyai desain grafis yang menarik, menyediakan lkpd secara digital, menyediakan contoh infografis, dan menyediakan langkah-langkah dalam mengembangkan keterampilan menulis terkhusus dalam menulis teks biografi secara optimal.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti antara lain melakukan analisis yang menekankan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata peserta didik kelas X berusia 16 tahun yakni pada tahap remaja pertengahan. Rata-rata usia remaja pertengahan cenderung berpikir secara abstrak, logis, dan hipotesis. Sehingga usia tersebut sudah dapat menganalisis, menyimpulkan, dan juga dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata yang dimilikinya. Selain itu, peserta didik dengan usia demikian sudah dapat dikatakan mampu berpikir secara kritis terhadap segala informasi yang diucapkan dan diterimanya, walaupun mereka

masih labil dalam mempertahankan sebuah pendapat yang dikeluarkannya. Selain itu, mereka juga sudah mulai menyukai tantangan hingga segala hal yang menantang dirinya.

Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan media visual seperti memberikan contoh konkret dan penggunaan media interaktif yang menarik agar dapat mendukung dan mengoptimalkan proses berpikir peserta didik secara lebih efektif. Berdasarkan paparan masalah di atas peneliti akan menghadirkan pemecahan masalah melalui perancangan dan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan menulis teks biografi.

d. Analisis Kurikulum

Tahapan analisis terhadap kurikulum ini disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan SMAN 1 Ngadiluwih. Berdasarkan temuan guru Bahasa Indonesia, sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka dengan penekanan pada penguatan profil pelajar pancasila khususnya aspek kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan media pembelajaran adalah teks biografi. Teks biografi sendiri merupakan materi yang diajarkan pada kelas X semester 2 di jenjang SMA/MA maupun SMK/MAK. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan temuan permasalahan terkait pembelajaran di kelas dan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Berdasarkan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan maka tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai berikut:

TABEL 4. 1 CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks (deskripsi, laporan, rekon, eksplanasi, eksposisi, instruksi/prosedur, serta narasi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara; mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak. Peserta didik mampu menyimak, menafsirkan, mengapresiasi, mengevaluasi, dan menciptakan teks sastra Nusantara (seperti puisi rakyat, pantun, syair, hikayat, gurindam) dan sastra universal seperti novel, puisi, prosa, drama, film, dan teks multimedia dan multimodal (lisan, audio, video, cetak, dan digital)	Peserta didik mampu memahami struktur, unsur kebahasaan, dan langkah menulis teks biografi.
Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menulis teks sastra Nusantara (seperti puisi rakyat, pantun, syair, hikayat, gurindam) dan sastra universal seperti novel, puisi, prosa, drama, film, dan teks multimedia lisan/cetak atau digital online. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan baik di media cetak maupun digital.	Peserta didik mampu menulis teks nonfiksi (teks biografi).

2. Desain

Pada tahap design, peneliti melakukan perencanaan dan perancangan secara sistematis terhadap bentuk serta konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, desain media disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Peneliti merancang media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* yang akan dikembangkan dan

diujicobakan pada peserta didik kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih. Berikut penjabarannya:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah mengetahui dan menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, bahan ajar dan kumpulan buku 12 biografi dramawan. Data diperoleh berupa materi, setelah semua materi terkumpul hal yang dilakukan adalah membuat konsep desain.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran berupa media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan serta analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan akan menunjang kelancaran proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Membuat Rancangan

Dalam tahap ini, peneliti mulai menyusun desain atau rencana yang akan dikembangkan. Berikut adalah beberapa tahapan rancangan desain media.

1) Membuat Judul Media Pembelajaran.

Informasi mengenai mata pelajaran, judul materi, serta identitas kelas dicantumkan pada halaman awal *cover* yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Halaman sampul tersebut menjadi bagian pembuka yang berfungsi memberikan gambaran awal tentang identitas utama suatu media. Tampilan *cover* dirancang semenarik

mungkin agar mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Desain yang menarik, pemilihan warna, serta penggunaan ilustrasi yang relevan diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengeksplorasi isi media pembelajaran secara mendalam.

2) Membuat Halaman Menu Utama Media Infografis Interaktif

Pada halaman ini disajikan berbagai menu utama yang dirancang untuk memudahkan navigasi pengguna dalam mengakses isi media pembelajaran. Menu tersebut meliputi penjelasan tentang definisi infografis interaktif, tujuan pembelajaran, tombol petunjuk penggunaan, serta profil pembuat. Selain itu, tersedia pula menu materi, tugas individu, infografis tokoh dramawan, dan evaluasi yang tersusun secara sistematis sehingga peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih terarah dan interaktif.

3) Membuat Halaman Isi Materi Pelajaran

Pada halaman ini disajikan materi pelajaran teks biografi yang disajikan melalui tampilan visual teks supaya lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Materi visual ditampilkan melalui ringkasan point-point penting.

4) Membuat Halaman Contoh Teks Biografi Dramawan

Pada halaman ini disajikan contoh teks biografi tentang Seno Gumira Ajidarma yang dapat diakses melalui barcode yang telah disediakan. Peserta didik diarahkan untuk memindai barcode tersebut guna melihat contoh teks biografi secara lengkap sebagai referensi menulis teks biografi secara utuh. Melalui halaman ini, siswa

diharapkan mampu memahami struktur, unsur kebahasaan, serta langkah penyusunan teks biografi dengan lebih jelas sehingga dapat menerapkannya dalam penulisan secara mandiri dan sistematis.

5) Membuat Halaman Tugas Individu

Pada halaman ini disajikan petunjuk pelaksanaan tugas individu terkait penulisan teks biografi. Petunjuk tersebut memuat langkah-langkah pengerjaan, ketentuan penulisan, aspek yang harus diperhatikan, serta kriteria penilaian agar peserta didik dapat menyusun teks biografi secara sistematis. Dengan adanya panduan ini, siswa diharapkan mampu memahami instruksi dengan jelas dan mengerjakan tugas secara mandiri serta terarah.

6) Membuat Halaman Infografis Biografi Dramawan

Pada halaman ini disajikan 11 infografis dramawan yang memuat informasi ringkas tentang tokoh yang berisi latar belakang, riwayat pendidikan, perjalanan karier, penghargaan, karya terkenal, keunikan karya, gaya penulisan, serta ciri khas tokoh.

7) Membuat Halaman Evaluasi

Pada laman evaluasi terdapat penjelasan singkat tentang evaluasi sebagai proses mengukur pemahaman peserta didik yang dikemas dalam permainan asik. Kegiatan evaluasi terintegrasi dengan platform Zeep Quiz, dan Educaplay untuk menciptakan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Pengembangan

a. Pengembangan Desain



Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan media ke dalam bentuk produk nyata. Tahap ini juga mencakup proses validasi produk yang dilakukan oleh para ahli dengan melibatkan tiga validator antara lain ahli media, ahli bahasa, dan praktisi materi. Berikut adalah gambar desain produk media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan menulis kelas X Sman 1 Ngadiluwih yang sudah dikembangkan.

TABEL 4. 2 TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN SETELAH DIKEMBANGKAN

Gambar	Keterangan
	<p>Pada halaman cover menampilkan beberapa komponen utama, yakni logo UIN Syekh Wasil Kediri, logo SMAN 1 Ngadiluwih, judul media pembelajaran, judul materi pembelajaran, keterangan kelas, serta tombol <i>mulai</i> yang berfungsi untuk memulai penggunaan media pembelajaran.</p>

Gambar	Keterangan
 <p>MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF</p> <p>Infografis Interaktif</p> <p>Infografis Interaktif adalah penyajian informasi visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan isi infografis, bukan sekadar melihat secara pasif.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami struktur, unsur kebahasaan, dan langkah menulis teks biografi. Peserta didik mampu menulis teks biografi.</p> <p>Kenali petunjuknya!</p> <ul style="list-style-type: none"> Kembali ke menu Halaman sebelumnya Halaman selanjutnya Halaman keluar <p>Kenali profil pembuatnya!</p> <p>Salsya Aprilia NIM 22207081 Prodi Tadris Bahasa Indonesia UIN Syekh Wasil Kadiri salsyaaprilias20-gm@iil.uin-suka.ac.id</p> <p>Materi Teks Biografi Tugas Teks Biografi Contoh Teks Biografi Infografis Dramawan Evaluasi Teks Biografi</p>	<p>Pada halaman kedua disajikan definisi infografis interaktif, tujuan pembelajaran, tombol petunjuk, profil pengembang, menu materi, menu contoh teks biografi, menu tugas, menu infografis, dan menu evaluasi yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bagian pembelajaran.</p>

Gambar	Keterangan
 <p>MARI MENGENAL TEKS BIOGRAFI!</p> <p>Apa itu teks biografi? Kata biografi berasal dari bahasa Yunani, yakni dari kata bios yang berarti hidup dan graphien yang berarti tulis. Maka dapat diartikan bahwa biografi merupakan tulisan yang berisikan riwayat hidup seseorang atau tokoh yang ditulis oleh orang lain.</p> <p>Apa saja struktur teks biografi? Struktur teks biografi terdiri dari orientasi, peristiwa penting dan reorientasi.</p> <p>Kaidah kebahasaan teks biografi! Teks biografi menggunakan kata ganti orang ketiga, kata kerja tindakan dan mental, kata sifat, kata kerja pasif, serta kata penghubung waktu untuk menggambarkan tokoh dan peristiwa secara runtut.</p> <p>Langkah menulis teks biografi! Memilih tokoh yang akan ditulis, mencari data penonoran data, memilih data yang relevan, menyusun kerangka tulisan, dan mengembangkan kerangka tersebut menjadi teks biografi yang utuh, merevisi hasil tulisan secara menyeluruh dan memublikasikan karya yang telah disempurnakan.</p> <p>MARI MENGENAL TEKS BIOGRAFI!</p> <p>Teks Biografi Bahasa Indonesia SMA</p> <p>Teks Biografi</p> <p>Langkah-Langkah Menulis Teks Biografi - Tuliskan Rancangan Draft Teks Biografi</p> <p>Selektif memilih dan mencari informasi tokoh yang akan ditulis. Carilah informasi tentang tokoh tersebut. Jika akan menuliskan dengan bentuk media di draft revisi.</p>	<p>Pada halaman menu materi terdapat dua slide yang terdiri atas materi visual dan materi audiovisual. Kedua materi tersebut memuat pembahasan mengenai definisi teks biografi, struktur teks biografi, kaidah kebahasaan, serta langkah-langkah menulis teks biografi.</p>

Gambar	Keterangan
 <p>MARI MEMBACA TEKS BIOGRAFI!</p> <p>Silakan pindai (scan) barcode yang telah disediakan untuk melihat contoh teks biografi dramawan dan memahaminya secara lebih jelas.</p>	<p>Pada halaman ini disajikan contoh teks biografi tentang Seno Gumira Ajidarma.</p>
 <p>TUGAS INDIVIDU TEKS BIOGRAFI!</p> <p>Silakan cermati dan pahami soal berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerjakan tugas ini secara individu. 2. Amati dan pilih satu infografis tokoh sastrawan yang tersedia. 3. Pahami informasi dalam infografis tersebut. 4. Kembangkan informasi dalam infografis menjadi teks biografi nonfiksi yang utuh dan runtut dalam bentuk paragraf panjang. 5. Susun teks sesuai struktur biografi: orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi. 6. Muat unsur latar belakang tokoh, pendidikan, karier, penghargaan, karya terkenal, keunikan karya, gaya kepenulisan, dan ciri khas tokoh. 7. Gunakan bahasa Indonesia baku, kalimat efektif, dan ejaan yang tepat. 8. Periksa kembali tulisan, lalu kumpulkan. 	<p>Pada halaman ini disajikan panduan atau petunjuk pelaksanaan tugas individu dalam menulis teks biografi dramawan.</p>

Gambar



Keterangan

Pada halaman ini disajikan 11 infografis dramawan yang memuat informasi ringkas tentang tokoh yang berisi latar belakang, riwayat pendidikan, perjalanan karier, penghargaan, karya terkenal, keunikan karya, gaya penulisan, serta ciri khas tokoh.

Gambar	Keterangan
 <p>The infographic features a blue and green color scheme with a home icon in the top left and a close icon in the top right. The main title is 'EVALUASI INDIVIDU TEKS BIOGRAFI!' in large, bold, blue letters. Below the title, a light blue box asks 'Apa itu evaluasi pembelajaran?' and a light green box explains that evaluation is an activity to measure teaching effectiveness, identify strengths/weaknesses, and improve learning. Two screenshots of the 'ZEP QUIZ beta' platform are shown: one with a colorful character interface and another with a dark-themed quiz screen.</p>	<p>Pada laman evaluasi terdapat penjelasan singkat tentang evaluasi sebagai proses mengukur pemahaman peserta didik yang terintegrasi dengan platform Zeep Quiz, dan Educaplay untuk menciptakan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.</p>

b. Hasil Validasi

Tahap validasi dilaksanakan guna mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi kemudian disajikan dalam dua jenis data. Pertama, data kuantitatif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berdasarkan skor penilaian yang diberikan oleh para validator. Kedua, data kualitatif yang berupa kritik dan saran sebagai bahan masukan terhadap produk. Berbagai masukan tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Berikut disajikan paparan data hasil validasi media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva*.

TABEL 4. 3 HASIL PENILAIAN VALIDATOR

No.	Nama Validator	Ahli	Skor	Kategori	Tindak Lanjut
1.	Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom.	Media	92%	Sangat Layak	Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
2.	Anwariyah, M.Pd.	Bahasa	88%	Sangat Layak	Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.

3.	Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr.	Materi	94%	Sangat Layak	Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
----	---------------------------------	--------	-----	--------------	---

Hasil penilaian yang diperoleh dari para pakar menunjukkan bahwa, diperoleh nilai terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi tersebut melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan praktisi materi. Validasi ahli media Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom., memberikan skor sebesar 92% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, design, kemudahan, ukuran, kemenarikan, navigasi, dan fungsi media sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. validator ahli bahasa Anwariyah, M.Pd., memberikan skor 88% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah jelas, komunikatif, sesuai dengan perkembangan peserta didik, sesuai kaidah kebahasaan, dan sesuai eysd versi v. Selain itu, praktisi materi Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr., memberikan skor 94% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mempunyai isi yang tepat serta lengkap. Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata 91% dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1) Ahli Media

Validator media mempunyai tujuan untuk mengevaluasi serta menilai kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Ahli media ini antara lain seperti bagaimana

tampilan, isi, gambar, warna, hingga font yang digunakan dalam media tersebut. Berikut ini ditampilkan tabel yang memuat hasil evaluasi validasi dari ahli media.

TABEL 4. 4 HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Indikator	Skor	P (%)	Kriteria
A. Kemudahan dan Kesederhanaan				
1.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> mudah digunakan dan tidak menyulitkan pengguna.	4	80%	Layak
2.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.	5	100%	Sangat Layak
3.	Penempatan judul kegiatan belajar dan subjudul kegiatan belajar dalam media pembelajaran sudah jelas dan tepat.	4	80%	Layak
4.	Materi dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.	5	100%	Sangat Layak
5.	Materi disajikan secara runtut dan sesuai dengan gambar yang mendukung pembahasan materi.	5	100%	Sangat Layak
B. Ukuran				
6.	Tulisan yang disajikan dalam media pembelajaran jelas dan tidak buram.	5	100%	Sangat Layak
7.	Ukuran font tulisan dan ukuran gambar sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> .	3	60%	Cukup Layak
8.	Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dan lain-lain) proporsional, seimbang, dan serasi dengan tata letak isi.	5	100%	Sangat Layak
C. Kemenarikan				
9.	Tema dan ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran secara keseluruhan menarik.	5	100%	Sangat Layak
10.	Warna unsur tata letak dalam media pembelajaran harmonis dan memperjelas fungsi setiap bagian.	5	10%	Sangat Layak
Hasil		46	92%	Sangat Layak

Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Dari hasil tersebut, dapat dijelaskan bahwa penilaian mencakup tiga aspek, yaitu aspek ukuran, aspek daya tarik, serta aspek kemudahan dan

kesederhanaan. Adapun hasil penilaian kelayakan dari ahli media disajikan pada tabel berikut.

TABEL 4. 5 HASIL KELAYAKAN AHLI MEDIA

No.	Aspek	Skor	P (%)	Kriteria
1.	Kemudahan dan Kesederhanaan	23	92%	Sangat Layak
2.	Ukuran	13	86%	Sangat Layak
3.	Kemenarikan	10	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, selain memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, validator juga menyampaikan sejumlah saran serta komentar. Saran dan komentar tersebut yang digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan layak digunakan. Adapun saran dan komentar dari ahli media disajikan pada tabel berikut ini.

TABEL 4. 6 SARAN/KOMENTAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator	Saran/Komentar	Tindak Lanjut
Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom.	Icon disesuaikan sesuai penggunaan.	Icon disesuaikan dengan fungsi penggunaan.
	Alur perpindahan antar halaman harus jelas.	Alur navigas antar halaman diperjelas.
	Panduan penelitian teks biografi harus detail dan informatif.	Panduan penulisan teks biografi diperinci.
	Judul setelah bab diperkecil.	Ukuran judul disesuaikan.

2) Ahli Bahasa

Ahli Bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap tatanan bahasa yang digunakan, penggunaan kosakata, penggunaan ejaan, penggunaan tanda baca, hingga beberapa hal lainnya yang berhubungan dengan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media.

TABEL 4. 7 HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Indicator	Skor	P (%)	Kriteria
A. Ketepatan Penggunaan Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat.	5	100%	Sangat Layak
2.	Kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran tidak mengandung makna ganda.	4	80%	Layak
3.	Penggunaan tanda baca pada teks dalam media pembelajaran sudah tepat.	3	60%	Cukup Layak
4.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas.	4	80%	Layak
5.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran disajikan secara jelas dan mudah dibaca.	4	80%	Layak
B. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik				
6.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas X SMA.	5	100%	Sangat Layak
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	100%	Sangat Layak
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa				
8.	Pemilihan kata dan istilah dalam media pembelajaran sudah sesuai dan tepat.	5	100%	Sangat Layak
9.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.	4	80%	Layak
10.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersusun secara terpadu dan runtut sesuai alur pikir pembahasan.	5	100%	Sangat Layak
Hasil		44	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa maka, dapat dijabarkan lagi bahwa penilaian tersebut mencakup tiga aspek, yakni ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil penilaian kelayakan dari ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 4. 8 HASIL KELAYAKAN BAHASA

No.	Aspek	Skor	P (%)
1.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	20	80%
2.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	10	100%
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	14	93%

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli Bahasa juga memberikan saran dan komentar tersebut yang digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan layak digunakan. Adapun saran dan komentar dari ahli bahasa disajikan pada tabel berikut ini.

TABEL 4. 9 SARAN/KOMENTAR AHLI BAHASA

Nama Validator	Saran/Komentar	Tindak Lanjut
Anwariyah, M.Pd. (Ahli Bahasa)	Revisi ejaan dan diksi sesuai arahan.	Ejaan dan diksi telah diperbaiki sesuai arahan validator.

3) Praktisi Materi

Praktisi materi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang digunakan peneliti. Selain itu, praktisi materi juga memberikan penilaian terkait apakah materi sudah sesuai dengan standar akademik yang berlaku, kurikulum, serta sudah memenuhi target yang akan dicapai.

TABEL 4. 10 HASIL VALIDASI PRAKTIISI MATERI

No.	Indicator	Skor	P (%)	Kriteria
A. Aspek Kelayakan Isi				
1.	Pembahasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).	5	100%	Sangat layak
2.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> menyajikan pembahasan yang sesuai dengan indicator serta tujuan pembelajaran.	5	100%	Sangat Layak
3.	Bobot materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah mencukupi untuk mencapai indicator pembelajaran.	4	80%	Layak
4.	Konsep dan definisi yang disajikan dalam media pembelajaran disampaikan secara akurat.	4	80%	Layak
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.	5	100%	Sangat Layak

No.	Indicator	Skor	P (%)	Kriteria
6.	Daftar pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat mutakhir dan relevan.	5	100%	Sangat Layak
7.	Media pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut terkait materi.	4	80%	Layak
8.	Tingkat kesulitan soal dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.	5	100%	Sangat Layak
B. Aspek Kelayakan Penyajian				
9.	Media pembelajaran memiliki sistematika penyajian materi yang runtut dan jelas.	5	100%	Sangat Layak
10.	Soal evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>Canva</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	5	100%	Sangat Layak
Hasil		47	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi materi maka, dapat dijabarkan lagi bahwa penilaian tersebut mencakup dua aspek, yakni aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian Hasil penilaian kelayakan dari praktisi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 4. 11 HASIL KELAYAKAN PRAKTIISI MATERI

No.	Aspek	Skor	P (%)
1.	Aspek Kelayakan Isi	37	92%
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	10	100%

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh praktisi materi juga memberikan saran dan komentar tersebut yang digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan layak digunakan. Adapun saran dan komentar dari praktisi materi disajikan pada tabel berikut ini.

TABEL 4. 12 SARAN/KOMENTAR PRAKTIISI MATERI

Nama Validator	Saran/Komentar	Tindak Lanjut
	Materi sudah sesuai dengan TP.	Dipertahankan.

Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr. (Praktisi Materi)	Pemilihan font/huruf perlu diperbaiki.	Kontras warna diperbaiki agar lebih jelas.
	Kontras warna aplikasi perlu diperhatikan kembali.	Font diperbaiki agar lebih mudah dibaca.

4) Respon Peserta Didik

TABEL 4. 13 HASIL KELAYAKAN BERDASARKAN RESPON PESERTA DIDIK

No.	Aspek	Skor	P (%)	Kriteria
1.	Aspek Kelayakan Isi	491	98%	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Media	474	95%	Sangat Layak
Hasil			96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran, aspek kelayakan isi memperoleh skor 491 dengan persentase 98% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Data tersebut membuktikan adanya keselarasan antara materi yang dipaparkan dengan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai, akurat, dan mampu mendukung pemahaman peserta didik secara optimal. Selain itu, aspek kelayakan media mendapatkan skor 474 dengan persentase 95% yang juga berada pada kriteria sangat layak.

Secara keseluruhan, hasil penilaian mencapai persentase 96% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan, sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Uji Coba Produk**TABEL 4. 14 NILAI PRETEST DAN POSTTEST SKALA KECIL**

No.	Nama	Nilai Pretest Guru	Nilai Posttest Guru	Nilai Pretest Peneliti	Nilai Posttest Peneliti
1.	LKH	66	93	52	93
2.	IK	60	100	84	93
3.	FNA	53	93	56	93

4.	AA	53	93	76	93
5.	JBA	80	100	76	100
Rata-rata		62,4	95,8	68,8	94,4

Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya perbedaan capaian hasil belajar menulis teks biografi dramawan peserta didik antara penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti, baik pada tahap *pretest* maupun *posttest*. Pada penilaian oleh guru yakni Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd., Gr, nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 62,4 mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 95,8 pada tahap *posttest*.

Sementara itu, pada penilaian yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata nilai *pretest* sebesar 68,8 juga mengalami peningkatan menjadi 94,4 pada tahap *posttest*. Meskipun nilai awal *pretest* dari peneliti cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan penilaian guru, hasil *posttest* dari kedua penilaian menunjukkan kecenderungan yang relatif sama, yaitu berada pada kategori tinggi.

Dengan demikian, data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik secara konsisten berdasarkan dua tabel penilaian di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini yang diberikan memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan menulis teks biografi peserta didik.

TABEL 4. 15 NILAI PRETEST DAN POSTTEST SKALA BESAR

No.	Nama	Nilai Pretest Guru	Nilai Posttest Guru	Nilai Pretest Peneliti	Nilai Posttest Peneliti
1.	AWM	60	93	60	93
2.	AAP	52	93	52	93
3.	AA	53	93	76	93
4.	AFY	60	86	60	86

No.	Nama	Nilai Pretest Guru	Nilai Posttest Guru	Nilai Pretest Peneliti	Nilai Posttest Peneliti
5.	AS	60	100	60	93
6.	DP	53	93	53	87
7.	DD	52	93	52	93
8.	FNA	60	100	56	93
9.	GPP	66	87	66	87
10.	IMP	66	93	73	93
11.	IK	86	100	84	93
12.	JBA	80	100	76	100
13.	KAM	73	100	73	93
14.	KAR	66	100	73	100
15.	KN	80	93	86	93
16.	LH	40	87	40	87
17.	LS	73	93	73	93
18.	LKP	66	100	52	93
19.	MHH	60	93	60	86
20.	MRW	60	93	66	93
21.	MRU	30	93	40	87
22.	MMR	66	86	66	87
23.	MRU	66	93	66	87
24.	NS	66	87	66	87
25.	NZM	66	93	66	93
26.	NPL	40	93	46	93
27.	NBS		93		93
28.	NPO	80	100	80	93
29.	RRS	52		52	
30.	RPM	80	93	60	93
31.	RRR	76	93	76	93
32.	SAF	66	93	66	93
33.	SNP	66	87	66	87
34.	ZLM	80	93	68	86
Rata-rata		63,6	93,5	63,9	91,3

Berdasarkan data yang diperoleh, tampak adanya perbedaan capaian hasil belajar dalam kegiatan menulis teks biografi dramawan peserta didik antara penilaian yang dilakukan oleh guru dan peneliti, baik pada tahap *pretest* maupun *posttest*. Pada penilaian oleh guru yakni Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd., Gr, nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 63,6 mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 93,5 pada tahap *posttest*.

Sementara itu, pada penilaian yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,9 juga menunjukkan peningkatan menjadi 91,3 pada tahap *posttest*. Meskipun terdapat sedikit perbedaan pada

nilai awal, hasil *posttest* dari kedua penilaian memperlihatkan kecenderungan yang relatif serupa, yakni berada pada kategori tinggi.

Dengan demikian, data tersebut dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar menulis teks biografi dramawan peserta didik secara konsisten berdasarkan dua tabel penilaian di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta kemampuan menulis teks biografi peserta didik.

4. Implementasi

Setelah proses validasi selesai dan dinyatakan layak oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk tersebut di lingkungan sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media dengan melibatkan satu kelas yang terdiri dari 34 peserta didik sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari penyebaran angket untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, media diuji coba menggunakan dua skala, yakni kelompok kecil yang beranggotakan 5 peserta didik, sementara kelompok besar terdiri dari jumlah peserta didik yang lebih banyak yakni melibatkan seluruh 34 peserta didik. Setelah itu, peneliti kembali menyebarkan angket guna mengetahui tanggapan pelajar terhadap media yang telah digunakan.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai mutu produk yang telah dikembangkan dengan mengacu pada data yang diperoleh dari instrumen yang telah diisi oleh

para penilai (ahli), responden, serta peneliti. Berdasarkan data tersebut, peneliti kemudian melakukan beberapa tahapan analisis sebagai berikut:

TABEL 4. 16 EVALUASI

No.	Tahap	Evaluasi	Tindak Lanjut
1.	Analisis	Disaat peneliti melakukan wawancara dan observasi terdapat suatu masalah di kelas X SMAN 1 Ngadiluwih	Membuat solusi dengan menciptakan media pembelajaran.
2.	Perancangan	Pembimbing 2 memberikan saran untuk alat evaluasi difokuskan untuk kegiatan menulis.	Peneliti mengurangi alat evaluasi digital.
3.	Pengembangan	Dari ahli media mendapatkan saran untuk: <ol style="list-style-type: none"> 1. Icon disesuaikan sesuai penggunaan. 2. Alur perpindahan antar halaman harus jelas. 3. Panduan penulisan teks biografi harus detail dan informatif. 4. Judul setelah bab diperkecil. 	Icon disesuaikan dengan fungsi penggunaan. Alur navigas antar halaman diperjelas. Panduan penulisan teks biografi diperinci. Ukuran judul disesuaikan.
		Dari praktisi materi memberikan saran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi sudah sesuai dengan TP. 2. Pemilihan font/huruf perlu diperbaiki. 3. Kontras warna aplikasi perlu diperhatikan kembali. 	Kontras warna diperbaiki agar lebih jelas. Font diperbaiki agar lebih mudah dibaca.
		Dari ahli bahasa memberikan saran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi ejaan dan diksi sesuai arahan. 	Ejaan dan diksi telah diperbaiki sesuai arahan validator.
4.	Implementasi	Adanya peraturan baru bahwa pada jam KBM berlangsung Handphone harus ditaruh laci.	Peneliti merubah <i>pretest</i> menjadi menceritakan teman, tokoh naratif, tokoh inspiratif, dsb.
		Ada pemotongan jam KBM untuk kegiatan MBG.	Peneliti memaksimalkan pemakaian waktu di kelas.
		Tidak ada bahan ajar seperti buku paket dan LKS.	Peneliti menggunakan media dan sesekali menulis materi di papan tulis.
		Kelas yang digunakan untuk penelitian tidak memiliki proyektor karena ada pergeseran kelas.	Peneliti menggunakan media dan sesekali menulis materi di papan tulis.
		Terdapat 10 peserta didik yang tidak membawa Handphone ketika pelaksanaan posttest	Peneliti menyarankan untuk sharing Handphone dengan temannya.
		Sebagian kecil peserta didik mengalami gangguan sinyal untuk mengakses media.	Peneliti menyarankan untuk sharing Handphone dengan temannya.

No.	Tahap	Evaluasi	Tindak Lanjut
		Laptop peneliti jatuh ketika pelaksanaan penelitian	Peneliti menggunakan Handphone untuk memberikan arahan terkait penggunaan media.
5,	Evaluasi	Infografis yang dijadikan acuan peserta didik untuk menulis teks biografi secara utuh aspek yang peneliti cantumkan tergolong terlalu banyak.	Kekurangan dan kelebihan tersebut menjadi catatan penting yang akan diperbaiki dan disempurnakan oleh penelitian selanjutnya.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi

a) Data Hasil Validasi Media

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% = \dots$$

$$\text{Nilai} \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil analisis data validasi, media pembelajaran yang dikembangkan tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh persentase penilaian sebesar 92%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Persentase ini didapatkan melewati perhitungan yang meliputi beberapa aspek yakni, aspek ukuran, aspek kemenarikan, aspek kemudahan dan kesederhanan. Dengan demikian, media ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, meskipun masih memerlukan penyempurnaan kecil berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator.

b) Data hasil validasi Bahasa

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% = \dots$$

$$\text{Nilai} \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil analisis terhadap data validasi menunjukkan bahwa aspek kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentasi sebesar 88%. Nilai tersebut menandakan bahwa penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran.

c) Data hasil validasi praktisi materi

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% = \dots$$

$$\text{Nilai} \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh praktisi materi, isi materi yang terdapat pada media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 94%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, dengan melewati perhitungan yang meliputi beberapa aspek yakni, aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Data Saran dan Komentar Validator Ahli

TABEL 4. 17 SARAN/KOMENTAR VALIDATOR AHLI

Nama Validator	Saran/Komentar	Tindak Lanjut
Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom.	Icon disesuaikan sesuai penggunaan.	Icon disesuaikan dengan fungsi penggunaan.
	Alur perpindahan antar halaman harus jelas.	Alur navigas antar halaman diperjelas.

	Panduan penelitian teks biografi harus detail dan informatif.	Panduan penulisan teks biografi diperinci.
	Judul setelah bab diperkecil.	Ukuran judul disesuaikan.
Anwariyah, M.Pd. (Ahli Bahasa)	Revisi ejaan dan diksi sesuai arahan.	Ejaan dan diksi telah diperbaiki sesuai arahan validator.
Lutfiatul Fauziah, S.Pd. Gr. (Praktisi Materi)	Materi sudah sesuai dengan TP.	Dipertahankan.
	Pemilihan font/huruf perlu diperbaiki.	Kontras warna diperbaiki agar lebih jelas.
	Kontras warna aplikasi perlu diperhatikan kembali.	Font diperbaiki agar lebih mudah dibaca.

e) **Respon Peserta Didik**

$$\text{Nilai} \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% =$$

$$\text{Nilai} \frac{965}{1.000} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran tersebut mendapatkan tingkat kelayakan dengan persentase sebesar 96%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yang diperoleh melalui perhitungan dari beberapa aspek penilaian, yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan media. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi standar kualitas, baik dari aspek materi maupun penyajiannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Data N-Gain

TABEL 4. 18 HASIL UJI G-NAIN GURU SKALA KECIL

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	5	.79	1.00	.8992	.09487
ngain_persentase	5	.79	1.00	.8992	.09487
Valid N (listwise)	5				

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Ngadiluwih, yaitu Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd., Gr. Dengan demikian, hasil perhitungan menggunakan indeks N-Gain yang diperoleh nilai sebesar 0,8992. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik. Dengan demikian, hasil penilaian dari observer menunjukkan bahwa penggunaan strategi atau media pembelajaran dalam penelitian ini berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal.

Jika ditinjau lebih lanjut, sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai cukup besar, terutama mereka yang memiliki nilai awal relative rendah. Peningkatan tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara optimal. Sementara itu, peserta didik dengan nilai awal yang sudah tinggi tetap menunjukkan peningkatan, meskipun tidak sebesar nilai peserta didik yang lainnya. Secara umum, data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif dan dapat meningkatkan capaian pembelajaran menulis secara merata.

Dengan demikian, berdasarkan hasil Uji N-Gain tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,8992 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai dengan baik.

TABEL 4. 19 HASIL UJI G-NAIN GURU SKALA BESAR

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	32	.59	1.00	.8162	.13777
ngain_persen	32	58.82	100.00	81.6214	13.77729
Valid N (listwise)	32				

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Ngadiluwih, yaitu Ibu Lutfiatul Fauziah, S.Pd., Gr. Dengan demikian, hasil perhitungan menggunakan indeks N-Gain diperoleh sebesar 0,8162. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memiliki tingkat efektivitas yang baik. Hasil penilaian dari observer ini menunjukkan bahwa strategi atau media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Jika dianalisis lebih lanjut, sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai yang cukup tinggi, terutama peserta didik yang memiliki nilai awal relatif rendah, seperti yang terlihat pada beberapa peserta didik dengan nilai *pretest* di bawah 60 yang mampu mencapai nilai di atas 90 pada tahap *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara lebih optimal. Sementara itu, peserta didik yang sejak awal memiliki nilai tinggi juga tetap mengalami peningkatan, meskipun dalam selisih yang tidak terlalu besar. Secara keseluruhan, data tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan capaian pembelajaran menulis secara merata di seluruh peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji N-Gain tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,8162 yang berada pada kategori tinggi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai dengan baik.

TABEL 4. 20 HASIL UJI G-NAIN PENELITI SKALA KECIL

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	5	.56	1.00	.7932	.16522
NGAIN_PRESENTASE	5	56.25	100.00	79.3182	16.52151
Valid N (listwise)	5				

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, penilaian dari peneliti pada uji kelompok kecil menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,7932 yang berada pada kategori tinggi. Tingginya nilai N-Gain tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yaitu meningkatkan kemampuan menulis teks biografi dramawan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa implementasi media pembelajaran tergolong efektif dan berhasil dalam mengembangkan keterampilan menulis teks biografi dramawan peserta didik sesuai dengan target yang diharapkan.

TABEL 4. 21 HASIL UJI G-NAIN PENELITI SKALA BESAR

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	32	.50	1.00	.7414	.12151
NGAIN_PERSENTASE	32	50.00	100.00	74.1354	12.15074
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, penilaian dari peneliti pada uji kelompok kecil menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,7932 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, pada uji kelompok besar diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7414 yang juga berada pada kategori tinggi.

Capaian tersebut mengartikan bahwa impementasi media di kelas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara konsisten, baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Tingginya nilai N-Gain ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yaitu meningkatkan kemampuan menulis teks biografi dramawan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan efektif dan berhasil dalam meningkatkan keterampilan menulis teks biografi peserta didik sesuai dengan target yang diharapkan.

C. Revisi Produk

Sebelum pelaksanaan uji coba lapangan, produk media pembelajaran terlebih dahulu melewati tahap revisi dengan memanfaatkan data yang diperoleh dari kritik dan saran para validator. Hasil analisis terhadap berbagai masukan tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian pada media yang dikembangkan. Perbaikan-perbaikan tersebut selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut.

TABEL 4. 22 TABEL REVISI PRODUK

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			<p>Penambahan tombol home, penambahan tombol keluar, pemilihan huruf untuk uraian diganti menggunakan jenis huruf roboto slab berukuran 15 dengan warna huruf hitam, tujuan pembelajaran disajikan dalam bentuk point, penulisan kata "gmail.com" dibuat dalam satu baris, menu contoh teks biografi ditempatkan terlebih dahulu sebelum menu tugas individu teks biografi.</p>
2.			<p>Definisi teks biografi dibuat lebih singkat, penambahan tombol keluar, tombol menuju halaman selanjutnya dan sebelumnya diletakkan di bagian atas.</p>

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
			<p>Penambahan slide tentang kaidah kebahasaan teks biografi, dilengkapi dengan tombol home, keluar, halaman sebelumnya, dan halaman selanjutnya.</p>
			<p>Penambahan slide tentang langkah menulis teks biografi, dilengkapi dengan tombol home, keluar, halaman sebelumnya, dan halaman selanjutnya.</p>
<p>3.</p>			<p>Materi yang sebelumnya disajikan dalam bentuk video diganti dengan glosarium dan daftar pustaka (referensi).</p>

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
4.			<p>Judul tidak boleh tumpang tindih dengan tombol. Selain itu, perlu ditambahkan tombol keluar di setiap slide infografis. Pada halaman awal penyajian infografis dramawan perlu ditambahkan daftar isi untuk memudahkan pengguna untuk memilih tokoh.</p>
5.			<p>Tampilan halaman kedua penyajian infografis dramawan.</p> <p>Ukuran gambar bunga pada bagian bawah sebaiknya diperkecil agar tidak menutupi dan mengganggu keterbacaan tulisan. Menambah tahun disetiap karier, karya terkenal, dan penghargaan</p>

D. Pembahasan

1. Kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil yang *sangat layak* untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media oleh Noer Fitria Putra Setyono S.Kom, M.Kom., memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori *Sangat Layak*. Selanjutnya, validasi ahli bahasa oleh Anwariyah M.Pd., memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori *Sangat Layak*. Adapun validasi ahli materi oleh Lutfiatul Fauziah S.Pd, Gr., memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori *Sangat Layak*. Ketiga validator menyatakan bahwa media layak digunakan untuk uji coba dengan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Selain penilaian berdasarkan validator, kelayakan media juga ditinjau respon peserta didik yang terdiri dari aspek kelayakan isi dan kelayakan media yang mendapatkan presentase sebesar 96% dengan kategori *Sangat Layak*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kelayakan menurut Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dikatakan layak apabila memenuhi kriteria penilaian yang mencakup aspek isi atau materi,

kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Semakin tinggi persentase hasil validasi yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat kelayakan produk untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto (dalam, Hikmah et al., 2022:142) persentase hasil validasi yang berada pada rentang 81%-100% termasuk dalam kategori *Sangat Layak*, sehingga media pembelajaran infografis interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan **sangat layak** digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi teks biografi dan menulis teks biografi dramawan. Tingginya persentase kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar isi, kebahasaan, materi, dan tampilan media sehingga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mendukung peningkatan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Efektivitas pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan kemampuan menulis biografi dramawan kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

Berdasarkan hasil uji efektivitas, media pembelajaran yang dikembangkan *terbukti efektif* digunakan dalam pembelajaran penulisan teks biografi. Efektivitas media diketahui melalui hasil perhitungan N-Gain yang dilakukan berdasarkan penilaian guru Bahasa Indonesia, yaitu Lutfiatul Fauziah S.Pd, Gr., dan peneliti, yaitu Salsa Aprilia. Penggunaan dua sumber penilaian tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil yang

lebih objektif mengenai peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru Bahasa Indonesia, pada uji kelompok kecil diperoleh skor N-Gain sebesar 0,8992 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks biografi secara signifikan. Sementara itu, pada uji kelompok besar diperoleh skor N-Gain sebesar 0,8162 dengan kategori tinggi. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media tetap efektif digunakan meskipun diterapkan pada jumlah peserta didik yang lebih banyak.

Selain penilaian dari guru, efektivitas media juga diperkuat oleh hasil penilaian peneliti. Pada uji kelompok kecil diperoleh skor N-Gain sebesar 0,7932 yang termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, pada uji kelompok besar diperoleh skor N-Gain sebesar 0,7414 dengan kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tetap mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang baik pada skala pembelajaran yang lebih luas.

Hasil tersebut sejalan dengan teori efektivitas media pembelajaran menurut Arsyad (dalam, Suryani & Lestari, 2024:94) yang menyatakan bahwa media yang efektif mampu memberikan dampak terhadap ranah belajar peserta didik. Dampak tersebut terlihat dari adanya peningkatan

kemampuan peserta didik dalam memahami dan menulis teks biografi setelah menggunakan media infografis interaktif yang dikembangkan. Media tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui penyajian informasi yang menarik, sistematis, dan komunikatif.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingginya skor N-Gain pada kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media infografis interaktif **efektif** dalam membantu peserta didik lebih aktif, mudah memahami unsur-unsur teks biografi dramawan, dan menulis teks biografi dramawan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi peserta didik kelas X SMA/SMK.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media ini menciptakan media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* yang mana dalam penelitian ini disusun dengan sistematis, melalui model ADDIE yang mencakup tahap *analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Pendekatan ini selaras dengan pandangan (Sugiyono, 2020:298) yang menegaskan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk sekaligus menguji efektivitasnya melalui prosedur yang terstruktur. Dalam konteks penelitian ini, setiap tahapan ADDIE berperan penting dalam memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menulis teks biografi dramawan.

Di sisi lain, pemilihan bentuk infografis interaktif sebagai media pembelajaran juga memiliki landasan teoretis yang kuat. Menurut (Ningtyas dkk, 2023:52), penggunaan multimedia interaktif yang mengombinasikan unsur visual, teks, dan interaksi mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Hal tersebut terbukti dalam penelitian ini, di mana media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan menulis. Dengan demikian, keterpaduan antara model pengembangan ADDIE dan pemanfaatan multimedia interaktif memperkuat efektivitas media yang dihasilkan.

Proses validasi yang melibatkan ahli media, praktisi materi, dan ahli bahasa dalam penelitian ini menunjukkan adanya upaya sistematis untuk menjamin kualitas produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Langkah tersebut sejalan dengan pandangan (Sugiyono, 2020:302) yang menegaskan bahwa validitas menjadi indikator utama dalam menentukan tingkat kesahihan suatu produk atau instrumen. Dalam konteks ini, keterlibatan para ahli tidak hanya berfungsi sebagai pemberi penilaian, tetapi juga sebagai pihak yang memastikan bahwa aspek isi, tampilan, dan kebahasaan telah memenuhi standar akademik yang berlaku.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar, sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara lebih luas. Secara keseluruhan, media pembelajaran infografis interaktif ini memiliki kualitas yang baik dari segi tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Munir (dalam, Kafiar & Puteri, 2025:43) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Selain itu, Arsyad (Kafiar & Puteri, 2025:43) juga menegaskan bahwa media yang efektif mampu memberikan dampak terhadap ranah belajar. Dengan demikian, media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

a) Bagi Guru

Media ini berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi teks biografi secara menarik dan interaktif, mempermudah penjelasan, serta mendukung pemberian tugas dan evaluasi yang terstruktur.

b) Bagi Peserta Didik

Media ini memungkinkan belajar mandiri, mengulang materi, mempersiapkan tugas, dan meningkatkan pemahaman melalui visualisasi infografis yang menyenangkan dan memudahkan proses belajar.

c) Bagi Peneliti

Media ini menjadi bahan kajian untuk menilai efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai karakteristik peserta didik atau topik lain yang relevan.

d) Bagi Sekolah

Media ini dapat diintegrasikan ke dalam program pembelajaran sebagai inovasi berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, keterampilan menulis, dan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan tuntutan kurikulum dan literasi digital.

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran ini dapat dibagikan kepada seluruh guru Bahasa Indonesia di jenjang SMA/MA/MAK sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, peneliti berfokus untuk membagikan

kepada guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Ngadiluwih. Media ini dirancang khusus untuk materi teks biografi sehingga guru dapat menyampaikan konten dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas, menampilkan contoh teks biografi secara visual, serta memberikan tugas dan evaluasi yang terstruktur.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Bagi pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran, disarankan untuk merencanakan setiap tahapan secara sistematis, mulai dari perancangan, pengembangan, hingga pengimplementasian di kelas. Perencanaan yang baik akan meminimalkan kesalahan dan memastikan media dapat digunakan secara efektif.
- b) Pengembang media harus memberikan petunjuk penggunaan secara rinci dan mudah dipahami, sehingga peserta didik tidak mengalami kebingungan saat mengoperasikan media. Penjelasan yang detail akan membantu siswa memanfaatkan seluruh fitur media dengan optimal dan membuat proses pembelajaran lebih lancar.
- c) Setiap tahap pengembangan, uji coba, dan revisi media harus dijalankan dengan sabar dan teliti. Ketekunan dan konsistensi dalam proses ini sangat menentukan kualitas akhir media, sehingga hasil pembelajaran dapat lebih memuaskan dan efektif bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, E. D. A. T. I., Choir, J. A., Busri, H., Timur, J., Tinggi, S., Bahasa, I., Masjid, D., Sunan, A., Malang, U. I., Magister, P., & Bahasa, P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK*. *Desain Komunikasi Visual*, 19, 253–260.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ahmad SusantoPustaka, A. T. (2019). Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2014, 12–42.
- Amar Salahuddin, M. Anggrayni, & Kenny Puspita Dewi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Aulia, S., Yuniasti Retno Wulandari, A., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan ArticulateStoryline 3. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 5(2), 50–59.
- Azwar, I., Emiliastari, R. N., Dewi, S. L., Rahmasari, S. M., Wali, M., Nasution, A., Inayah, S., Angraini, L. M., Kania, N., Pamungkas, M. D., Supriyadi, E., & Widyastika, D. (n.d.). No Title.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). MODEL PEMBELAJARAN SELF REGULATED WRITING STRATEGY DEVELOPMENT BERBASIS LITERASI BUDAYA LOKAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENULIS FAKTUAL RAGAM EKSPLANASI SISWA SEKOLAH DASAR. 167–186.
- Di, P., & Banda, S. M. A. (2022). RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK PADA MATERI SISTEM. 10(2), 89–95.
- Ernawati, I., & Sukadiono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 2.
- Fakih, A., Setiowati, Y., & Burano, R. S. (2025). Inovasi Dan Pengembangan Pembelajaran Era Digital. *Menara Ilmu*, 19(1), 1–7. <https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6051>
- Ganeswara, M. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media Pop-

- Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>
- Husnul, P., Harahap, K., Saputra, E., Studi, P., Bahasa, T., Islam, U., Sumatera, N., & Utara, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI TEKS BERITA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3. 20(01), 92–107.
- Kafiar, E., & Puteri, G. B. (n.d.). No Title.
- Kharisma, Y. A., Citraningrum, D. M., & Sulistyawati, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis Digital untuk Materi Struktur dan Kaidah Teks Prosedur Kelas XI SMA. 9, 14036–14039.
- Lasman, S. A., & Kobi, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Buku Infografis Pada Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA Negeri 1 Bukal. 2(3), 410–414. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.31726>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. 1085–1092.
- Negeri, S. D., Tengah, B., Muktadir, A., & Susanta, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Gambar Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar pada Pelajaran Bahasa Indonesia. 3(2), 262–276.
- Negeri, S. M. A., Gresik, C., Nisa, F., Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). IMPLEMENTASI MEDIA FILM TOKOH INSPIRATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BIOGRAFI PADA PESERTA DIDIK KELAS X-5.
- Ningtyas, S., & Aziz, F. (2023). MULTIMEDIA (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan).
- No Title. (2023).
- P, K. K. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAFIS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PENYANDANG DISABILITAS FISIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH. 373426.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Penelitian, B., Pengembangan, D. A. N., & Perbukuan, D. A. N. (n.d.). Cerdas Cergas Berbahasa dan.
- Penelitian, J., & Matematika, P. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. 5(2).
- Putri, A., Arrasuli, B. A., Adelia, R. P., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., Jeruk, K., & Barat, J. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA. 9, 315–317.
- Ratnadewati, H., & Hermanto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Google Sites Dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMA/MA. *DIKLASTRI : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Linguistik, Bahasa Indonesia, dan Sastra Indonesia*, 3(1), 8–17.

<https://doi.org/10.55933/diklastriv3i1.310>

- Repalina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Luas (Wan) Kelas 8(September), 10353–10360. <http://repository.upiypk.ac.id/10319/>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik (Infographic Design as Presentation of Interesting Data). *Jurnal Desain*, 01(03), 163–218. <http://www.erickazof.com/apa-itu->
- Sari, R. W., Negeri, U. I., Haji, K., Siddiq, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP / MTs.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Siti Nawiyah, Abdul Malik, D. I. (2024). ANALISIS WACANA KRITIS PEMBERITAAN RELOKASI WARGA PULAU REMPANG BATAM PADA MEDIA ONLINE TRIBUNBAT. 9(November), 177–184.
- Smp, D. I. (2023). 1 , 2 , 3. 4(2).
- Sriyati, T. (2019). Pemanfaatan infografik oleh perpustakaan di Indonesia. *Media Pustakawan*, 26(1), 19–26. <https://ejournal.perpusnas.go.id/mp/article/view/173>
- Sugesti Roqima, A., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten Tulungagung. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 248–256. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1697>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukma, Hanifa, H., & Puspita, Auliya, L. (2023). Keterampilan Membaca Dan Menulis. In *Convention Center Di Kota Tegal* (Vol. 4, Nomor 80).
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas
 Judul Media : Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih
 Materi : Teks Biografi
 Pembuat : Salsa Aprilia
 Validator : Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom.
 Tanggal Validasi : 24 Feb 2026

B. Tujuan
 Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan media Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

C. Petunjuk Pengisian
 1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 Skor 5 : sangat setuju
 Skor 4 : setuju
 Skor 3 : cukup setuju
 Skor 2 : kurang setuju
 Skor 1 : tidak setuju
 2. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
 3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Lembar Penilaian

No.	Pertanyaan	Kriteria Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Kemudahan dan Kesederhanaan						
1.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah digunakan dan tidak menyulitkan pengguna.		✓			
2.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.	✓				
3.	Penempatan judul kegiatan belajar dan subjudul kegiatan belajar dalam media pembelajaran sudah jelas dan tepat.		✓			
4.	Materi dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.	✓				
5.	Materi disajikan secara runtut dan sesuai dengan gambar yang mendukung pembahasan materi.	✓				

B. Ukuran					
6.	Tulisan yang disajikan dalam media pembelajaran jelas dan tidak buram.	✓			
7.	Ukuran font tulisan dan ukuran gambar sesuai dengan isi materi dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> .		✓		
8.	Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dan lain-lain) proporsional, seimbang, dan serasi dengan tata letak isi.	✓			
C. Kemerarikan					
9.	Tema dan ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran secara keseluruhan menarik.	✓			
10.	Warna unsur tata letak dalam media pembelajaran harmonis dan memperjelas fungsi setiap bagian.	✓			

E. Komentar/Saran

1. Icon disesuaikan sesuai penggunaan
 2. Atur perpendahan antar halaman harus jelas
 3. Panduan penulisan teks biografi harus detail dan informatif
 4. Judul setebal bab diperkecil

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:
 1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
 2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
 3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kediri, 24 Feb 2026

(Noer Fitria Putra Setyono S.Komp, M.Kom.)
 NIP.199104812025051004

LAMPIRAN 2 LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas
 Judul Media : Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih
 Materi : Teks Biografi
 Pembuat : Salsa Aprilia
 Validator : Annasriyah, M.Pd.
 Tanggal Validasi : 1-3-2026

B. Tujuan
 Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan bahasa yang ada dalam media "Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih"

C. Petunjuk Pengisian
 1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 Skor 5 : sangat setuju
 Skor 4 : setuju
 Skor 3 : cukup setuju
 Skor 2 : kurang setuju
 Skor 1 : tidak setuju
 2. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
 3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Lembar Penilaian

No.	Pertanyaan	Kriteria Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Ketepatan Penggunaan Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat.	✓				
2.	Kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran tidak mengandung makna ganda.		✓			
3.	Penggunaan tanda baca pada teks dalam media pembelajaran sudah tepat.			✓		
4.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas.	✓				
5.	Teks atau tulisan dalam media pembelajaran disajikan secara jelas dan mudah dibaca.	✓				

B. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					
6.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas X SMA.	✓			
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
8.	Pemilihan kata dan istilah dalam media pembelajaran sudah sesuai dan tepat.	✓			
9.	Siruktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersusun secara terpadu dan runtut sesuai alur pikir pembahasan.	✓			

E. Komentar/Saran

Layak digunakan dengan revisi ejaan dan diksi sesuai arahan.

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:
 1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
 2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
 3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kediri, 1..3. 2026

(Annasriyah, M.Pd.)
 NIP.19770119202321007

LAMPIRAN 3 LEMBAR VALIDASIPRAKTIKI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas
Judul Media : Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih
Materi : Teks Biografi
Pembuat : Salsa Aprilia
Validator : Lutfah Fauziah, S.Pd.
Tanggal Validasi : 25 Feb 2026

B. Tujuan
 Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kelayakan materi yang ada di dalam media Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

C. Petunjuk Pengisian
 1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 Skor 5 : sangat setuju
 Skor 4 : setuju
 Skor 3 : cukup setuju
 Skor 2 : kurang setuju
 Skor 1 : tidak setuju
 2. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
 3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

D. Lembar Penilaian

No.	Pertanyaan	Kriteria Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Kelayakan Isi						
1.	Pembahasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).	✓				
2.	Media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> menyajikan pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Bobot materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah mencukupi untuk mencapai indikator pembelajaran.		✓			
4.	Konsep dan definisi yang disajikan dalam media pembelajaran disampaikan secara akurat.		✓			
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan	✓				

6.	perkembangan ilmu pengetahuan.					
6.	Daftar pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat mutakhir dan relevan.	✓				
7.	Media pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut terkait materi.		✓			
8.	Tingkat kesulitan soal dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.	✓				
B. Aspek Kelayakan Penyajian						
9.	Media pembelajaran memiliki sistematika penyajian materi yang runtut dan jelas.	✓				
10.	Soal evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran infografis interaktif berbantuan <i>canva</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	✓				

E. Komentar/Saran

→ Materi sudah sesuai dengan TP.
 → Pemilihan font/huruf perlu diperbaiki.
 → Kontes warna aplikasi perlu diperhatikan kembali.



F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Mohon diingkar pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Kediri, 25/02/2026


 Lutfah Fauziah, S. Pd.
 (Lutfah Fauziah, S. Pd.)
 NIP. 1993122702212018


LAMPIRAN 4 SURAT IZIN OBSERVASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jemberlyo No. 3, Kal. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur, Kode Pos 64127
 Telepon: (0354) 689282 | Website: fakultas.uinkediri.ac.id

Nomor : B-0378/Uin.33/D2/PP.07.01.05/01/2026 Kediri, 20 January 2026
 Lamp. : -
 Perihal : Permohonan Izin Riset / Penelitian

Kepada
 Kepala SMA Negeri 1 Ngadiluwih
 di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SALSA APRILIA
 NIM : 22207081
 Semester : 8
 Prodi : TADRIS BAHASA INDONESIA

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

"Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks biografi kelas X SMA Negeri 1 Ngadiluwih"

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/institusi tempat penelitiannya. Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah
 dan Ilmu Keguruan,
 Wakil Dekan I



Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
 NIP. 196806041998032001

LAMPIRAN 5 SURAT IZIN PENELITIAN


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jekentyo No. 3, Kef. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127
Telepon: (0354) 985282 | Website: fakultasyah.uinkediri.ac.id

Nomor : B-1049/Un.33/D2/PP.07.01.05/03/2026
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Izin Riset / Penelitian

Kediri, 9 March 2026

Kepada
KEPALA SMAN 1 NGADILUWIH
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami bertahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SALSAPRILIA
NIM : 22207081
Semester : 8
Prodi : TADRIS BAHASA INDONESIA

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

"Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih"

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/institusi tempat penelitiannya.
Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.


Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan


Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 196806041958032001

Dicetak pada : 08/03/2026 08:38:01
Save To : salsaprilias20@gmail.com

LAMPIRAN 6 SURAT BALASAN PENELITIAN


PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 NGADILUWIH
Jl. Puskesmas Branggahan – Ngadiluwih
Website : sma1ngadiluwih.sch.id – Email : sman1ngadiluwih@yahoo.co.id
KEDIRI Kode Pos 64171


Nomor : 400.3.8 / 173 / 101.6.14.17/2026
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
di Tempat

Dengan Hormat,
Berdasarkan Surat Nomor : B-1049/Un.33/D2/PP.07.01.05.03/2026, tanggal 09 Maret 2026 tentang permohonan izin penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1). Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SALSAPRILIA
NIM : 22207081
Prodi : Tadris Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

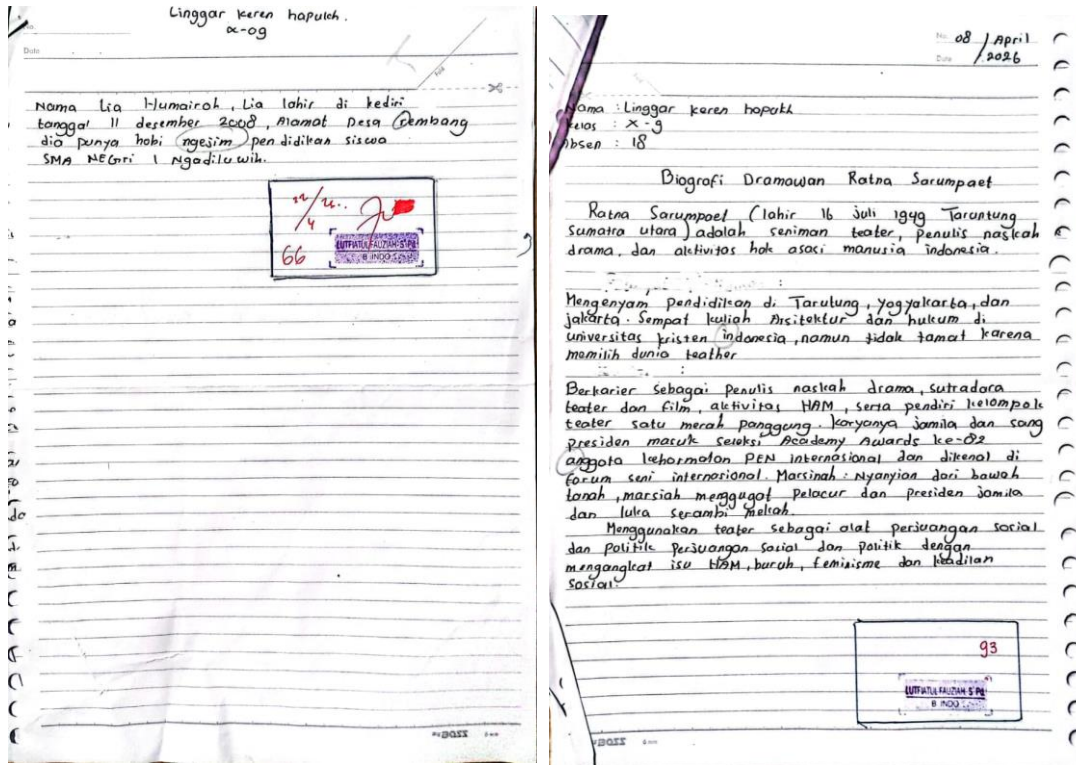
Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan kegiatan riset dalam rangka menyelesaikan penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngadiluwih. Atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Kediri, 09 April 2026
Dekan SMA Negeri 1 Ngadiluwih

H. Hartono Wury, S.Sos, M.Pd
NIP. 19800319 200604 2 025

LAMPIRAN 7 DOKUMENTASI UJI COBA KELOMPOK KECIL



LAMPIRAN 8 HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL



Nama: Fauzan Mabil Abhat
 kelas: X-9
 abm-08

Nama: Anika Farid Yandur
 Alamat: desa Kembangjo, kec. Kandak - Kota Kediri
 Pendidikan: SMA
 Hobi: mancing

Dia anak kedua dari 2 bersaudara. Dia suka bermain game epep. Dia juga suka mancing

60

LUTFATUL FAUZHAN S.Pd
B INDO

Pujian (Abat A)
 kelas X-9/08

Putu Wijaya

Putu Wijaya (I Gusti Nyarah Putu Wijaya) lahir di Tubanan, Bali, 11 April 1944. Ia dikenal sebagai sastrawan, dramawan, sutradara, dan penulis seni yang berpengaruh dalam sastra dan teater Indonesia.

Riwayat Pendidikan
 Menempuh pendidikan di SR Tubanan, SMP Negeri Tubanan, SMA-A Biryangjaya, dan Fakultas Universitas Gadjah Mada (UGM). Ia juga belajar seni di ASRI, ASDRAFI, mengikuti Internasional Writing Program di Iowa (1974), serta pelatihan LPK.

Karier
 Mengawali karier sebagai penulis cerpen dan drama sejak masa kuliah. Pendiri Teater Mandiri (1971) dan aktif sebagai penulis, sutradara teater, wartawan, editor, serta dosen teater.

Penghargaan
 Penerima SEA Write Award (1980) dan berbagai penghargaan nasional maupun Internasional di bidang sastra dan teater.

Karya terkenal
 • Drama: Lantak Beryanyi, Aduh, Dag-Dig-Dug
 • Cerpen: Bana, Es Gelas, Klap
 • Novel: Telegram, Gila Malam, Bertambah Malam, Slatian, Perang

Keunikan Karya
 Karyanya banyak menampilkan absurditas, kejutan, ironi, dan kritik sosial yang menantang cara berpikir pembaca dan penonton.

Gaya penulisan
 Mengusung gaya Absurd dan satire, dengan dialog singkat, ratas, dan penuh makna simbolik.

Ciri khas Tokoh
 Berani melampaui konvensi, konsisten pada kebebasan berekspresi, dan menjadi pelopor teater eksperimental modern di Indonesia.

100

LUTFATUL FAUZHAN S.Pd
B INDO

Aidil Aqha
 X-9 (3)

Teman saya yang bernama Putra Utama dia bertubi-tubi main motor teman saya habis membeli motor seharga 9 juta teman saya salamanan

Saya sering main kerumah Putra membicarakan hal lucu dan membicarakan tugas basak. Putra teman saya tidak marah sudah berhenti marah karena ingin hidup sehat, dan Putra teman saya bersekolah di SMA ngambilin barada di kelas log

53

LUTFATUL FAUZHAN S.Pd
B INDO

Nama: Aidil Aqha
 kelas: X-9
 no: 3

Danarto Ahrab disapa Mais dan lahir di Sragen Jawa Tengah 27 Agustus 1941. Ia dikenal sebagai Sastrawan, Capensis, Penulis dan tokoh Pembaru Sastra Indonesia. Menempuh pendidikan di SP SMP Sragen SMA di Solo serta belajar Seni Rupa di Akademi Seni Rupa Indonesia C.A.S.R.I Yogyakarta. Ia juga mengikuti International Writing Program di Iowa, Amerika Serikat (1976)

Mengawali karier sebagai Capensis Sastra Pamaja Aktif sebagai Penulis Sastra, Penulis, Penata Artistik, Jurnalis, dosen IISJ dan Pendiri Sanggar bambu Jakarta. Kumpulan Cerpen, Godlob, Adam Marikat, Berhala, Orang Jawa naik haji

Penerima hadiah horison (1968), hadiah Sastra DKJ, SEA Write Award 1980 dan Ahmad Bahria Award (2007) Bidang Kesusasteraan, kerjanya memajukan unsur Sastra, Puisi, Musik dan Seni Rupa dengan Nuansa Simbolik dan mistik yang kuat

93

LUTFATUL FAUZHAN S.Pd
B INDO

LAMPIRAN 9 DOKUMENTASI UJI COBA KELOMPOK BESAR



LAMPIRAN 10 HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR

Nama: Kyla Anggun Ragili
 Kelas: X-9
 Absen: 19

Nama: Krasya Pebaya Putri
 Alamat: Ds. ~~Brangahan~~ Brangahan, kec. Ngadiluwih, Kab. Kediri
 Pendidikan: SMA Negeri 1 Ngadiluwih
 Hobi: membaca

dia amat pertama dan 3 bersaudara dan di masih kelas 1 sma
 dia tentukan dari kelas 1 MTs, di pernah mengikuti lomba gerak
 jalan se Kecamatan waktu MTs kemarin.

dia baik, kuat banget bisa ngurus adik masih bayi sabar banget.
 dia juga cantik banget minusnya ~~sedikit~~ kadang agak keur gitu
 mulutnya tapi sedikit but it's okay :)

66

LUTFAHA FAUZHAN S PA
 @ 100

Nama: Kyla Anggun Ragili
 Kelas: X-9
 Absen: 19

Nano Riantarno

Profil Diri
 Nano Riantarno atau disebut juga dengan Norbertus Riantarno merupakan tokoh penting teater modern Indonesia, tidak hanya tokoh penting, namun juga sebagai aktor, penulis, dan sutradara. Lahir di Cirebon, 6 Juni 1949.

Riwayat Pendidikan
 Nano menempuh pendidikan di SD-SMA di Cirebon, kemudian belajar teater di Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI), Institut Kesenian Jakarta (IKJ), serta Institut Alfatah Driyarkara.

Mulai Karier
 Nano memulai karier Teater sejak usia remaja, dan mendirikan Teater Koma pada tahun 1977. Nano juga aktif sebagai sutradara, aktor, jurnalis, penulis naskah drama, serta mentor seni.

Puncak Karier dan Karya Terkenal
 Nano produktif menghasilkan berbagai karya terkenal yaitu Opera Kecoa, Sampik Engtay, Republik Togog, sukses, Trilogi Julini, dan Senar Agung.

Penghargaan
 Nano Riantarno telah meraih berbagai penghargaan atas karyanya. Karyanya di SEA White Award pada tahun 1998, Piala Citra, berbagai penghargaan bewah kesenian Jakarta, serta Penghargaan Nasional dan internasional bidang sastra dan teater.

Kemampuan Karya dan Gaya Penulisan
 Karya Nano Riantarno memadukan humor, satire, dan kritik sosial-politik dengan pendekatan teater yang konkrit dan membauri.

Gaya Penulisan
 Gaya penulisan yang menggunakan satire tajam, humor, dan realisme sosial untuk menyuarakan keadilan dan suara kaum marginal.

100

LUTFAHA FAUZHAN S PA
 @ 100

Ciri khas Tokoh
 Berani kritis, konsisten menyuarakan kebenaran, serta menjadi pelopor teater modern yang berpengaruh lintas generasi.

100

LUTFAHA FAUZHAN S PA
 @ 100

Penulis
 Nama: M. RAHMAD WAHYU PUTRA UTAMA
 Kelas: X-9
 No. = 21

Seorang teman saya yang bernama Aidi Gatha yang berlatar belakang di dunia teater kekomponen Nasionalkita dia adalah berkepribadian yang berprestasi. Dia memiliki hobi yang lucu dan dia juga memiliki kopi di kelas rumah.

Dia berpendidikan di Sekolah menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 NAGALUWIT dia seorang berprestasi di kelas 10-3 dan dia memiliki hobi bermain game (EPEP) yang katanya skill nya sebarok BUDI DI SPMAS di MASA PRIME.

Penggunaan huruf kapital

60

93

Penulis
 Nama: M. RAHMAD WAHYU PUTRA UTAMA
 Kelas: X-9

PUTU WIDAYANA
 BIOGRAFI DRAMAWAN

Profil diri putu widaya

Putu widaya (1 Gusti ngurah putu widaya) lahir di Labanan, Bali, 11 April 1949. Ia dikenal sebagai sastrawan, dramawan, sutradara, dan penulis seni yang berpengaruh dalam sastra dan teater Indonesia. Riwayat Pendidikan Putu widaya adalah menempuh pendidikan di sa labanan, SMP negeri labanan, SMA A Sriga raba, dan fakultas hukum universitas Gadjah mada (UGM). Ia juga berlatar seni di ASRI, ASDRAF, mengikuti internasional wrieng Program di luar pada tahun (1979) serta pelatihan di LPKd.

Perjalanan karier putu widaya adalah mengawali karier sebagai penulis cerpen dan drama & lak modern. Penulis teater mandiri (BT) dan aktif sebagai penulis, sutradara teater, wacana editor, serta menjadi dosen teater. Penghargaan yang pernah diraih putu widaya Penulis SEA Write Award (1988) dan berbagai penghargaan nasional maupun internasional di bidang sastra dan teater.

Karya yang terkenal dari putu adalah (Drama: kaitan berwujud adalah dag-dig-dag), (Cerpen: Bom es, Grog, Klap) (Novel: Teleskop bila malam, bertam kabu malam, sifasia, pereng). Dan berbagai karya lainnya adalah banyak menampilkan absurditas, kekon, ironi dan kritik sosial yang menantang cara berfikir pembaca dan penonton.

Gaya penulisan putu ialah: mengungkap gaya absurd dan satir dengan dialog singkat, intonas, dan penuh makna simbolik. dan ciri khas Elok adalah berani melampaui konvensi, konsisten pada kebebasan berkespresi, dan menjadi pelopor teater ekspresionis modern di Indonesia.

60

Penulis
 Nama: Jazwarine Bunga Angely
 Kelas: 9
 No. kelas: 12

Biografi Teman sesama SMP

Dani adalah siswa SMK asal kota yang dikenal kreatif dan memiliki imajinas unik. Sejak SMP, ia gemar mengarang cerita absurd yang menghibur teman-temannya. Hingga kini, ia terus mengembangkan hobinya meskipun masih banyak cerita yang belum ia selesaikan hingga malam dan memiliki jutaw membuat cerita baru. Dani lahir di Kediri, 09 November 2009 dan di SMK masuk jurusan pialansi. Dia sering wupanggil Eka karena dia suka karakter Eka Frozen. Almarinya di Kros, Jombang.

Menarik Komunikasi

80 80

Penulis
 Nama: Jazwarine Bunga Angely
 Kelas: 9
 No. kelas: 12

Biografi Dramawan Danarto

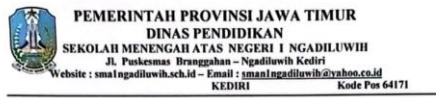
Danarto, yang akrab disapa Mas Dan, lahir di Sragen, Jawa Tengah, pada 27 Agustus 1941. Ia dikenal sebagai sastrawan Indonesia yang memiliki peran penting dalam perkembangan sastra modern, khususnya sebagai cerpenis, novelis, pelukis, serta tokoh pembantu dalam dunia kesusastraan. Sejak muda, Danarto telah menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap seni dan sastra, yang kemudian membentuk jati dirinya sebagai seriman multitalenta dengan ciri khas yang kuat.

Danarto menempuh pendidikan di SD dan SMP Sragen, SMA di Solo, lalu melanjutkan ke ASRI Yogyakarta serta mengikuti International Writing program di Iowa (1976). Ia memulai karier sebagai penulis cerpen sejak remaja dan aktif sebagai sastrawan, pelukis, jurnalis, dosen IKI, serta pendiri Sanggar Bambu. Karya terkenalnya antara lain Gedob, Adam Ma'rifat, Bathala, Cerita Jawa Naks Hapi, dan Asmaraloka. Gaya kepenulisanmu berciri realisme magis dan surifistik dengan nuansa spiritual yang kuat. Ia meraih berbagai penghargaan seperti Hadiah Hansson (1968), SEA Write Award (1988), dan Almarid Baccie Award (2009).

Selain sebagai sastrawan, Danarto tidak hanya dikenal karena produktivitasnya tetapi juga karena keberaniannya menghadirkan karya-karya yang berbeda dan mendalam. Ia berhasil menciptakan identitas khas dalam dunia sastra Indonesia melalui pendekatan spiritual dan estetis yang unik. Danarto menjadi inspirasi bagi banyak penulis dan seniman, serta meninggalkan jejak penting dalam perkembangan sastra Indonesia yang terus diterangi hingga kini.

100

LAMPIRAN 11 SURAT DESEMINASI



SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nomor : 400.3.8 / 211 / 101.6.14.17/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FIRSTINA HUSNIYA WURY, S.Sos, M.Pd
 NIP : 198003192006042025
 Pangkat/Gol ruang : Pembina Tingkat I (IV/b)
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi/Sekolah : SMAN 1 Ngadiluwih

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : SALSAPRILIA
 NIM : 22207081
 Prodi : Tadris Bahasa Indonesia
 Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

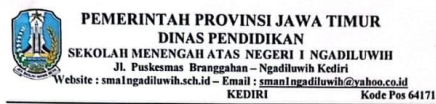
Menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh mahasiswa tersebut berupa Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih digunakan pada kegiatan belajar mengajar menulis teks biografi dramawan di kelas X-9 SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2025/2026

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngadiluwih, 08 April 2026

 Firstina Husniya Wury, S.Sos, M.Pd
 Pembina Tingkat I (IV/b)
 NIP. 19800319 200604 2 025

LAMPIRAN 12 SURAT SELESAI PENELITIAN



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.8 / 172 / 101.6.14.17/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FIRSTINA HUSNIYA WURY, S.Sos, M.Pd
 NIP : 19800319 200604 2 025
 Pangkat/Gol ruang : Pembina Tingkat I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi/Sekolah : SMAN 1 Ngadiluwih

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : SALSAPRILIA
 NIM : 22207081
 Prodi : Tadris Bahasa Indonesia
 Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian sebagai bahan penulisan Skripsi program Sarjana (S1) dengan judul "Pengembangan Media Infografis Interaktif Biografi Dramawan Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih" yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngadiluwih pada 01 April 2026 s.d 08 April 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngadiluwih, 09 April 2026

 Firstina Husniya Wury, S.Sos, M.Pd
 Pembina Tingkat I, IV/b
 NIP. 19800319 200604 2 025

LAMPIRAN 13 HASIL TURNITIN

SKRIPSI_SALSA_APRILIA.pdf

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX

18% INTERNET SOURCES

12% PUBLICATIONS

7% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinkhas.ac.id	Internet Source	2%
2	ejournal.unib.ac.id	Internet Source	1%
3	anyflip.com	Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id	Internet Source	1%
5	repository.metrouniv.ac.id	Internet Source	1%
6	etheses.uin-malang.ac.id	Internet Source	1%
7	123dok.com	Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	Student Paper	<1%
9	etheses.iainkediri.ac.id	Internet Source	<1%
10	www.badansertifikasikadindjakarta.or.id	Internet Source	<1%
11	eprints.uny.ac.id	Internet Source	<1%

LAMPIRAN 14 MEDIA GURU

Teka Biografi kelas X

1. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

2. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

Kuis Tanda Baca dan Kalimat SPO

1. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

2. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

poetry

1. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

2. Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan! Perhatikan!

LAMPIRAN 15 LINK MEDIA GURU

- https://wayground.com/admin/assessment/66eaa84ae1dd7f258ee5f7c2?source=lesson_share
- https://wayground.com/admin/assessment/5e12dd59283143001b7a0263?source=lesson_share
- <https://create.kahoot.it/solo?quizId=98a08c57-be1e-43ca-a7a7-8f8c68c7b9d3&gameMode=nano>

LAMPIRAN 16 INFOGRAFIS



Danarto

Biografi Dramawan

Danarto, akrab disapa Mas Dan, lahir di Sragen, Jawa Tengah, 27 Agustus 1941. Ia dikenal sebagai sastrawan, cerpenis, pelukis, dan tokoh pembaru sastra Indonesia.

Riwayat Pendidikan

Menempuh pendidikan di SD dan SMP Sragen, SMA di Solo, serta belajar seni rupa di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta. Ia juga mengikuti International Writing Program di Iowa, Amerika Serikat (1976).

Karier

Mengawali karier sebagai pelukis (1958), pendiri Sanggar Bambu Jakarta (1959), penulis sastra (1965), cerpenis (1968), penata artistik (1969), jurnalis (1969), dan dosen IKJ (1973-1984).

Penghargaan

Peraih Hadiah Horison (1968), Hadiah Sastra DKJ (1982), SEA Write Award (1988), dan Ahmad Bakrie Award (2009) bidang kesusastraan.

Karya Terkenal

- Kumpulan cerpen: Godlob (1975), Adam Ma'rifat (1982), Berhala (1987), Orang Jawa Naik Haji (1985).
- Novel: Asmaraloka (1999).

Keunikan Karya

Karyanya memadukan unsur sastra, puisi, musik, dan seni rupa dengan nuansa simbolik dan mistik yang kuat.

Gaya Kepenulisan

Mengusung realisme magis dan sufistik, dengan narasi bebas, imajinatif, dan sarat makna spiritual.

Ciri Khas Tokoh

Eksperimental, spiritual, dan konsisten menghadirkan nilai mistik serta refleksi hubungan manusia dengan Tuhan.

LAMPIRAN 17 LINK MEDIA PENELITI

<https://mediateksbiografi.my.canva.site/>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Salsa Aprilia lahir pada tanggal 20 April 2004. Penulis bertempat tinggal di Jalan Pandan, Dusun Karang Mulyo, Desa Branggahan, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Hadi Punoko dan Ibu Agustin Sumiati.

Riwayat pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari RA Annidhom dan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN Branggahan dan lulus pada tahun 2016, selanjutnya di SMPN 1 Kras dan lulus pada tahun 2019, serta di SMAN 1 Ngadiluwih dengan jurusan IPS dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Tadris Bahasa Indonesia di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri dan menempuh pendidikan hingga bulan Juni 2026.

Selama menjalani masa perkuliahan, penulis aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan akademik maupun nonakademik. Meskipun tidak tergabung sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Tadris Bahasa Indonesia, penulis tetap terlibat dalam kegiatan program studi dengan mengikuti proses seleksi kepanitiaan setiap kali dibuka. Melalui keterlibatan tersebut, penulis memperoleh pengalaman berharga, salah satunya dengan menjabat sebagai sekretaris dalam kegiatan OSPEK Program Studi Tadris Bahasa Indonesia. Selain itu, penulis juga dipercaya untuk mengemban peran sebagai co-tata busana angkatan 2022 serta sebagai co-tata busana dalam produksi film *Sukro* dan *Sukra*.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: salsaapriliala20@gmail.com