

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,