

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

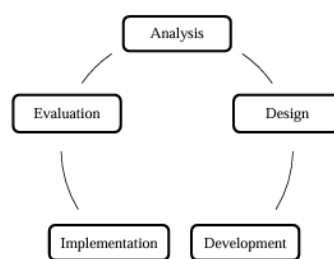
A. Model Penelitian dan Pengembangan

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

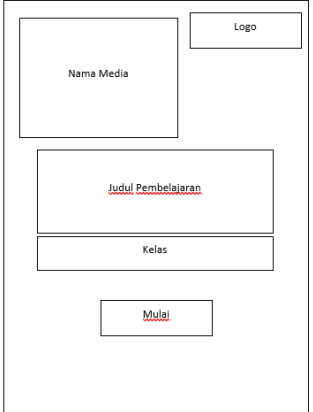
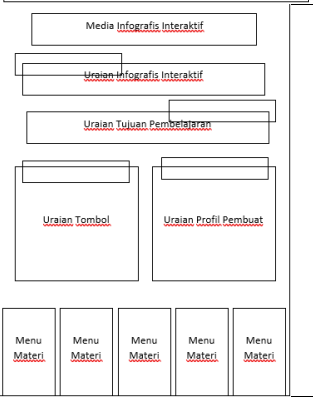
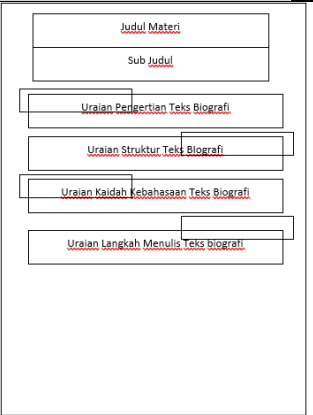
Dalam langkah awal peneliti melaksanakan sebuah analisis selaku langkah awal dalam merancang sebuah media pembelajaran. Analisis ini mengarah pada mencari tahu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga peneliti dapat memberikan solusi yang tepat sasaran guna menunjang kegiatan inetraksi 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.

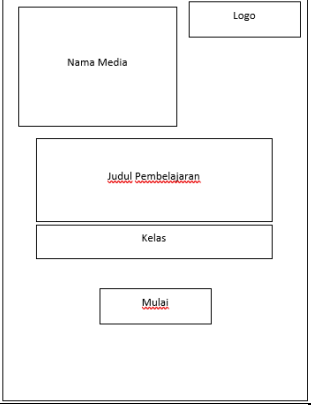
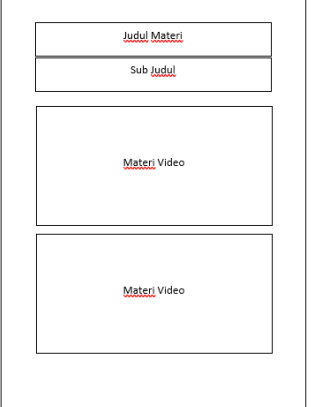
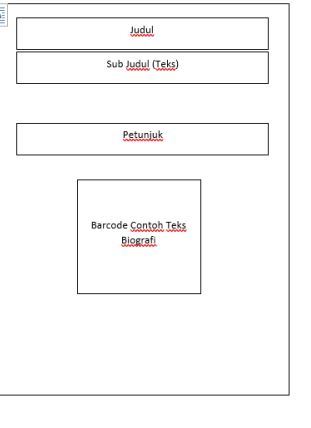
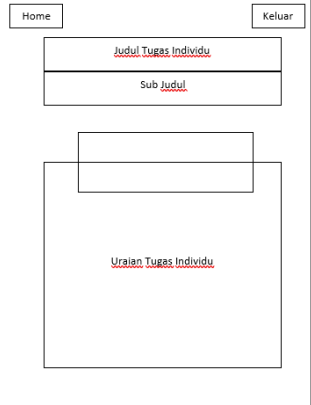
2. Desain

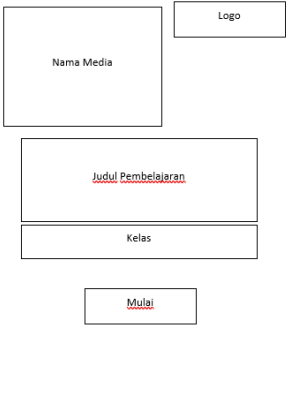
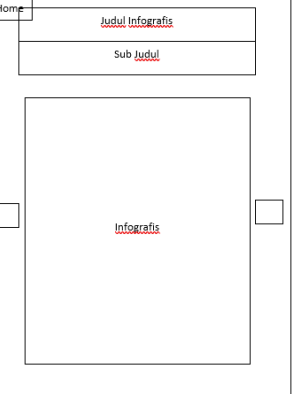
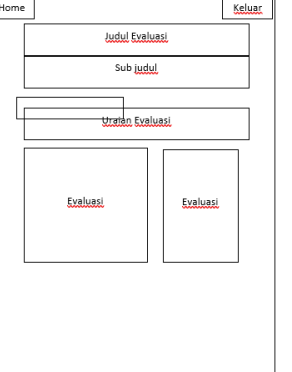
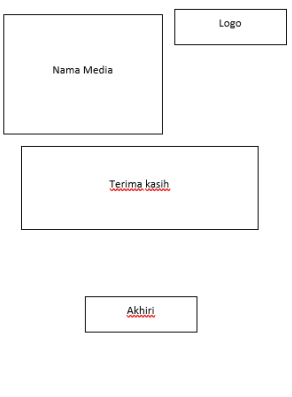
Setelah tahap analisis selesai dilakukan, langkah selanjutnya yakni melakukan perencanaan atau desain terhadap media yang dirancang untuk

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>Logo</p> <p>Nama Media</p> <p>Judul Pembelajaran</p> <p>Kelas</p> <p>Mulai</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>Home</p> <p>Judul Infografis</p> <p>Sub Judul</p> <p>Infografis</p>	<p>Pada bagian ini berisi tombol home, sebelum, selanjutnya, sebelas infografis dramawan, judul dan sub judul infografis.</p>
 <p>Home</p> <p>Keluar</p> <p>Judul Evaluasi</p> <p>Sub judul</p> <p>Uraian Evaluasi</p> <p>Evaluasi</p> <p>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>Logo</p> <p>Nama Media</p> <p>Terima kasih</p> <p>Akhiri</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.