



**Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Asuransi SMA Negeri 3
Maliku**

Development of Insurance Infographic Learning at SMA Negeri 3 Maliku

¹*Mutmainah, ²Iin Nurbudiyani, ³Istighfaris Rezki, ⁴Diby Waskito Guntoro

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangka Raya, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
Januari 2024

Dipublikasi
Mei 2024

ABSTRAK

Media pembelajaran menggunakan infografis belum banyak dilakukan pada pembelajaran di Indonesia. Penggunaan media Infografis memiliki manfaat yang dapat memberikan informasi secara lengkap. Pengembangan infografis difokuskan pada materi Asuransi pada kelas X di SMA Negeri 3 Maliku. Model ADDIE menjadi pilihan model yang digunakan dalam penelitian ini. Melakukan uji ahli materi dan ahli media serta guru mata Pelajaran ekonomi serta dikuatkan dengan uji dari pengguna media. Hasil pengujian media infografis berdasarkan uji ahli materi, guru dan pengguna secara urut 98%, 90%, dan 80%. Adapun tanggapan positif terlihat dari peningkatan fokus belajar. Perlu dilakukan pengujian efektifitas dari media infografis yang dibuat sebagai penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Infografis, Asuransi, Pengembangan

ABSTRACT

Learning media using infographics has not been widely used in learning in Indonesia. Using infographic media has the benefit of providing complete information. The development of infographics is focused on Insurance material for class X at SMA Negeri 3 Maliku. The ADDIE model was the model of choice used in this research. Tests were carried out by material experts, media experts, and economic subject teachers, and strengthened with tests from media users. The results of testing the infographic media based on tests by material experts, teachers, and users were 98%, 90%, and 80% respectively. The positive response can be seen from an increase in learning focus. It is necessary to test the effectiveness of the created infographic media as further research.

Keywords: *Infographics, Insurance, Development*

*e-mail :
iinnurbudiyani11@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa) (Febrita & Ulfah, 2019). Menurut Zaini & Dewi, (2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa (Guntoro, Munandar, Arsyad, et al., 2023), agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Saputro, (2016) berpendapat bahwa melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar.

Mc Kown dalam Miftah, (2013) mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar (Guntoro, Munandar, & Ziaurrahman, 2023). Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu

Hasil wawancara dengan Guru Ekonomi di SMA Negeri 3 Maluku pada bulan Oktober 2023 mengatakan bahwa materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa adalah materi Industri Keuangan Non-Bank (IKNB): Asuransi. Melalui pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk menawarkan penggunaan media pembelajaran infografis menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.

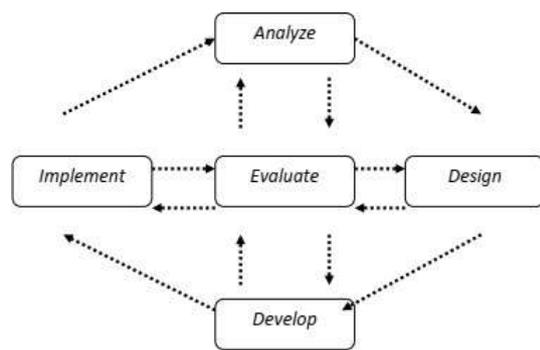
Pengembangan media pembelajaran pada materi asuransi menjadi penting dilakukan karena materi yang disampaikan cukup luas.

Perlu media infografis yang dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.

Hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa infografis menjadi penting dalam pembelajaran. Saptodewo, (2014) mengungkapkan bahwa infografis menjadi penyajian data yang menarik. Terdapatnya berita bentuk visual ke dalam media. Termasuk menurut (Yulianto, 2023) pentingnya infografis dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendukung keterampilan 4C. Tujuan penulisan mengungkap pengembangan media pembelajaran menggunakan infografis pada materi asuransi. Menggunakan uji ahli dan diterapkan pada pembelajaran siswa SMA negeri 3 Maluku.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan ADDIE Model (Branch, 2009) yang merupakan salah satu desain pembelajaran sistematis. ADDIE Model memiliki lima tahapan yang terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Gambaran Visual dari model tersaji pada gambar berikut ini.



Sumber: Branch, (2010)

Gambar 1. ADDIE Model

Pengujian dari media infografis yang dibuat dilakukan dengan uji ahli baik media dan materi, serta pengguna media, Ahli media merupakan seseroang yang memiliki bidang keahlian dalam

media teknologi dan informasi dengan latar belakang Pendidikan Teknologi dan informasi (Guntoro et al., 2022). Ahli Materi merupakan ahli dibidang Pendidikan ekonomi yang memahami materi terkait dengan asuransi sesuai dengan mata Pelajaran yang ditentukan oleh peneliti. Uji Pengguna dalam hal ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Maluku sebagai pengguna dari media infografis tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran, yaitu terdiri atas lima tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Analyze (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMA Negeri 3 Maluku. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Infografis ini. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas X, yang dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya dikarenakan kendala yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering hanya menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif di dalam kelas. Disamping itu kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 3 Maluku untuk kelas X adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menuntut guru agar dapat mengombinasikan pembelajaran dengan bantuan teknologi. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk

mengembangkan media pembelajaran yang baru, interaktif dan menarik minat, serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Pemanfaatan media pembelajaran infografis sebagai media pembelajaran ekonomi merupakan pemenuhan media pembelajaran berbasis visual. Hal ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan gaya belajar tipe visual. Meski tidak menjamin efektif untuk siswa dengan gaya belajar lainnya, pemilihan infografis sebagai media pembelajaran tetap dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara peneliti, guru mata pelajaran dan guru praktik. Pemenuhan kebutuhan media pembelajaran siswa dengan gaya belajar lainnya, yakni audio dan kinestetik dapat dilaksanakan guru mata pelajaran maupun guru praktik pada materi lainnya, maupun pada fase pembelajaran lainnya. Misalnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis gaya belajar audio ataupun kinestetik pada tahap evaluasi.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan (*Design*) ini adalah menentukan format media pembelajaran yang akan diciptakan. Adapun langkah yang akan dilakukan dalam membuat rancangan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. **Menyusun Materi Pembelajaran**
tahap ini menyusun materi pembelajaran sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan perumusan tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran Infografis adalah Industri Keuangan Non-Bank; Asuransi kelas X yang memuat pembahasan tentang pengertian, jenis, peran, fungsi dan contoh kasus mengenai asuransi. Materi ini sesuai dengan CP pelajaran Ekonomi pada fase E yakni “peserta didik memahami konsep bank dan industri keuangan nonbank dan memahami berbagai produk yang dihasilkan” pada elemen pemahaman konsep,

Penyusunan materi pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menghasilkan sebuah modul ajar draft yang dibawa untuk didiskusikan terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran ekonomi dan guru pengajar praktik. Guru ekonomi secara garis besar setuju dengan draft dengan sedikit perbaikan pada bagian identitas dan memberikan tambahan referensi sebagai penambahan materi pada modul ajar yang dibuat peneliti.

b. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Infografis pada materi Industri Keuangan Non-Bank: Asuransi. Media pembelajaran infografis yang digunakan adalah bentuk tawaran peneliti yang disepakati oleh guru ekonomi dan guru pengajar praktik pada bagian analyze (analisis).

Media pembelajaran Infografis ini akan dicetak menjadi poster menggunakan ukuran kertas A3 (29,7 cm x 42 cm), pemilihan ukuran ini adalah saran dari guru pengajar praktik, Bapak Toto Gutomo, S.Pd, Gr, M.Pd. Poster ukuran A3 akan cukup besar dibandingkan dengan media pembelajaran buatan guru yang sering digunakan, yakni terbatas ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) maupun ukuran F4 (21,5 cm x 33 cm), ukuran A3 juga sesuai dengan potensi yang ada, terdapat percetakan yang mampu mencetak kertas hingga ukuran A3 di dekat sekolah. Hal ini juga dimaksudkan memperkenalkan media pembelajaran dengan ukuran A3 kepada guru di SMA Negeri 3 Maluku.

Kelebihan pemilihan kertas A3 sebagai media cetak infografis diantaranya adalah:

- 1) Percetakan yang cukup terjangkau, baik dalam hal jarak (dekat dengan sekolah) dan dalam hal biaya.
- 2) Ukuran relatif besar, ukuran ini lebih besar dari ukuran yang sering digunakan guru sebagai media cetak

untuk media pembelajaran yang digunakan, yakni ukuran A4 dan F4. Ukuran A3 diharapkan lebih menarik perhatian siswa karena siswa kelas X di SMA Negeri 3 Maluku belum pernah melihat media pembelajaran ukuran A3 sebelumnya.

- 3) Ukuran yang mobile (mudah dibawa dan dipindahkan), sekalipun ukuran cukup besar, namun masih cukup mudah untuk dibawa oleh guru dan masuk dalam tas ransel sekalipun ukuran ransel kecil. Hal ini memudahkan guru membawa media pembelajaran berukuran kertas A3. Penggunaan ukuran media cetak yang lebih besar, misalnya A2 menyulitkan guru dalam membawa media pembelajaran.

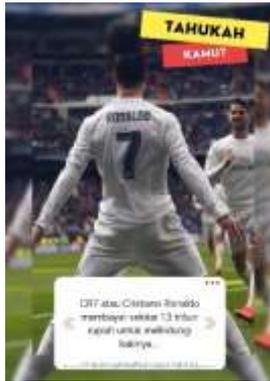
Kelemahan menggunakan media cetak ukuran A3 diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak tersedianya mesin cetak ukuran A3 di sekolah. Guru harus mencetak media pembelajaran ukuran A3 ke luar lingkungan sekolah, hal ini membuat persiapan pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu serta biaya yang lebih dibandingkan dengan media cetak ukuran A4 dan F4 yang telah disediakan oleh pihak sekolah.
- 2) Ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) kurang besar dibandingkan ukuran A2 (42 cm x 59,4 cm). Pada beberapa kasus media pembelajaran yang membutuhkan gambar maupun tulisan yang lebih besar, maupun untuk digunakan sebagai media presentasi siswa di depan kelas, ukuran A2 lebih cocok digunakan dibandingkan ukuran A3 karena mampu menghadirkan visual yang lebih besar dan jelas.

c. Perancangan Awal

Pada perancangan awal yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran Infografis yang akan dikembangkan sebelum dilakukan uji coba dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan, dan format media pembelajaran serta instrumen yang akan digunakan

- 1) Pemilihan Format
- 2) Rancangan Instrumen



(a)



(b)



(c)



(d)



(f)

Sumber: Diolah Peneliti

Gambar.2 Infografis Materi Asuransi

- d. Merancang Modul Pembelajaran

Setelah merancang media dan instrumen penilaian, peneliti membuat modul ajar. Modul ajar adalah salah satu jenis perangkat ajar yang dirancang setidaknya memenuhi komponen minimum dan sistematis untuk memandu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Modul ajar merupakan rancangan implementasi dari alur tujuan pembelajaran yang dikembangkan dari capaian pembelajaran, yang dilengkapi dengan langkah pembelajaran, rencana asesmen, hingga sarana yang dibutuhkan dalam menjalankan pembelajaran secara terorganisir. Pembuatan modul ajar telah dikonsultasikan langsung oleh peneliti dengan guru ekonomi di SMA Negeri 3 Maluku. Modul ajar ini disusun agar pembelajaran lebih terancang. Diharapkan dengan membuat modul ajar dapat mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran media infografis serta memperlancar pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran Infografis yang akan dikembangkan (Guntoro & Sholekhah, 2023). Dalam prosesnya dilakukan dengan cara memberikan media Infografis yang sudah di cetak kepada tim ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru) untuk dinilai. Namun karena keterbatasan waktu, pada tahap ini hanya dilakukan validasi materi dan validasi praktisi. Validasi media dilakukan setelah penerapan media infografis di kelas.

a. Validasi Ahli

Dalam tahap ini tim ahli menilai media pembelajaran Infografis. Media pembelajaran Infografis dinilai oleh tiga ahli yaitu:

- 1) Bapak Supriyadi, S.Pd sebagai ahli materi
- 2) Bapak Toto Gutomo, S.Pd, Gr, M.Pd sebagai ahli praktisi (guru)
- 3) Bapak Dibyo Waskito Guntoro, M.Pd sebagai ahli media

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan guna menguji validitas dari segi materi yang dimuat dalam media pembelajaran Infografis pada materi Industri Keuangan Non-Bank: Asuransi. Ahli materi diharapkan mampu memberikan penilaian serta saran pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Proses validasi materi dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian dan memberikan tanggapan sebagai dasar revisi produk. Terdapat empat aspek dalam angket validasi materi yaitu aspek kelayakan isi, aspek materi, aspek kelayakan bahasa dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Isi	15	100%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	14	93%	Sangat Valid
3	Aspek Kelayakan Bahasa	20	100%	Sangat Valid
4	Aspek Keterbacaan dan Kekomunikasian	15	100%	Sangat Valid
Jumlah		64	98%	Sangat Valid

Sumber: Diolah peneliti

c. Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi ini dilakukan oleh guru di SMA Negeri 3 Maluku untuk menguji kevalidan materi yaitu Industri Keuangan Non-Bank: Asuransi dan media pembelajaran yang disajikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli praktisi (guru) diharapkan mampu memberikan penilaian serta saran pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan tanggapan sebagai dasar revisi produk (Sholekhah & Guntoro, 2023). Terdapat empat aspek dalam angket validasi praktisi (guru) yaitu aspek kelayakan kegrafikan, aspek kelayakan isi, aspek materi dan aspek kelayakan

bahasa. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
Aspek Kelayakan Kefrafikan	67	89%	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Isi	13	87%	Sangat Valid
Aspek Materi	13	97%	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Bahasa	19	95%	Sangat Valid
Jumlah	112	90%	Sangat Valid

Sumber: Diolah peneliti

Hasil validasi ahli praktisi (guru) di atas menunjukkan persentase kevalidan sebesar 90% yang mana nilai tersebut didapat dari validasi ahli praktisi (guru) yang terdapat pada lampiran. Berdasarkan Sa'dun Akbar pada tabel 6 maka kriteria kelayakan materi dan media yang disajikan pada produk dinyatakan "sangat valid" sehingga media pembelajaran Infografis yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan tanpa revisi.

Implement (Penerapan)

Penerapan atau uji coba produk ini dilakukan di SMAN Negeri 3 Maluku pada kelas X (sepuluh). Peneliti mengambil subjek kelas X dikarenakan ingin mencoba penelitian ini pada sistem kurikulum baru yaitu kurikulum Merdeka yang saat ini di SMA Negeri 3 Maluku baru diterapkan di kelas X (sepuluh). Jumlah subjek pada penelitian ini adalah 15 siswa.

Tahap pertama pada penerapan media pembelajaran infografis di sekolah adalah dengan memberikan soal pre-test pada siswa guna mengukur sebatas mana pengetahuan siswa tentang materi asuransi yang sebelumnya sudah diajarkan guru menggunakan media pembelajaran seadanya.

Dalam uji coba pengembangan ini dilakukan dengan cara siswa dibagikan soal pre-test atau

tes awal dengan jumlah 10 soal yang terkait dengan materi Industri Keuangan Non-Bank: Asuransi. Proses ini dilakukan untuk mengetahui sebatas mana pengetahuan siswa tentang materi asuransi yang sebelumnya sudah diajarkan oleh guru mata Pelajaran dengan media pembelajaran seadanya.

Agar memperoleh gambaran perubahan hasil tes siswa sebelum dan setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran infografis, berikut perbandingan hasil Pre-test dan Post-test dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Nama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Kenaikan Skor
1	ARA	1	7	6
2	H	5	8	3
3	IN	3	6	3
4	MA	2	7	5
5	MI	5	7	2
6	MU	1	6	5
7	NL	3	7	4
8	NY	8	8	0
9	OV	2	7	5
10	RR	2	7	5
11	RF	1	7	6
12	RI	2	8	6
13	S	3	6	3
14	U	4	7	3
15	YH	1	7	6
Rata-Rata		3	7	4

Sumber: Diolah peneliti Evaluate (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, Infografis perlu dievaluasi agar produk dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan (Guntoro et al., 2022), baik kebutuhan siswa maupun kebutuhan guru selaku pengguna langsung produk media pembelajaran infografis. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap

produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari guru mata pelajaran, guru praktisi, dosen sebagai ahli media serta respon peserta didik yang diberikan para responden selama tahap implementasi berlangsung.

Dikarenakan dengan terbatasnya waktu penelitian yang bersamaan dengan jadwal kegiatan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5), pelaksanaan ulangan asesmen akhir semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dan juga ditengah kesibukan ahli media, maka diputuskan tahap validasi media dilakukan setelah penerapan media pembelajaran infografis di dalam kelas.

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji kevalidan kegrafikan yang ada pada media pembelajaran Infografis pada materi Industri Keuangan Non-Bank: Asuransi. Ahli media diharapkan mampu memberikan penilaian serta saran pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan tanggapan sebagai dasar revisi produk.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran ekonomi dengan infografis layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi oleh tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi. Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan memperoleh hasil: Persentase nilai validasi ahli materi sebanyak 98% (sangat valid), persentase nilai validasi ahli praktisi (guru) sebanyak 90% (sangat valid), dan persentase nilai validasi ahli media sebanyak 80% (cukup valid). Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran Ekonomi Materi IKNB: Asuransi di Kelas X SMA Negeri 3 Maluku sangat positif. Penggunaan infografis dalam pembelajaran ekonomi mendapatkan tanggapan positif dari siswa, terlihat dari

peningkatan minat, fokus, pemahaman materi, dan motivasi belajar yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach* (Vol. 722). Springer.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Guntoro, D. W., Munandar, H., Arsyad, M., Nabilah, S. I., Lilin, E., Rasida, R., Yani, N. E., Wulandari, V., Putri, A. A., & Saputri, E. W. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan Pada Peserta Didik Smp Negeri Satu Atap 8 Palangka Raya, Kalimantan Tengah. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(7), 2466–2472.
- Guntoro, D. W., Munandar, H., Herman, H., & Mustikaningsih, W. (2022). Peningkatan Pemahaman Financial Digital Transformation Pengurus Panti Asuhan Berkah Palangka Raya. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(8), 3077–3084.
- Guntoro, D. W., Munandar, H., & Ziaurrahman, M. (2023). Gambaran Higher Education Consumer Choice Di Provinsi Kalimantan Tengah. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 69–82.
- Guntoro, D. W., & Sholekhah, I. (2023). Ses (Socio-Economic Status) Dalam Pengambilan Keputusan Melanjutkan Pendidikan Tinggi Di Provinsi Kalimantan Tengah: The Influence Of External Ses (Socioeconomic Status) In Decision Making To Continuing Higher Education In Central Kalimantan Province. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 48–54.
- Mellawen, Zannah, F., & Elhawwa, T. . (2024). Studentsâ€™™ and Teachersâ€™™ Perception on the Development of Local Wisdom Module to Increase Student Learning Outcome. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 516–521. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.5063>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Murjani, D., & Zannah, F. (2023). Identifikasi Kesulitan Peserta Didik Kelas V SDN 5 Palangkaraya Melalui Kegiatan Pembelajaran Secara Luring Di Masa Covid-19: Identification of Difficulties Of Class V Students in Palangkaraya 5 State Elementary School Through Online Learning Activities in the Covid-19. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 164–169. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5482>
- Sari, E., Bulkani, B., & Rahmaniati, R. (2023). The Effect of Using the STAD (Student Teams Achievement Division) Cooperative Model Assisted by Finger Puppets on Students' Learning Motivation. *International Journal of Universal Education*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.33084/ijue.v1i2.6949>
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1(03), 193–198.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(1), 1–19.
- Sholekhah, I., & Guntoro, D. W. (2023). Panduan Pengukuran Halal Lifestyle: Pedoman Literasi Keuangan Syariah Dan Literasi Halal: Halal Lifestyle Measurement Guide: Guidelines For Islamic Financial Literacy And Halal Literacy. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 1–11.

Yulianto, D. (2023). A Pengaruh Pembelajaran Lesson Study Berbasis Proyek Dalam Bentuk Infografis Dan Keterampilan 4c Terhadap Hasil Belajar Metodologi Penelitian Dengan Kovariabel Motivasi Mahasiswa: Hasil Belajar, Infografis, Keterampilan 4c, Motivasi, Pjbl. *Symmetry: Pasundan Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*, 8(2), 288–302.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.