

Micromedia Infografis Statis dan Dinamis Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Blended Learning

Static and Dynamic Infographic Micromedia as Alternative Media for Blended Learning

^{1*)}Gallant Karunia Assidik, ¹⁾Markhamah, ¹⁾Atiqa Sabardila, ¹⁾Yakub Nasucha,
¹⁾Harun Joko Prayitno, ¹⁾Shindy Tresna Vinansih, ¹⁾Erry Widya Kustanti,
¹⁾Febriyanto Arif Nugroho, ¹⁾Mellyonisa Athariq Samsulhadi

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Jl. Garuda Mas No.2, Gatak, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia

*corresponding author: gka215@ums.ac.id

DOI:

[10.30595/jppm.v9i1.15149](https://doi.org/10.30595/jppm.v9i1.15149)

Histori Artikel:

Diajukan:
26/09/2022

Diterima:
04/02/2025

Diterbitkan:
13/03/2025

Abstrak

Mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, komunikatif, dan humanis dinilai sangat penting. Pada pembelajaran blended learning siswa juga tetap bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam secara mandiri. Kegiatan Workshop dilaksanakan pada tanggal 8-11 Mei 2022 di Karangturi, Kabupaten Karangayar. Peserta workshop ini terdiri dari 48 guru di Madrasah Muhammadiyah Karangturi. Tujuan dari pengabdian ini adalah guru menguasai pembuatan media pembelajaran berbasis blended learning, siswa tertarik dan dapat menggunakan media pembelajaran blended learning, serta guru dapat mengimplementasikan proses pembelajaran menggunakan micromedia: infografis statis dan dinamis. Hasil workshop ini adalah tingkat pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh guru terkait media pembelajaran, blended learning, dan micromedia berbeda-beda. Cara yang digunakan oleh setiap guru untuk menentukan kebutuhan dan kesesuaian media pembelajaran juga berbeda-beda. Melalui pelatihan ini, guru akan memahami media pembelajaran yang sesuai digunakan, memahami media pembelajaran berbasis infografis, mampu meningkatkan minat belajar, mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis, dan mampu menganalisis suatu permasalahan dan menginterpretasikannya dengan berbagai cara yang berbeda.

Kata kunci: Infografis; Media Pembelajaran; Blended Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Developing innovative, creative, communicative, and humanist learning is considered very important. In blended learning, students can also get a more in-depth learning experience independently. Workshop activities will be held on 8-11 May 2022 in Karangturi, Karangayar Regency. The participants of this workshop were 48 teachers at Madrasah Muhammadiyah Karangturi. The purpose of this service is that teachers master the manufacture of

blended learning-based learning media, students are interested and can use blended learning learning media, and teachers can implement the learning process using micromedia: static and dynamic infographics. The result of this workshop is that the level of knowledge and understanding possessed by teachers regarding learning media, blended learning, and micro media is different. The method used by each teacher to determine the need and suitability of learning media is also different. Through this training, teachers will understand appropriate learning media, understand infographic-based learning media, be able to increase interest in learning, know the effect of infographic-based learning media, and be able to analyze a problem and interpret it in different ways.

Keywords: *Infographics; Learning Media; Blended Learning*

Pendahuluan

Disrupsi pendidikan yang berjalan dengan sedemikian cepat menuntut pola pengelolaan pendidikan yang juga sedemikian cepat. Peningkatan mutu pendidikan pada saat ini tidak hanya dapat dilakukan oleh kepala sekolah atau pada satu lembaga pendidikan. Selain itu, (Pakobara, 2024; Sanulita et al., 2024) berpendapat bahwa disrupsi pembelajaran juga berjalan dengan sedemikian cepat, khususnya pada penggunaan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Lebih lanjut, dalam menghadapi era disrupsi dalam pembelajaran ini diperlukan beberapa persiapan seperti meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), melakukan inovasi, adopsi teknologi, dan bersiap menghadapi perubahan (Sari Ramdhani, 2020). Dengan demikian, diperlukan adanya penyegaran motivasi dan pembangkitan dedikasi kepada guru di sekolah yang bersangkutan.

Tuntutan berikutnya adalah setiap guru untuk harus mampu berinovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan materi pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan perkembangan IPTEKS. Misalnya, pada pembelajaran daring, maka strategi pembelajaran luring yang dahulu dinilai ampuh diterapkan mungkin

saja tidak efektif jika diterapkan dalam pembelajaran daring.

Begitu pula dengan menggunakan media pembelajaran dan materi pembelajarannya (Ariyanto et al., 2024; Kurniawan et al., 2024). Oleh karena itu, guru-guru perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, komunikatif, dan humanis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muliastri, 2019) bahwa guru harus mengembangkan pembelajaran yang inovatif untuk mengikuti perubahan zaman semakin cepat.

Pembelajaran bauran (*blended learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan metode pembelajaran tatap muka dengan metode pembelajaran yang berbantuan komputer baik secara offline maupun online untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi (Idris, 2011; Nafi'ah & Musdad, 2024; Nasution et al., 2024).

Pembelajaran bauran ini memungkinkan peserta didik untuk berkesempatan mendapatkan pengalaman belajar mandiri yang lebih luas. Lebih luas di sini berarti, siswa dapat mengembangkan dan mengendalikan sendiri sistem belajarnya. Tidak seperti pengalaman belajar langsung dari guru pada saat pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan hal tersebut (Hima, 2017) mengemukakan bahwa salah satu

bentuk keleluasaan peserta didik dalam belajar secara bauran adalah memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online. Jadi peserta didik dapat lebih mampu mendapatkan pengalaman dan input keilmuan yang luas serta mendalam.

Pembelajaran bauran ini memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan tidak bergantung pada metode pembelajaran guru, kemudian siswa juga dapat memperkaya pengetahuan mengenai materi belajar dengan memanfaatkan internet. Selaras dengan pendapat (Gallant Karunia Assidik, 2018) mengungkapkan bahwa guru dapat memaksimalkan peran gawai sebagai media pembelajaran.

Hal ini dikarenakan peserta didik yang masih dalam umur remaja memiliki intensitas yang tinggi terhadap penggunaan gawai. Konsep *blended learning* pada dasarnya ialah menyatukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Garrison, D. R, & Vaughan, 2018). Penggabungan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran online diharapkan mampu saling melengkapi.

(G. K. Assidik, 2017) mengungkapkan keuntungan dari kelas maya, yaitu dapat menjadi opsi yang membawa perubahan menyeluruh terhadap pola belajar generasi sekarang. Keuntungan lain ialah akses yang mudah, sehingga pembelajaran dapat dilakukan lintas batas dan waktu serta tidak membutuhkan prasarana pembelajaran yang sukar.

Penerapan *blended learning* sangat efektif merangsang tenaga pendidik untuk menerapkan ragam teknologi digital dalam pembelajaran sebagai salah karakteristik pembelajaran di era digital saat ini (Dewi et al., 2021). Infografis

merupakan salah satu media baca yang menggabungkan informasi dan grafis dengan desain tertentu yang mampu menarik antusiasme siswa sehingga infografis dinilai cocok untuk meningkatkan pembelajaran *blended learning*.

Infografis dapat mendorong minat baca yang tinggi karena informasi yang disajikan dalam infografis berupa visualisasi dan ilustrasi yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Al Ami Zulfian, Ahmad Sofyan, 2021) bahwa media infografis sangat cocok untuk meningkatkan minat baca, karena dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan mudah sehingga dapat dibaca dengan cepat dan jelas.

Ilustrasi dalam infografis berfungsi untuk memperjelas materi sehingga mudah untuk dibaca (Mansur, 2020). Melalui infografis informasi yang disajikan bukan merupakan informasi yang mentah, tetapi berupa informasi yang telah dikelola sebelumnya. Infografis dapat digunakan untuk pola belajar individu maupun berkelompok (Senjaya, 2019).

Komponen dasar yang disajikan pada informasi dalam suatu infografis meliputi pemilihan warna, simbol, ilustrasi, dan gambar (Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, 2016). Informasi yang disajikan dengan memperhatikan komponen dasar tersebut dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari suatu materi (Khomaria, I., Kartono, & Lestari, 2017).

Media grafis dapat juga berupa media gambar yang bisa digunakan sebagai salah satu sarana untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran yang hanya berupa gambar tentu akan membutuhkan sarana lain dalam penyampaiannya, yaitu dalam bentuk katakata (Sulistyono, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan media pembelajaran yang bervariasi akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang variatif itu. Tidak sedikit guru yang *gaptek* dalam hal menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Hal seperti ini yang dialami mitra dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang variatif dan menarik karena berbagai keterbatasan serta belum dilaksanakannya pelatihan pengembangan media pembelajaran yang baik dan menarik bagi siswa. Berpijak pada permasalahan utama tersebut, maka solusi dan tujuan dari workshop ini adalah guru menguasai pembuatan media pembelajaran berbasis blended learning, siswa tertarik dan dapat menggunakan media pembelajaran blended learning, serta guru dapat mengimplementasikan proses pembelajaran menggunakan micromedia: infografis statis dan dinamis sebagai alternatif media pembelajaran blended learning. Harapannya proses kegiatan workshop ini dapat memberikan efek positif bagi mitra untuk memperbaiki kualitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

Metode

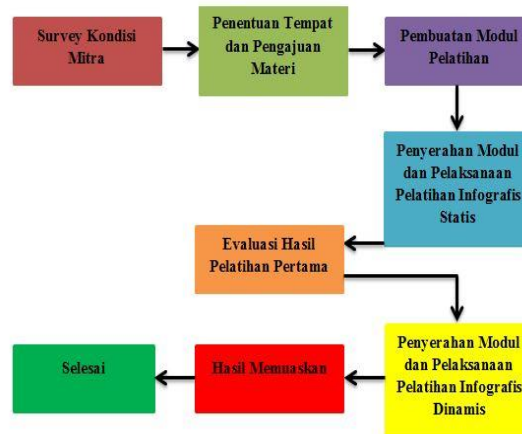
Pelaksanaan kegiatan Workshop ini diikuti 48 peserta yang merupakan guru di Madrasah Muhammadiyah Karangturi. Adapun perencanaan workshop ini dilakukan dengan beberapa langkah, mengacu pada **Gambar 1**.

Uraian kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

1. Tahap awal, ada beberapa aktivitas yang dilakukan. Pertama, observasi

untuk mengetahui kondisi mitra, hal ini berkaitan juga untuk meninjau bagaimana kondisi sekolah yang menjadi sasaran workshop. Kedua, mengukur pengetahuan awal mitra terhadap materi yang akan disampaikan, ketiga, menentukan lokasi pelaksanaan pelatihan.

2. Selain ketiga kegiatan tersebut, tim juga melakukan diskusi bersama tenaga pengajar. Diskusi tersebut dilakukan untuk meninjau hubungan antara materi dengan media pembelajaran yang diterapkan pada saat PBM.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Pelatihan Infografis Statis dan Infografis Dinamis

3. Tahap kedua yaitu merencanakan pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil observasi pada tahap awal, tim menyatakan bahwa materi yang akan disampaikan sudah layak dan dapat diterapkan pada saat pelatihan berlangsung. Untuk lokasi pelatihan, pihak mitra menyediakan ruangan kelas. Pelatihan dilakukan dari pukul 09.00 WIB hingga 16.00 WIB dalam dua sesi dengan materi yang berbeda. Sesi pertama dan kedua diberi jeda waktu sebanyak satu minggu.
4. Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan modul pelatihan. Modul pelatihan didesain dengan format yang sederhana sehingga para peserta pelatihan dapat

memahaminya dengan mudah. Modul ini disusun dengan memanfaatkan sejumlah buku yang relevan yang akan dibeli sebelumnya serta dilengkapi dengan literatur-literatur yang bersumber dari internet. Nantinya, bentuk pelatihan akan menyajikan materi yang sedikit tetapi jelas serta diperkuat dalam wujud game yang menyenangkan. Modul pelatihan disusun dengan memperhatikan kesesuaian bahasa dan muatannya. Hal ini dilakukan karena para peserta pelatihan terdiri atas guru yang mengajar pada jenjang SMP dan SMA.

5. Pelatihan tahap pertama. Pada tahap ini, para peserta pelatihan akan mendapatkan modul yang telah disusun oleh tim. Modul ini digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pelatihan. Pelatihan tahap pertama dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati oleh kedua pihak. Materi yang disampaikan pada pelatihan tahap pertama ialah infografis statis. Terdapat tiga muatan yang diberikan yaitu mengenai media pembelajaran, blended learning, dan micro media.
6. Tahap selanjutnya adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk meninjau dampak yang tercipta setelah pemberian materi pertama kepada mitra. Untuk mengukur dan menilai keberhasilan pelatihan sesi pertama, tim sudah menentukan indikator penilaian. Proses pengukuran indikator secara lebih rinci akan diuraikan pada bagian hasil dan pembahasan. Tahap evaluasi dan pemberian isian serta kuesioner dilakukan secara terpisah.
7. Pelatihan kedua. Modul yang berisi materi pelatihan kedua diberikan kepada peserta latihan sebagai dasar dari pelatihan yang akan dilakukan. Sebelum dilaksanakan pelatihan tahap

dua, para guru akan diwawancarai ataupun diminta untuk mengisi kuesioner agar didapatkan data-data lanjutan. Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi kedua tentang infografis dinamis.

Materi kedua merupakan lanjutan dan masih berkesinambungan dengan materi pertama yaitu mengenai infografis statis. Guru akan mendapatkan penajaman nalar dengan masuk ke beberapa teori untuk menghubungkan antara micromedia: infografis statis dan dinamis sebagai alternatif media pembelajaran blended learning.

Setelah selesai pelatihan maka dilakukan pelengkapan data untuk melengkapi indikator yang telah dirancang.

8. Tahap terakhir ialah peninjauan keberhasilan penyampaian materi yang telah dilakukan dalam dua sesi. Proses penilaian ini didasarkan pada indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara langsung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku. Pelatihan diawali dengan pemberian materi pada sesi pertama, yaitu mengenai infografis statis. Dalam pemberian materi pelatihan, para peserta didik diarahkan untuk memiliki pemahaman yang kuat melalui interaksi secara langsung. Interaksi secara langsung ini memungkinkan peserta didik memahami pembicara dengan lebih baik serta dapat memfokuskan diri pada poin-poin yang penting.

Setelah para peserta mendapatkan pemahaman baru, maka mereka mampu mengetahui salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pembelajaran *blended learning*. Pada masa sekarang ini, *blended*

learning sudah mutlak harus di kuasai oleh para tenaga pengajar terutama dalam menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa.

Seperti materi pertama, materi kedua dijelaskan dengan pola-pola pikir yang berbeda. Pelatihan ini dilakukan dengan bentuk sederhana. Kendati demikian, bentuk sederhana ini justru memiliki dampak yang cukup memberikan perubahan bagi peserta pelatihan. Pelatihan ini membuat para peserta memiliki pandangan serta pemahaman baru berkaitan dengan pembelajaran.

Guna mengetahui tingkat keberhasilan dari pelatihan ini, tim membuat suatu alat ukur dengan menyusun sejumlah indikator. (Kirkpatrick, 1996) merupakan salah satu tokoh yang mengembangkan pola pendekatan pengukur dengan menggunakan empat pola pengukuran, yaitu (1) reaksi, (2) pembelajaran, (3) perilaku (3), dan (4) hasil.

1. Reaksi (Evaluasi tahap pertama). Tahap evaluasi ini dilakukan setelah pelatihan dengan melibatkan para peserta. Evaluasi tingkat pertama berhubungan dengan kesan peserta terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Evaluasi ini mengukur minat, motivasi, serta tingkat perhatian peserta terhadap jalannya proses pelatihan.
2. Pembelajaran (Evaluasi tahap kedua). Tahap evaluasi kedua berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan. Tahap ini meliputi peserta yang berperan aktif baik dalam penilaian tertulis maupun permainan guna mendemonstrasikan keterampilannya.
3. Perilaku (Evaluasi tahap ketiga). Tahap evaluasi ini berkaitan dengan penilaian

kemampuan peserta untuk menggunakan pengetahuan atau keterampilan yang baru mereka pelajari selama proses pelatihan atau pada saat menciptakan suatu produk kreatif.

4. Hasil (Evaluasi tahap keempat). Pada tahap ini, evaluasi didasarkan pada pelatihan secara keseluruhan.

Berdasarkan empat pola pengukuran tersebut, tim menyusun sejumlah pertanyaan yang digunakan sebagai evaluasi dan indikator yang diisi oleh para peserta pelatihan. Adapun pertanyaan tersebut, sebagai berikut:

Soal Pretest Pengabdian

1. Apakah yang dimaksud dengan media pembelajaran?
2. Jelaskan beberapa fungsi media pembelajaran dari analisis keadaan yang Saudara temukan di kelas!
3. Apakah yang dimaksud dengan Blended Learning?
4. Jelaskan konsep media pembelajaran yang diaplikasikan dalam blended learning!
5. Bagaimana cara Saudara menentukan kebutuhan dan kesesuaian media pembelajaran?
6. Jenis media pembelajaran seperti apa yang Saudara ketahui!
7. Apakah Saudara mengenal istilah Micro Media?
8. Sudahkah Saudara memanfaatkan hal-hal/ benda/ media sosial di lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran? jika sudah contohkan secara jelas.
9. Masalah/ kendala apa yang Saudara hadapi saat menggunakan media pembelajaran?
10. Manfaat apa yang bisa Saudara rasakan dari penggunaan media pembelajaran di kelas?

Soal Posttest Pengabdian

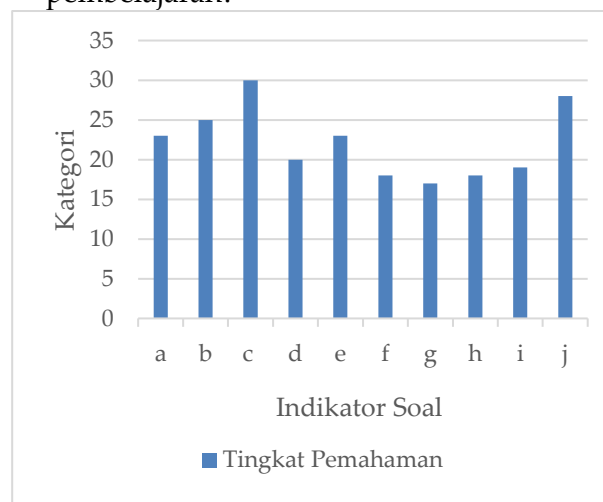
1. Jelaskan salah kaprah dan fenomena menarik seputar media pembelajaran yang terjadi di lingkungan Saudara!
2. Jelaskan pemetaan dan kebutuhan media pembelajaran dalam masa blended learning?
3. Bagaimana mendesain media pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan kemenarikan produk?
4. Jelaskan Kekuatan dan Keunikan dari Media Pembelajaran.
5. Jelaskan bentuk pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran? (kategorikan per platform media sosial).
6. Mengapa media sosial menjadi salah satu media pembelajaran yang berpotensi efektif dan solutif!
7. Apakah yang dimaksud micromedia dan apakah yang dimaksud infografis dalam pembelajaran?
8. Apa yang dimaksud kanvas dalam pembuatan video?
9. Jelaskan rencana pengembangan media yang akan Saudara lakukan setelah pelatihan ini!
10. Bagaimana Saudara akan mengantisipasi dan menyelesaikan masalah yang muncul dalam pemanfaatan media?

Pertanyaan-pertanyaan di atas menjadi rujukan bagi indikator penilaian yang akan diberikan kepada peserta pelatihan. Jawaban atau respon mereka dihimpun menjadi satu sehingga menjadi sekelompok data yang nantinya dijadikan sebagai bahan evaluasi. Adapun data kedua didapatkan melalui pengisian kuesioner yang dilakukan sebelum dimulainya pelatihan kedua. Data terakhir terkumpul pada saat peserta pelatihan selesai mengikuti penjelasan materi kedua. Berikut dipaparkan **Gambar 2** yang

merupakan hasil dari indikator yang ditanyakan kepada peserta pelatihan.

Adapun dalam tabel tersebut indikator soal poin a sampai dengan j merupakan indikator soal pretest pengabdian. Soal tersebut meliputi.

- a. Apakah yang dimaksud dengan media pembelajaran?



Gambar 2. Tabel Indikator Hasil Penilaian

- b. Jelaskan beberapa fungsi media pembelajaran dari analisis keadaan yang Saudara temukan di kelas!
- c. Apakah yang dimaksud dengan Blended Learning?
- d. Jelaskan konsep media pembelajaran yang diaplikasikan dalam blended learning!
- e. Bagaimana cara Saudara menentukan kebutuhan dan kesesuaian media pembelajaran?
- f. Jenis media pembelajaran seperti apa yang Saudara ketahui!
- g. Apakah Saudara mengenal istilah Micro Media?
- h. Sudahkah Sudara memanfaatkan hal-hal/ benda/ media sosial di lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran? jika sudah contohkan secara jelas.
- i. Masalah/ kendala apa yang Saudara hadapi saat menggunakan media pembelajaran?

- j. Manfaat apa yang bisa Saudara rasakan dari penggunaan media pembelajaran di kelas?

Sumber: Data Diolah

Hasil pemberian pelatihan terkait alternatif media pembelajaran *blended learning* menggunakan infografis, tim melihat dan mengembangkan jawaban dari soal yang diberikan kepada mereka selama kegiatan dilaksanakan. Instrumen validasi digunakan untuk menelaah media pembelajaran dalam aspek tampilan dan kegrafikan media. Tim memberikan penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, dengan 3 pilihan skala; cukup paham (1-10), paham (11-20), dan sangat paham (21-30).

Berdasarkan pengamatan tim terdapat sejumlah hal menarik dari hasil pelatihan. Berikut dipaparkan mengenai hal-hal yang menarik tersebut.

1. Mereka mulai memahami media pembelajaran yang layak digunakan.
2. Mereka memahami media pembelajaran berbasis infograafis.
3. Mereka mampu meningkatkan minat belajar.
4. Mereka mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis
5. Mereka mampu menganalisis suatu permasalahan dan mengintepretasikannya dengan berbagai cara yang berbeda.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap jawaban dari pertanyaan yang diajukan kepada guru/ peserta pelatihan, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh guru terkait media pembelajaran, blended learning, dan micro media berbeda-beda. Cara yang digunakan oleh setiap guru untuk menentukan

kebutuhan dan kesesuaian media pembelajaran juga berbeda.

Melalui pelatihan ini, maka guru akan memahami media pembelajaran yang layak digunakan, memahami media pembelajaran berbasis infografis, mampu meningkatkan minat belajar, mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis, dan mampu menganalisis suatu permasalahan dan mengintepretasikannya dengan berbagai cara yang berbeda.

Dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang didapatkan, diharapkan dapat memacu semangat guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis blended learning. Selain itu, guru juga diharapkan dalam pembelajaran mampu menerapkan micromedia: infografis statis dan dinamis sebagai alternatif media pembelajaran blended learning.

Referensi

- Al Ami Zulfian, Ahmad Sofyan, R. (2021). Pengembangan Media Infografis Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 17–23.
- Ariyanto, Z. R., Prakoso, G. B., & Assidik, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Teks Argumentasi Kelas 11 di SMK Batik 1 Surakarta. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(2).
- Assidik, G. K. (2017). Integrasi Sistem Kelas Maya pada Pembelajaran MKDU Bahasa Indonesia. *Resources Policy*, 7(1), 422–426.
- Assidik, G. K. (2018). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Mata

- Kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 117.
<https://doi.org/10.31002/transformatika.v2i2.829>
- Dewi, K. H. S., Melatii, I. G. A. S., Aryawan, I. K. B. M., & Narayana, I. W. G. (2021). Penguatan Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Tutor Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Daring. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 651–662.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2018). *Blended Learning in Higher Education: Framework Principles and Guidelines*. Joyes. Bass. Gingtings, A.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi siswa pada materi relasi dan fungsi. *JIPMat*, 2(1), 13–18.
- Idris, H. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73.
<https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Khomaria, I., Kartono, & Lestari, L. (2017). Penggunaan Media Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktia Dwija Indria*.
- Kirkpatrick, D. (1996). Great Ideas Revisited. Techniques for Evaluating Training Programs. Revisiting Kirkpatrick's Four-Level Model. *Training and Development*, 50(1), 54–59.
- Kurniawan, D. V., Zahra, K. N., Khoirunnisa, F. A., Diana, Y. P., Dwinarni, P., Naulia, N. N., Marzuki, M. R., Mawla, M. F., & Febrian, F. R. (2024). Digital Games dan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Kepada Peserta Didik RPTRA Citra Bangsa. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT AKADEMISI*, 2(1), 10–17.
- Mansur, H. dan R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer dalam pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informas & Perpustakaan*, 87–94.
- Muliastri, N. K. E. (2019). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, Dan SDM/Humanisme) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2–1), 88–102.
- Nafi'ah, U., & Musdad, A. A. (2024). Implementasi Desain Pembelajaran Sejarah Mode Bauran (Blended Learning) Berbasis Gigital. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 7(1), 13–26.
- Nasution, S. M., Septiawan, R. R., & Latuconsina, R. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Fitur LMS Berbasis Moodle dalam Upaya Peningkatan Pengalaman Pembelajaran Bauran untuk Pengajar di Sekolah Binemas. *Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 2(2), 60–65.
- Pakobara, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Materi Struktur Bunga di Kelas IV SD Negeri

07 Payakumbuh. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 55–77.

Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sari Ramdhani, I. (2020). Disrupsi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menuju Merdeka Belajar Di Era Kenormalan Baru. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 17–28.

Senjaya, Dkk. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–62.

Sulistiyono, Y. (2016). Developing Text - Based Poster Media for University Students. *Jurnal VARIDIKA*, 27(2), 208–215.