



Pengembangan Media Infografis Materi Eksplorasi Warna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD

Erinna Qatrunnada^{1*}, Deni Setiawan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14341>

Received: 02 January 2026

Revised: 15 March 2026

Accepted: 24 March 2026

Abstract: This study aims to develop learning media, test its feasibility, and test the effectiveness of color exploration infographics as a solution to improve the learning outcomes of third-grade elementary school students. The study was conducted in the third grade of SD Negeri 2 Kutoharjo, Kendal Regency, with 40 students as subjects. The method used was Research and Development (R&D) using the ADDIE model. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests. The results showed that color exploration infographics were very feasible for use in the learning process, with an average material validation and media validation score of 92.05%, which is considered very feasible. The average score from the responses of teachers and students was 93.45%, proving that the results of the responses of teachers and students were in the very feasible category. The results of the pretest and posttest showed an increase in student learning outcomes. In the T-test (paired sample t-test), a sig. value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ was obtained, indicating that there was a significant difference between the pretest and posttest results of students after using infographic learning media. The N-Gain result was 0.7298, which indicates that the criteria obtained were high. Furthermore, the N-Gain percentage was 72.98%, which is considered quite effective. Therefore, it is proven that infographic learning media for color exploration material is suitable for use as an effective and interesting learning aid for students.

Keywords: Infographics; Color Exploration; Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media infografis eksplorasi warna sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo Kabupaten Kendal dengan jumlah subjek 40 siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media infografis eksplorasi warna sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata hasil validasi materi dan validasi media adalah 92,05% kriteria sangat layak. Dari hasil tanggapan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 93,45% yang membuktikan bahwa hasil dari tanggapan guru dan siswa termasuk kategori sangat layak. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Pada uji T (paired sample t-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis. Hasil N-Gain diperoleh 0,7298, hal ini menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh yaitu tinggi. Selanjutnya, presentase N-Gain

diperoleh 72,98% kriteria cukup efektif. Oleh karena itu, terbukti bahwa media pembelajaran infografis materi eksplorasi warna layak digunakan sebagai sarana bantu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Infografis; Eksplorasi Warna; Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting sebagai kriteria kemajuan suatu bangsa. Setiap individu membutuhkan Pendidikan untuk mengembangkan potensi, memperluas wawasan, memupuk keterampilan serta karakter. Dengan adanya pendidikan seseorang akan menjadi individu yang berkepribadian baik (Fadhillah et al., 2024). Pendidikan dapat mengarahkan seseorang agar memiliki karakter yang baik dan pengetahuan yang luas. Pendidikan dapat diperoleh dimana saja, salah satunya adalah melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran adalah upaya guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa guna mencapai tujuan tertentu. Proses ini bergantung pada interaksi dua arah antara guru dan siswa, di mana kedua pihak berkomunikasi secara aktif dan menyeluruh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran (Supit et al., 2023). Perubahan ini dapat mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang lebih positif. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, guru memainkan peran penting dalam menyampaikan dan membimbing siswa agar dapat memahami materi pelajaran dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan pembelajaran, strategi pengajaran memainkan peran penting. Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai rencana procedural yang terdiri dari serangkaian Tindakan yang harus dilakukan guru selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran dan menggunakan ide baru yang sedang berkembang dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik dan kebutuhan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang sebaik-baiknya (Wulandari & Nurhaliza, 2023). Pemahaman ini memungkinkan guru untuk memo dan menerapkan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan merangsang yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Lingkungan belajar yang baik akan

mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu konsep dan mengoptimalkan prestasi akademik siswa. Maka dari itu, perlu diciptakan lingkungan belajar yang baik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara umum, hasil belajar adalah sikap dan keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Hasil tersebut tercermin dalam nilai atau hasil yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan akademik dan ditandai dengan perubahan perilaku dalam tiga bidang penting yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik (Ayu et al., 2022). Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil belajar juga menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran di sekolah, sebagaimana dibuktikan oleh hasil yang diperoleh pada tes dan penilaiannya (Andryannisa et al., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik selama belajar dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat terwujud melalui berbagai bentuk ekspresi, baik secara tertulis maupun lisan. Jadi, secara umum, hasil belajar mencakup segala hal yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan dan pencapaian dalam berbagai aspek pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang spesifik bagi siswa, memiliki dampak langsung pada keberhasilan siswa. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah kepribadian, sikap terhadap pembelajaran, motivasi, kepercayaan diri, tingkat konsentrasi, dan kebiasaan belajar (S. Rahman, 2021). Faktor-faktor tersebut saling terkait erat dalam mempengaruhi kualitas akademik siswa. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan berada di luar kendali guru misalnya seperti kurangnya ketersediaan media pembelajaran di kelas dan ketentuan kurikulum (Oketch et al., 2025).

Proses pembelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar sebagaimana yang termuat dalam

UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 yang di dalamnya memuat dan mengatur sistem pendidikan nasional, termasuk kurikulum dan mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya adalah muatan yang mempelajari segala aspek tentang budaya yang ada di Indonesia yang berfokus kepada kesenian, kebudayaan dan keterampilan. Mata pelajaran seni budaya dan prakarya dikenalkan di sekolah dasar karena mempunyai karakteristik yang unik yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong siswa untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan keberanian (Farikh, 2024). Selain itu, mata pelajaran seni budaya dan prakarya mendorong siswa untuk mengekspresikan diri dengan berbagai cara, termasuk melalui seni visual, Gerakan, suara, pertunjukkan dan kombinasi tertentu dari disiplin ilmu tersebut, yang menggabungkan unsur-unsur estetika logis, kinestesia, dan etika yang berkaitan dengan pengembangan berbagai keterampilan, seperti pengetahuan, pemahaman, apresiasi dan kreasi (Pravitasari et al., 2024). Mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar, dibagi menjadi tiga kategori, yaitu; seni musik, seni tari dan seni rupa. Ketiga bidang tersebut dapat menjadi wadah untuk mengekspresikan diri, meningkatkan kreatifitas siswa, kemampuan berekspresi sesuai dengan karakter masing-masing siswa (Vuk, 2023). Salah satu bidang yang harus dikuasai oleh siswa adalah seni rupa. Seni rupa disekolah dasar berperan penting karena dapat mengembangkan kemampuan visual, imajinasi dan keterampilan kreatif siswa (Marni et al., 2023). Salah satu materi dalam mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa adalah materi eksplorasi warna. Eksplorasi warna dalam seni rupa adalah proses penjelajahan atau pencarian informasi mengenai berbagai jenis warna, cara mencampurkan warna dan menciptakan berbagai karya seni dari warna. Pemahaman warna bukan hanya merupakan aspek estetika, namun juga landasan bagi perkembangan keterampilan kognitif dan motorik siswa (Hidayana et al., 2024). Oleh karena itu, pemahaman tentang eksplorasi warna sangat diperlukan oleh siswa.

Dalam penerapannya, tentunya harus disertai dengan strategi dan metode yang tepat. Hal ini dilakukan agar siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran seni rupa. Selain itu, hal yang penting dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran mencakup semua alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang pemikiran dan minat siswa sehingga mendorong

pembelajaran yang efektif dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi, baik yang disampaikan langsung oleh guru ataupun cara lain yang digunakan dalam proses pembelajaran (Kaniawati et al., 2023). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau bentuk stimulasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (M. Rahman et al., 2023). Media pembelajaran adalah komponen penting yang digunakan untuk menunjang proses penyampaian materi dari pendidik kepada siswa (Rukma & Isdaryanti, 2025). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan isi dan informasi di kelas, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang dan menerapkan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan efisien. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa umumnya menggunakan teknologi, sehingga guru perlu memiliki keterampilan digital yang memadai untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan beragam (Mauluda et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2025 dengan guru kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo, ditemukan beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran (1) siswa masih kesulitan memahami materi eksplorasi warna pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (2) Media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi masih terbatas atau kurang beragam. Hal tersebut didukung oleh nilai asesmen formatif pada materi eksplorasi warna kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo tahun ajaran 2025/2026 dengan KKTP 75. Dengan jumlah siswa kelas III 40 siswa. Dilihat dari nilai asesmen formatif pada materi eksplorasi warna kelas III terdapat 27 siswa di bawah KKTP dan 13 siswa di atas KKTP. Hal ini terjadi karena siswa belum memahami konsep dasar dari eksplorasi warna. Selain itu, kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi eksplorasi warna juga menjadi penyebab yang krusial. Dengan waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi masalah dalam proses menyampaikan materi.

Aktivitas pembelajaran saat ini mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Minat belajar adalah suatu aspek yang penting dalam proses pembelajaran (Arisantika Hiqwan et al., 2023). Kurangnya variasi dalam pengalaman belajar menyebabkan penurunan partisipasi siswa di kelas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat

mendukung dan meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Salah satu media yang menarik dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran infografis.

Infografis adalah suatu informasi dalam bentuk grafis yang memiliki elemen visual, warna dan tipografi yang bertujuan untuk mempermudah pembaca untuk memahami data ataupun informasi tertentu. Infografis merupakan bagian dari teori desain grafis yang digunakan untuk menyajikan dan menjelaskan informasi secara ringkas dan sederhana, sehingga dapat dipahami dengan mudah (Romdhoni et al., 2023). Media pembelajaran infografis merupakan sumber daya Pendidikan yang disajikan secara visual untuk membantu siswa lebih memahami suatu subjek secara praktis dan efektif. Media infografis dapat memvisualkan informasi, data atau pengetahuan dengan cara menyederhanakan penyajian informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana (Hasyim et al., 2024). Materi dalam infografis dirancang dengan teks yang ringkas, visual yang menarik, dan penyajian informasi yang sederhana agar mudah dipahami (Marita et al., 2025). Media pembelajaran infografis adalah alat alternatif yang menggabungkan berbagai elemen visual, seperti warna, gambar, diagram, grafik dan data ilustratif untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan detail. Selain fungsi penyampaian informasi, infografis juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran agar siswa terdorong untuk melakukan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Ahmad et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran infografis bertujuan untuk menyederhanakan pesan yang kompleks, memudahkan pemahaman siswa terhadap informasi, dan untuk menjelaskan data atau konsep secara visual (Sholeh & Prapanca, 2023). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis adalah media yang berisikan informasi berupa teks dilengkapi dengan elemen visual, data, warna yang menarik dan berfungsi untuk alat menyampaikan informasi dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hal ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia". Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* atau R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian dari ahli media dan ahli materi sebesar 79,51% dengan kategori cukup layak atau cukup baik. Hasil validasi oleh media memperoleh

persentase sebesar 73,61% dengan kriteria cukup baik, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 85,41% dengan kriteria baik. Selain itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan media menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,83%, sehingga implementasi media pembelajaran dapat dikategorikan baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran infografis berbasis Canva dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

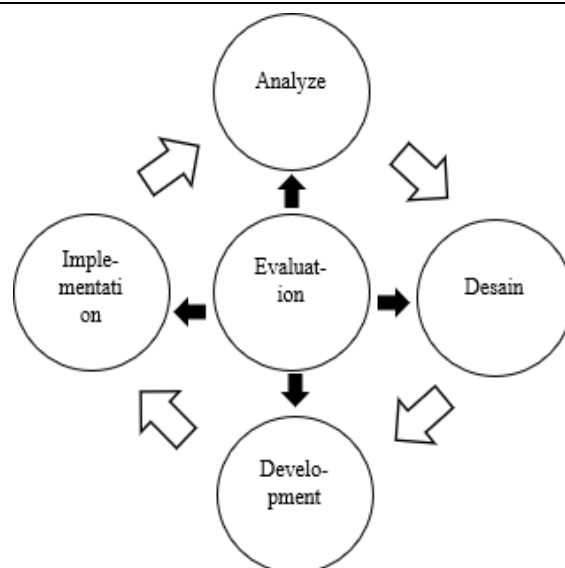
Penelitian yang dilakukan oleh (Efendy & Rahmawati, 2024) yang berjudul "Pengembangan Media Infografis Kotak Pintar Bangun Ruang (Kopi Baru) Berbantuan Metode *Mnemonic* Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* atau R&D dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian yaitu, presentasi validasi ahli materi adalah 88% dengan kategori sangat valid, 90,66% dari ahli media dengan kategori sangat valid, dan 85,45% dari ahli *pretest* dan *posttest* dengan kategori sangat valid. Hasil yang diperoleh setelah penggunaan media KOPI BARU berbantuan *mnemonic* mendapatkan presentase 95,9% dari siswa dan 100% dari guru. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa media KOPI BARU berbantuan *mnemonic* dinyatakan "sangat praktis" sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran bangun ruang tabung dan prisma segitiga di sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji N-Gain dari nilai *posttest* dan *pretest* diperoleh hasil 0,56 dengan klasifikasi peningkatan "sedang". Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media KOPI BARU berbantuan *mnemonic* dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang tabung dan prisma segitiga.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran infografis pada siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama yaitu *Research and Development* atau R&D dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah bentuk media infografis yang berfokus kepada kemampuan mengenal warna pada siswa kelas III. Pengembangan produk terdapat pada bentuk media infografis berbentuk media digital dengan tampilan infografis yang lebih menarik dan berwarna. Selain itu, produk infografis juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berisi materi eksplorasi warna. Maka dari itu, akan dilakukan penelitian "Pengembangan Media Infografis Materi Eksplorasi Warna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD".

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian R&D adalah penelitian untuk memahami kebutuhan yang mendesak untuk dipenuhi dan dikaji secara mendalam untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan sebuah produk, memvalidasi, dan menguji keefektifannya (Siregar, 2023). Penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berfokus pada proses pengembangan produk, program, atau desain tertentu. Proses ini berlangsung dalam beberapa tahapan sistematis yaitu, desain, pengujian, dan revisi, untuk mencapai tingkat kualitas dan standar yang telah ditentukan (Astutik et al., 2023). Dari pendapat tersebut, disimpulkan bahwa metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk untuk mengatasi suatu permasalahan. Proses ini berlangsung melalui beberapa tahapan desain, pengujian, dan revisi untuk menentukan efektivitas dan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Gagasan dari sebuah produk yang dikembangkan dapat dilakukan penelitian ulang sebagai bentuk masalah yang harus diperbaiki atau memberikan ide baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh penelitian lain.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan alur seperti mengembangkan desain, menguji produk yang dihasilkan, memvalidasi kepada ahli dan hasil yang diperoleh dari pengembagan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran infografis yang ditunjukan bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran infografis materi eksplorasi warna pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo melalui langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi eksplorasi warna. Jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Data peneltian yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan terdiri atas pedoman wawancara, angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Berikut merupakan kriteria kelayakan media:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Skor Kelayakan Media (%)	Kriteria
20% - 36%	Sangat tidak layak
37% - 52%	Tidak layak
53% - 68%	Cukup Layak
69% - 84%	Layak
85% - 100%	Sangat Layak

Proses penilaian oleh ahli dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Proses revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan saran oleh para ahli terhadap media infografis. Setelah melakukan proses revisi, media infografis siap diuji cobakan di sekolah. Tes diberikan kepada siswa dalam bentuk soal pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest) dengan menggunakan media pembelajaran infografis eksplorasi warna. Analisis data diawali dengan analisis kebutuhan guru dan siswa sebagai dasar penyusunan media infografis. Selanjutnya, analisis data produk mencakup analisis kelayakan media yang terdiri dari validasi materi dan media.

selanjutnya analisis tanggapan guru dan siswa untuk mengetahui efektifitas media. Tahap akhir analisis data meliputi uji normalitas, uji t (paired sample t-test), dan uji N-Gain yang dianalisis menggunakan SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan pembuatan media pembelajaran infografis tentang eksplorasi warna untuk siswa kelas III SD. Media infografis dapat diakses di ponsel, laptop dan Komputer. Media infografis eksplorasi warna juga dilengkapi dengan video pembelajaran berupa pendalaman materi dari eksplorasi warna. Video pembelajaran dapat diakses dengan *scan* barkode yang disediakan pada bagian kanan bawah media infografis eksplorasi warna. Selain itu, terdapat salah satu barkode yang terletak pada bagian kiri tengah media infografis. Barkode tersebut berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi eksplorasi warna pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Pada penelitian ini terdapat lima tahapan yang dilakukan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Analisis

Analyze atau analisis. Tahap ini merupakan tahap analisis diperlukannya pengembangan suatu produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah berupa kegiatan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 2 Kutoharjo. Dari identifikasi masalah tersebut ditemukan masalah sebagai berikut, (1) Siswa masih kesulitan memahami pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya pada materi Eksplorasi Warna (2) Media pembelajaran yang digunakan dalam proses menyampaikan materi kepada siswa belum bervariasi atau masih terbatas. Kemudian peneliti melakukan perencanaan terkait dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menentukan bentuk produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui media infografis seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa.

Perancangan

Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Perancangan produk masih bersifat konseptual. Pada tahap ini peneliti berencana merancang sebuah media pembelajaran infografis pada materi eksplorasi warna pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas III.

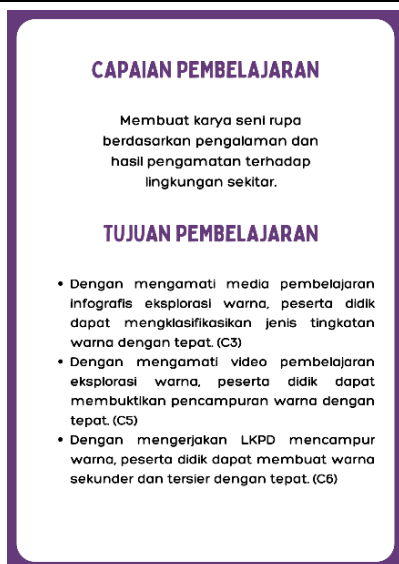
Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk untuk kemudian siap di uji cobakan atau diterapkan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran infografis dan merumuskan strategi serta sumber-sumber pendukung lainnya. Peneliti mengembangkan media dengan membuat desain media serta melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media infografis dibuat menggunakan aplikasi Canva. Desain produk mengacu pada kurikulum merdeka dengan format penulisan media infografis adalah judul, opening (berisi pengertian dari eksplorasi warna secara garis besar), data (berisi data penting dari eksplorasi warna), isi (berisi materi tentang eksplorasi warna) dan dilengkapi dengan ilustrasi pendukung. Pengembangan produk terdapat pada tampilan infografis yang lebih menarik dan berwarna. Selain itu, produk infografis juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berisi pendalaman materi eksplorasi warna. Berikut merupakan tampilan infografis eksplorasi warna disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Infografis Sebelum Revisi

Terdapat barkode pada bagian tengah kiri yang berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran infografis eksplorasi warna dilengkapi dengan video pembelajaran mendalami materi eksplorasi warna. Tampilan pendalaman materi eksplorasi warna disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Video Pembelajaran Sebelum Revisi

Setelah pengembangan media infografis eksplorasi warna, selanjutnya media infografis divalidasi oleh ahli materi dan media. Desain produk dikonsultasikan oleh tim ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kelayakan dari aspek materi dan bahasa, sementara ahli media menilai aspek kegrafikan, penyajian, serta kesesuaian tampilan infografis. Revisi dilakukan pada desain berdasarkan saran dan masukan dari kedua ahli setelah melakukan penilaian. Setelah memperoleh umpan balik dari ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan perbaikan untuk menyempurnakan media infografis yang telah dikembangkan. Setelah melakukan proses revisi, media infografis eksplorasi warna siap untuk dipublikasikan. Untuk mengetahui kelayakan media

pembelajaran infografis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelas III sekolah dasar dilakukan validasi dari kedua ahli. Hasil penilaian yang diperoleh dari kedua validator menunjukkan bahwa rata-rata skor dari seluruh aspek penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis para Ahli

No	Validator	Hasil
1.	Media	92,5%
2.	Materi	91,6%
	Rata-rata	92,05%
	Kualifikasi	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli media dengan nilai rata-rata 92,5% dan hasil penilaian ahli materi dengan rata-rata 91,6%. Hasil rata-rata dari kedua validator adalah 92,05 % sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis eksplorasi warna dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2021) yang berjudul "Pengembangan Infografis melalui Indtagram sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia" menyatakan bahwa presentase uji validasi materi diperoleh 94% kriteria sangat layak dan presentase uji validasi media yaitu 95% kriteria sangat layak. Oleh karena itu media pembelajaran infografis dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kritik dan saran dari kedua ahli terhadap media infografis eksplorasi warna sebagai berikut:

Tabel 3. Revisi Produk

No	Kritik dan saran	Tindak Lanjut
1.	Menambahkan elemen yang mendukung pada bagian warna alami agar pengguna dapat melihat visual secara langsung	Menambahkan elemen yang mendukung pada bagian warna alami agar visualnya dapat dilihat secara langsung oleh pengguna media
2.	Menyesuaikan warna font agar dapat dilihat dengan jelas	Mengganti warna font menjadi warna hitam agar dapat dilihat dengan jelas
3.	Menambahkan foto dan	Menambahkan foto dan

identitas peneliti dosen pembimbing sebagai pembuat media infografis	identitas pembuat media serta dosen pembimbing dengan desain yang menarik. Lembar identitas diletakkan pada barkode yang tersedia. Selain itu, barkode juga berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
4. Menambahkan materi lingkaran warna pada video pembelajaran	Menambahkan materi lingkaran warna pada video pembelajaran

Hasil revisi media pembelajaran infografis eksplorasi warna adalah sebagai berikut: Media pembelajaran dapat diakses melalui link Google Drive berikut; <https://drive.google.com/drive/folders/1ohOUke9UPCvboKbh3gfjs1ASbk-dgDI4> Atau pada barkode berikut:

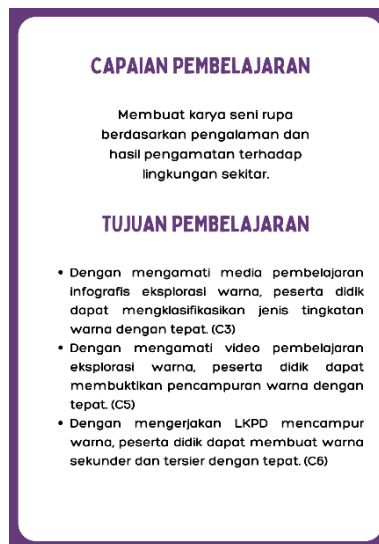


Gambar 5. Barkode Media Infografis Berikut adalah tampilan media infografis eksplorasi warna setelah revisi:



Gambar 6. Tampilan Media Pembelajaran Infografis Eksplorasi Warna Setelah Revisi

Terdapat barkode pada bagian tengah kiri yang berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Selain itu, barkode dilengkapi dengan profil pengembang media. Tampilan profil pengembang media adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Profil Pengembang Media

Video pembelajaran pendalaman materi eksplorasi warna dapat di scan pada barkode yang tersedia di pojok kanan bawah. Adapun tampilan dari video pembelajaran setelah revisi sebagai berikut:



Gambar 9. Tampilan Video Pembelajaran

Implementasi

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menerapkan atau mengimplementasikan media pembelajaran infografis di kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo melalui uji skala kecil dengan jumlah 10 siswa dan uji skala besar dengan jumlah 40 siswa untuk mengetahui keefektifan media infografis pada materi eksplorasi warna pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Pada tahap ini peneliti menyebarkan angket tanggapan pengguna (tanggapan guru dan peserta didik) terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Selain itu, peneliti memberikan soal *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran infografis dan soal *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi eksplorasi warna. Pada tahap ini dilakukan uji coba media infografis eksplorasi warna. Terdapat dua macam pengujian, yaitu uji praktikalitas dan uji efektifitas.

Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas adalah hasil dari angket tanggapan guru dan siswa. Berikut merupakan hasil angket kebutuhan guru dan siswa:

Tabel 4. Hasil Analisis Kepraktisan

No	Validator	Hasil
1.	Guru kelas	95,4%
2.	Siswa	91,5%
	Rata-rata	93,45%
	Kualifikasi	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tanggapan guru kelas III dan siswa setelah penggunaan media infografis pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi eksplorasi warna dikatakan sangat layak. Hal tersebut didasarkan pada hasil tanggapan guru yang memperoleh rata-rata 95,4% dan hasil tanggapan siswa dengan rata-rata sebesar 91,5% sehingga diperoleh nilai rata-rata dari kedua praktisi sebesar 93,45%. Dari hasil angket guru dan siswa dapat dikatakan bahwa media pembelajaran infografis dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki

visual yang menarik, materi yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi warna. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa media infografis eksplorasi warna pada pembelajaran seni budaya dan prakarya dinyatakan sangat layak. Kelayakan media infografis eksplorasi warna didasarkan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa media infografis eksplorasi warna memenuhi kualitas visual, isi materi dan interaktivitas media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus et al., 2021) yang berjudul "Pengembangan Infografis Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Materi Sejarah Revolusi Indonesia)" menyatakan bahwa media infografis diproleh presentase 87,69% dan dalam kategori sangat layak.

Uji Efektifitas

Keefektifan media infografis eksplorasi warna ditinjau berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan perhitungan N-Gain. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa, kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji t (paired sample t-test), dan uji N-Gain. *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada 40 siswa kelas III SDN 2 Kutoharjo. Analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* tersebut digunakan untuk mengetahui keefektifan media infografis eksplorasi warna. Hasil uji normalitas disajikan pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Sig Tailed	Sig	Ket
<i>Pretest</i>	.107	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	.061	0,05	Normal

Hasil analisis uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig. tailed) *pretest* sebesar 0,107 > 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,061 > 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk, yang sesuai digunakan untuk jumlah sampel kurang dari 50. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Isnaini et al., 2025).

Selanjutnya dilakukan uji T (paired sample t-test) pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut merupakan hasil uji *paired sample t-test*.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Tes	Sig Tailed	Sig
<i>Pretest Posttest</i>	0,000	0,05

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada tabel di atas dinyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik (Rahmani et al., 2025). Maka dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi eksplorasi warna di kelas III SDN 2 Kutoharjo.

Tabel 7. *Pretest, Posttest dan N-Gain Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Kutoharjo*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	NGain	Presentase N-Gain	Kriteria
46,5	84,75	0,7298	72,98%	Cukup Efektif

Rata-rata nilai *pretest* adalah 46,5 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 84,75. dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran infografis. Hasil N-Gain diperoleh 0,7298. Hal ini menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh yaitu tinggi. Selanjutnya, presentase N-Gain diperoleh 72,98% kriteria cukup efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Meilinda & Suprayanto, 2025) yang berjudul "Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbasis Canva dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Motif Dekoratif pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Purisemanding 1 Jombang" menyatakan bahwa media pembelajaran infografis memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,71 kriteria terjadi peningkatan tinggi. Oleh karena itu, media infografis dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan formatif dan sumatif. Pendekatan formatif bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses pengembangan yang sedang berlangsung. Evaluasi formatif meliputi empat tahap, yaitu analisis, evaluasi pada tahap desain, evaluasi pada tahap pengembangan, serta evaluasi pada tahap implementasi. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan dengan memanfaatkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari implementasi media dalam proses pembelajaran. Data tersebut dialisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengukur keefektifan produk yang telah dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis eksplorasi warna untuk kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan media infografis eksplorasi warna yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kutoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan rata-rata hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 92,05%. Selain itu, hasil tanggapan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 93,45% yang termasuk kategori sangat layak. Dari hasil angket guru dan siswa dapat dikatakan bahwa media pembelajaran infografis dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki visual yang menarik, materi yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi warna. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. berdasarkan uji t (*paired sample t-test*) diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < (0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis atau berpengaruh. Hasil N-Gain diperoleh 0,7298. Hal ini menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh yaitu tinggi. Selanjutnya, presentase N-Gain diperoleh 72,98% kriteria cukup efektif. Oleh karena itu, terbukti bahwa media pembelajaran infografis materi eksplorasi warna layak digunakan sebagai sarana bantu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk membuat media infografis yang dilengkapi dengan kuis interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh umpan balik langsung terhadap pemahaman materi eksplorasi warna.

Referensi

- Ahmad, S., Fahrozi, S., & Mulyawati, A. D. (2025). Peningkatan minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 23 Ampenan pada Materi Perkalian Melalui Pendekatan Bermunajar. *Journal of Classroom Action Research*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.13022>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. S. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716-11730.

- <https://doi.org/https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Arisantika Hiqwan, I., Amrulloh, Humaira Salsabila, N., & Soeprianto, H. (2023). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5103>
- Astutik, L. S., Dwinata, A., Oktaviarini, N., & Setyo, R. (2023). *Sosialisasi Pentingnya Penelitian Research And Development (R & D) Untuk Meningkatkan Karir Guru Di SD Kecamatan Ngunut*. 1(10), 2596–2601. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Ayu, I. G., Heni, A., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313/http>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dewi, A. C., Adi, E. P., & Abidin, Z. (2021). PENGEMBANGAN INFOGRAFIS MELALUI INSTAGRAM SEBAGAI PENGUATAN PEMAHAMAN POKOK BAHASAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 216–224. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p216>
- Efendy, A. I., & Rahmawati, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS KOTAK PINTAR BANGUN RUANG (KOPI BARU) BERBANTUAN METODE MNEMONIC MATERI BANGUN RUANG SEKOLAH DASAR. *JPGSD*.
- Fadhillah, M., Asbari, M., & Octhaviani, E. M. (2024). Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(01), 2015–2018.
- Farih, N. (2024). Implikasi Aliran Esensialisme dalam Budaya Pendidikan Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i1.629>
- Firdaus, A. F., Maryuni, Y., & Nurhasanah, A. (2021). PENGEMBANGAN INFOGRAFIS BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH (MATERI SEJARAH REVOLUSI INDONESIA). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 7(1), 23–33.
- Hasyim, F., Hidayat, S., & Indihadi, D. (2024). Pengembangan Media Infografis Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 304–311. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.3632>
- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 1097–1104.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Marita, R., Stiawan, D., & Raharjo, M. (2025). Needs Analysis for the Development of Interactive Infographic Media Based on Discovery Learning on Renewable Energy Topics in Elementary Education. *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION*, 4(3), 684–696.
- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR: STRATEGI DAN PRAKTEK TERBAIK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Maulyda, M. A., Wuryandani, W., & Sulistyani, N. (2025). Social Sciences & Humanities Open Investigating the role of digital capabilities on the relationship between teacher readiness and teacher skills using augmented reality media in elementary schools: A mediation and moderation analysis. *Social Sciences & Humanities Open*, 11(March), 101411. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101411>
- Meilinda, V., & Suprayanto. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF KREATIVITAS MENGGAMBAR MOTIF DEKORATIF PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (JPPGSD)*, 13(3), 679–693.
- Oketch, M., Rolleston, C., Burga, C., & Araya, M. (2025). International Journal of Educational Development Understanding teachers' contribution to learning outcomes: Implications for teachers' policy in Ethiopia. *International Journal of Educational Development*, 119(October).
- Pravitasari, D., Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., & Rahmawati, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pelajaran Seni Budaya dan

- Prakarya di Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 34–45.
- Putri, N. E., Fajrin, R., & Ana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 177–185.
<https://doi.org/https://jipred.org/index.php/JS PG>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kurnawati, I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03), 10646–10653.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t – Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 568–576.
<https://doi.org/https://jpcion.org/index.php/jpi>
- Romdhoni, M., Luthfie, M., Kusumadinata, A. A., & Bogor, K. (2023). *DESAIN INFOGRAFIS MEDIA PROMOSI DALAM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU*. 2, 1807–1818.
- Rukma, C. T. N. D., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3).
- Sholeh, A. N., & Prapanca, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INFOGRAFIS PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI KELAS XI MULTIMEDIA DI SMKN 1 DRIYOREJO. *Jurnal IT-Edu*, 17–25.
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D). *Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
<https://doi.org/https://dirosat.com>
- Supit, D., Meiske, E., Lasut, M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual , Auditori , Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
<https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Vuk, S. (2023). Development of creativity in elementary school. *Journal of Creativity*, 33(April).
<https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100055>
- Wulandari, H., & Nurhaliza, I. (2023). MENGEMBANGKAN POTENSI GURU YANG PROFESIONAL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 2487–2509.