

Uji Kepraktisan Media Infografis terhadap Peningkatan Pendidikan Karakter berdasarkan Program “G7KAIH” pada SMPN 4 Satap Malangke

Nuranisa Ramli¹, Erwana², St Khumaerah^{3*}, Nurhikmah H⁴, Suryadi Ishak⁵, Safaruddin⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
E-mail: 250024301027@student.unm.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3876>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received: 14 Nov 2025

Revised: 20 Nov 2025

Accepted: 02 Dec 2025

Kata Kunci:

Infografis, Kepraktisan, Pendidikan Karakter, G7KAIH

Keywords:

Infographic, practicality, character education, G7KAIH



Penelitian ini bertujuan menguji kepraktisan media infografis berbasis nilai karakter G7KAIH untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa SMPN 4 SATAP Malangke. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, difokuskan pada tahap implementasi dan evaluasi melalui uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket kepraktisan guru dan murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media infografis memperoleh skor kepraktisan sebesar 90% (kategori sangat praktis) dari respon guru, 80% (kategori sangat praktis) dari kelompok kecil, dan 83% (kategori sangat praktis) dari kelompok besar. Temuan ini menunjukkan bahwa media infografis G7KAIH mudah digunakan, menarik, relevan dengan materi, serta efektif mendukung pembelajaran karakter. Media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran karakter pada siswa SMP.

This study aims to examine the practicality of the G7KAIH character-value-based infographic media in enhancing character education among students at SMPN 4 SATAP Malangke. The research employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE model, focusing on the implementation and evaluation stages through practicality testing by teachers and students. The instruments used were teacher and student practicality questionnaires. The results show that the infographic media obtained a practicality score of 90% (very practical) based on teacher responses, 80% (practical) from the small group test, and 83% (very practical) from the large group test. These findings indicate that the G7KAIH infographic media is easy to use, visually appealing, relevant to the content, and effective in supporting character education. Therefore, this media is feasible to be used as a character learning tool for junior high school students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nuranisa Ramli, et al (2025). Uji Kepraktisan Media Infografis terhadap Peningkatan Pendidikan Karakter berdasarkan Program “G7KAIH” pada SMPN 4 Satap Malangke, 4(2) 11875-11882. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3876>

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan kepribadian dan moral generasi muda. Di tengah tantangan era digital, krisis etika, dan derasnya arus informasi global, karakter peserta didik semakin menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Sayangnya, penerapan pendidikan karakter di berbagai satuan pendidikan, terutama di sekolah daerah terpencil seperti SMPN 4 SATAP Malangke, belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik, keterbatasan sumber daya guru dalam merancang media karakter yang efektif, serta kurangnya integrasi nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan belajar mengajar secara sistematis.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa media visual, seperti infografis, berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan internalisasi nilai oleh peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Ramadhani dkk. (2020) menunjukkan bahwa infografis mampu menyederhanakan konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami siswa. Sementara itu, Syamsidar dkk. (2021)

menekankan bahwa media berbasis visual juga meningkatkan motivasi belajar dan dapat mendukung pembelajaran berbasis karakter. Selain itu, program-program pendidikan karakter di berbagai daerah telah dikembangkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan lokal, namun masih terbatas dalam penggunaan media yang praktis dan adaptif seperti infografis.

Meskipun sudah banyak riset mengenai efektivitas media infografis dalam pembelajaran, masih minim kajian yang secara spesifik menguji kepraktisan infografis dalam konteks pendidikan karakter berbasis program lokal seperti "G7KAIH". Kebanyakan penelitian cenderung fokus pada efektivitas hasil belajar kognitif, bukan pada penerapan karakter melalui media yang kontekstual dan terstruktur. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara eksplisit menguji persepsi kepraktisan media infografis oleh pengguna langsung (guru dan siswa) dalam konteks sekolah terpadu di wilayah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media infografis dalam mendukung peningkatan pendidikan karakter berdasarkan program G7KAIH di SMPN 4 SATAP Malangke. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji aspek kepraktisan dari segi kemudahan penggunaan, keterpahaman, daya tarik, dan relevansi media infografis dalam proses pembelajaran karakter menurut guru dan siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media pembelajaran karakter yang aplikatif, efisien, dan sesuai dengan konteks pendidikan daerah.

Pendidikan karakter telah menjadi landasan penting dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama sebagai respon terhadap tantangan globalisasi. Karakter sebagai perpaduan antara moral, etika, dan akhlak. Moral lebih menitikberatkan pada kualitas perbuatan, tindakan atau perilaku manusia yang bisa dikatakan baik atau buruk maupun benar atau salah (Ngasa, 2025).

Penguatan pendidikan karakter di berbagai satuan pendidikan masih menemui hambatan. Berbagai Satuan Pendidikan mulai tingkat dasar hingga menengah atas di wilayah terpencil seperti SMPN 4 SATAP Malangke menghadapi keterbatasan fasilitas, sumber daya guru, serta media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks sosial budaya siswa. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah atau buku teks untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, yang sering kali kurang efektif dalam menyentuh aspek afektif siswa.

Pendekatan di bidang teknologi interaktif membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran di masa sekarang. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya komunikatif tetapi juga kontekstual, yang mampu menyampaikan pesan karakter secara kuat dan bermakna. Pemberian Pendidikan karakter kepada para siswa dinilai kurang memuaskan apabila menggunakan kata-kata saja, melainkan lebih efektif dan efisien jika disampaikan dalam bentuk infografis yang jelas dan mudah dipahami oleh para siswa serta didukung oleh tampilan yang menarik (Hasanah & Afianah, 2021b).

Menjawab tantangan untuk menghadirkan media pembelajaran yang bersifat transformatif maka dikembangkan program berbasis lokal yang disebut "G7KAIH", yang merupakan akronim dari Gotong Royong, Gemar Membaca, Giat Belajar, Kreatif, Aktif, Inovatif, dan Humanis. Program ini berfungsi sebagai kerangka nilai karakter kontekstual yang dirancang untuk menjawab kebutuhan pendidikan karakter siswa di SMPN 4 SATAP Malangke. Namun, efektivitas program ini sangat tergantung pada media penyampaian yang digunakan. Oleh karena itu, uji kepraktisan media pembelajaran yang digunakan dalam program ini menjadi sangat relevan.

Media infografis beberapa tahun belakangan ini telah banyak diteliti sebagai alat bantu visual dalam pendidikan. Infografis adalah media yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyajikan informasi secara ringkas dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa media infografis dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya tarik pembelajaran, serta retensi memori siswa. Kegiatan mengembangkan infografis sebagai media penyuluhan nilai "budaya malu" di kalangan pelajar dan menyatakan bahwa media ini efektif sebagai bentuk pendidikan karakter karena pendekatannya yang komunikatif dan visual (Iswari et al., 2019). Sementara itu, infografis meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, yang erat kaitannya dengan nilai karakter (Miratina, 2025).

Pelatihan infografis kepada guru SMP merupakan bagian dari program pendidikan karakter (Purningsih et al., 2019). Mereka menemukan bahwa kemampuan guru dalam merancang media visual secara langsung berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian nilai-nilai karakter di kelas.

Media infografis juga dikembangkan oleh (Thea Philia, Hamsi Mansur, 2023) menggunakan pendekatan Problem Based Learning untuk mata pelajaran Prakarya di SMP, dan terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif serta berpikir kritis siswa. Infografis digunakan secara efektif untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada generasi Z, yang menunjukkan fleksibilitas media ini untuk berbagai konteks nilai karakter (Hasanah & Afianah, 2021a).

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan manfaat besar media infografis dalam pendidikan, terdapat celah signifikan dalam literatur yang ada. Pertama, sebagian besar penelitian berfokus pada pengaruh media infografis terhadap hasil belajar kognitif (seperti nilai atau pemahaman materi), sementara aspek afektif dan karakter siswa masih jarang dikaji secara mendalam. Kedua, belum banyak penelitian yang mengukur kepraktisan media infografis dari sudut pandang pengguna langsung guru dan siswa yang menjadi elemen penting dalam implementasi media di kelas.

Kajian tentang efektivitas media infografis dalam mendukung program karakter berbasis lokal seperti "G7KAIH" belum ditemukan dalam berbagai penelitian serupa selama ini. Padahal, nilai-nilai karakter yang dikembangkan secara lokal memiliki potensi besar untuk diinternalisasi oleh siswa karena sesuai dengan konteks sosial dan budaya mereka.

Penelitian sebelumnya juga belum menelusuri kepraktisan media dalam kondisi sekolah daerah terpencil, yang memiliki tantangan tersendiri dalam hal akses, infrastruktur, dan adaptasi teknologi. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengkaji uji kepraktisan media infografis yang dirancang khusus untuk menunjang pendidikan karakter berbasis lokal di daerah 3T, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian yang menjelaskan bahwa penggunaan media infografis memiliki kriteria praktis dalam pembelajaran biologi. Aspek ini meliputi penyampaian materi infografis yang jelas, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan kejelasan huruf yang digunakan mudah untuk dibaca (Putra, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media infografis sebagai pendukung program pendidikan karakter G7KAIH di SMPN 4 SATAP Malangke. Secara khusus, penelitian ini akan mengevaluasi:

1. Kemudahan penggunaan media infografis oleh guru dan siswa,
2. Tingkat keterpahaman dan daya tarik visual media,
3. Relevansi konten infografis dengan nilai-nilai karakter dalam program G7KAIH,
4. Persepsi guru dan siswa terhadap efektivitas media dalam menyampaikan nilai karakter,
5. Kesesuaian media dengan kondisi kontekstual sekolah daerah terpencil.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model media pembelajaran karakter yang efektif, praktis, dan adaptif terhadap kondisi nyata di lapangan

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Fokus penelitian pada artikel ini adalah pada tahap implementasi dan evaluasi, khususnya pelaksanaan uji kepraktisan terhadap media infografis berbasis nilai karakter pada materi G7KAIH.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 SATAP Malangke yang merupakan lokasi tempat implementasi media infografis 7GKAIH. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh murid yang ada pada tingkatan kelas VIII dan IX ikut terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media infografis berbasis nilai karakter pada materi 7GKAIH. Selain itu, guru mata pelajaran juga berperan sebagai responden untuk menilai kepraktisan media dari perspektif pengguna langsung.

Prosedur dan tahapan penelitian pada uji kepraktisan dalam penelitian ini mengacu pada bagian akhir model ADDIE, yaitu Implementasi dan Evaluasi. Pada tahapan Implementasi ini dilakukan ketika media infografis yang telah dikembangkan telah melewati tahap validasi oleh ahli sebelumnya, kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahapan selanjutnya ialah Evaluasi, evaluasi kepraktisan dilakukan melalui angket respon murid dan guru terhadap media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon guru dan angket respon murid. Angket respon guru berbasis skala likert dengan indikator kemudahan pengguna, kemenarikan dan desain visual, kesesuaian materi dan nilai karakter, keterpakaian dalam pembelajaran, dan manfaat dan efisiensi. Sedangkan, pada angket kepraktisan

murid disusun untuk mengukur respon murid terhadap media terkait manfaat, kemudahan akses, desain, infografis, dan bahasa. Dokumentasi juga dilaksanakan sebagai instrumen pengumpulan data yang meliputi foto kegiatan implementasi dan hasil penggunaan media selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media infografis yang layak digunakan dan berkualitas yang memenuhi kriteria praktis. Pada tahap ini dilakukan analisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Menghitung skor kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan murid menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Kepraktisan

$\sum x$: Jumlah skor jawaban

$\sum xi$: Total skor maksimal

Rumus ini digunakan karena mampu memberikan gambaran proporsi pencapaian kepraktisan berdasarkan skor yang diberikan responden. Semakin besar persentase yang diperoleh, semakin tinggi tingkat kepraktisan media tersebut. Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kategori tingkat kepraktisan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Interval	Kriteria Kepraktisan
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% \leq P \leq 79\%$	Praktis
$40\% \leq P \leq 59\%$	Cukup praktis
$20\% \leq P \leq 39\%$	Kurang praktis
$0\% \leq P \leq 19\%$	Tidak praktis

Sumber: Khumaerah (2022)

Kategori ini digunakan untuk memastikan bahwa penilaian kepraktisan bersifat terukur dan objektif. Berdasarkan kriteria tersebut, sebuah media dikatakan praktis apabila memperoleh skor minimal 61%, sesuai dengan batas bawah kategori “praktis”. Dengan demikian, hanya media yang mencapai skor pada kategori praktis atau sangat praktis yang dapat dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Interpretasi ini penting untuk memastikan bahwa media benar-benar mudah digunakan, relevan, dan memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengembangan media infografis berbasis nilai karakter G7KAIH.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media infografis pada materi G7KAIH terhadap peningkatan pendidikan karakter murid SMP yang mencapai kategori praktis dalam pengimplementasiannya. Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Mansur, 2020).

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru

No.	Kriteria Aspek	Skor
1.	Kemudahan Pengguna	88%
2.	Kemenarikan dan desain visual	87%
3.	Kesesuaian Materi dan Nilai Karakter	93%
4.	Keterpakaian dalam Pembelajaran	91%
5.	Manfaat dan Efisiensi	90%
Total Persentase Keseluruhan Respon guru		90%
Kategori Kepraktisan		Sangat Praktis

Penilaian guru menghasilkan skor kepraktisan sebesar 90% (sangat praktis), memperkuat bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pendidikan karakter. Aspek kesesuaian materi dan nilai karakter memperoleh skor tertinggi, menunjukkan bahwa konten media dirancang tepat sasaran untuk mendukung program G7KAIH. Temuan ini konsisten dengan Falentina dkk., (2022) yang menyatakan bahwa infografis efektif dalam menyederhanakan konsep kompleks sehingga mempermudah internalisasi nilai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media infografis G7KAIH memenuhi kriteria praktis hingga sangat praktis berdasarkan uji kepraktisan yang melibatkan guru, kelompok kecil murid, dan kelompok besar murid. Media infografis merupakan representasi grafis yang dirancang untuk menyampaikan informasi kompleks secara lebih ringkas dan jelas. Dalam penelitian ini, infografis G7KAIH disusun dengan menyajikan informasi utama seperti definisi G7KAIH, tujuan utama, bentuk implementasi, dan akses melalui *QR Code* menuju lagu G7KAIH serta jurnal harian.

Desain infografis dibuat menggunakan *Canva* karena platform tersebut menyediakan fitur pembuatan desain yang lengkap, mudah diakses, dan memiliki elemen visual yang mendukung keterbacaan. Pemilihan warna, ikon, dan struktur *layout* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar memudahkan pemahaman. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, media kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran di SMPN 4 SATAP Malangke.

Pada uji coba kelompok kecil (7 murid), media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 80% (praktis). Skor tertinggi berada pada aspek bahasa dan kemudahan akses. Temuan ini sejalan dengan Mansur dan Rafiudin (2020) yang menyatakan bahwa media visual dengan bahasa komunikatif membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Fitur *QR Code* pada infografis juga memperkuat aspek kemudahan akses, sesuai dengan Hidayati (2022) bahwa integrasi teknologi sederhana seperti *QR Code* meningkatkan efisiensi pembelajaran mandiri.

Tabel 3 Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

No.	Kriteria Aspek	Skor
1.	Manfaat	79%
2.	Kemudahan Akses	81%
3.	Desain	80%
4.	Infografis	78%
5.	Bahasa	83%
Total Persentase Keseluruhan Respon Murid		80%
Kategori Kepraktisan		Sangat Praktis

Pada uji kelompok besar (30 siswa), skor meningkat menjadi 83% (sangat praktis). Kestabilan skor pada seluruh aspek manfaat, kemudahan akses, desain, tampilan visual, dan Bahasa menunjukkan bahwa media tetap efektif pada jumlah peserta yang lebih besar.

Tabel 4 Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Besar

No.	Kriteria Aspek	Skor
1.	Manfaat	83%
2.	Kemudahan Akses	84%
3.	Desain	83%
4.	Infografis	83%
5.	Bahasa	82%
Total Persentase Keseluruhan Respon Murid		83%

Kategori Kepraktisan

Sangat Praktis

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan oleh Nurmawati dkk. (2025) menunjukkan bahwa media *audiovisual* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis visual dan teknologi lebih mudah diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut tergambar dalam penelitian ini, di mana infografis G7KAIH memperoleh skor tinggi pada aspek kemenarikan visual dan kemudahan penggunaan.

Selain itu, Rahman dan Ishak (2025) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memperkuat interaktivitas dan efisiensi. Kehadiran *QR Code* pada infografis G7KAIH mendukung fleksibilitas belajar siswa, selaras dengan pandangan Ishak bahwa pembelajaran modern harus adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Integrasi temuan Nurhikmah dkk., (2021) mengembangkan media *e-book* berbasis multimedia menggunakan ADDIE dan memperoleh hasil valid serta praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa media berbasis visual dan teknologi yang dikembangkan melalui tahapan sistematis menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian mengenai media *audiovisual* pada mata kuliah multimedia (Taufik dkk., 2025) membuktikan bahwa media digital yang dirancang menarik mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman, memperkuat relevansi infografis G7KAIH dalam pembelajaran karakter.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media infografis G7KAIH praktis, menarik, relevan, dan didukung oleh berbagai penelitian terkini. Media ini sangat sesuai untuk mendukung pendidikan karakter pada peserta didik, terutama pada konteks sekolah yang membutuhkan media sederhana namun efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui penilaian guru serta uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar, media infografis dinyatakan memenuhi kriteria praktis hingga sangat praktis. Guru memberikan penilaian sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan murid memberikan penilaian 80% (kelompok kecil) dan 83% (kelompok besar). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media infografis mudah digunakan, menarik secara visual, relevan dengan nilai-nilai karakter G7KAIH, serta dapat diterapkan pada jumlah peserta didik yang berbeda. Dengan demikian, media infografis G7KAIH layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan pendidikan karakter pada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMPN 4 SATAP Malangke, guru, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Falentina, R., Astuti, D. S., & Sari, D. S. (2022). The Effectiveness Of Infographic In Teaching Reading Comprehension. *JELTE: Journal of English Language Teaching and Education*, 3(1), 51–61.
- H, N., Arnidah, & Hasfat, H. (2021). The Development of Multimedia-Based Digital Simulation E-Book For Vocational Schools. *Journal of Educational Science and Technology*, 7(1), 84–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/est.v7i1.19193>
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan Qr Code dalam Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.80>
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48.
- Rahman, M., & Ishak, S. (2025). The Effect Of Audio Visual Media In Improving Students ' Writing Skills. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(2), 44–54.
- Taufik, I., H, N., & Pattaufi. (2025). Pengembangan Media Audio Visual Mata Kuliah Multimedia Pembelajaran Teknologi Pendidikan FIP UNM. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 432–445. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23272>

- Hasanah, U., & Afianah, V. N. (2021a). Media Infografis sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan bagi Generasi Z. 10(December), 1436–1450.
- Hasanah, U., & Afianah, V. N. (2021b). Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1436–1450.
- Iswari, F., Handayani, D., & Nuriyanti, W. (2019). KARAKTER. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i2.3050>
- Miratina, P. D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Infografis terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 50 Palembang. 5, 210–219.
- Ngasa, G. J. (2025). Evaluasi Program Pendidikan Karakter Pelajar Abad 21 di Sekolah Menengah. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 172–187. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p172-187>
- Purnengsih, I., Rukiah, Y., & Apriani, H. (2019). Perancangan media informasi sebagai media. 02(03), 227–234.
- Putra, I. (2021). Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Infografis Tentang Materi Sistem Imun Pada Manusia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 438. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38361>
- Thea Philia, Hamsi Mansur, Z. C. A. D. (2023). Pengembangan media infografis dengan pendekatan problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran prakarya kelas viii di smp kristen banjarmasin. 4(1).
- Khumaerah, S. (2022). Pengembangan e-modul biologi berbasis higher order thinking skills pada materi jamur kelas X SMA [Skripsi, Universitas Negeri Makassar].