



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS (CANVA) MELALUI GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI EKOSISTEM

Anggun Prihatin¹, Nia Nurdiani², Cita Tresnawati³

^{1,2,3} Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

e-mail: anggunprihatin7@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima 27 Agustus 2023

Direvisi 29 Agustus 2023

Disetujui 31 Agustus 2023

KEYWORDS

Learning Media

Infographics (Canva)

Google Sites

Learning Outcomes

Ecosystem

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not the influence of the use of infographic learning media (Canva) through google sites on student learning outcomes and student responses to the use of learning media. The research method used is quantitative with Pre-Experimental design and the type of design in this study is One Group Pretest-Posttest Design. with purposive sampling technique, namely class X IPA 2 as many as 34 students with the consideration that the average student has a Smartphone. android and has independent learning characteristics. The data was obtained by using a test technique in the form of pretest and posttest and non-test in the form of a questionnaire. The results of this study were seen from the increase in the posttest results from the pretest. The average value of the pretest obtained by students is 47.2, which is smaller than the average value of the posttest obtained by students, which is 85.4. The students' responses to the use of infographic learning media (Canva) through google sites gave a positive response, indicated by the average value obtained by students of 53.6% with a very good response. Thus, it can be concluded that infographic media (Canva) via Google sites on ecosystem materials have a significant influence on the results of student X at SMAN 1 Susukan Cirebon Regency so that it can be said that infographic media (canva) through google sites can make it easier for students to understand the subject matter presented.



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

KATA KUNCI

Media Pembelajaran

Info Grafis (Canva)

Google Sites

Hasil Belajar

Ekosistem

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* terhadap hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperiment* dan jenis desain pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yakni kelas X IPA 2 sebanyak 34 orang peserta didik dengan pertimbangan rata-rata peserta didik memiliki *Smartphone android* dan memiliki karakteristik belajar secara

CORRESPONDING AUTHOR

Anggun Prihatin
Universitas Pasundan
Bandung
anggunprihatin7@gmail.com

mandiri. Data diperoleh dengan teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* serta non-tes berupa angket. Hasil penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil *posttest* dari *pretest*. Nilai rata-rata *pretest* yang didapat oleh siswa sebesar 47,2 lebih kecil dari pada nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 85,4. Adapun respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* memberikan respon yang positif, ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 53,6 % dengan respon sangat dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil peserta didik X di SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon sehingga dapat dikatakan bahwa media infografis (canva) melalui *google sites* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menambah ilmu pengetahuan yang didapat (Suriadi dkk., 2021, hlm). Pendidikan merupakan suatu pondasi dari berkembangnya suatu negara, pendidikan ini dapat menciptakan generasi-generasi yang berakhlak, baik memiliki pola pikir yang tinggi dan dapat membangun negara agar lebih maju terutama dalam sektor pendidikan (Ula dkk., 2021). Permasalahan dalam pembelajaran yaitu menyusutnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Faktor utama yang menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran biologi salah satunya adalah materi yang cukup luas, banyaknya konsep pada pelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem yang harus dipahami oleh peserta didik dengan waktu yang relatif terbatas yang menjadikan pembelajaran biologi kurang diminati oleh peserta didik, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik (Simatri 2001 dalam Diantama 2018, hlm. 88). Mutu peserta didik yang diperoleh dapat disebut menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran, contohnya ditinjau dari hasil belajar yang dicapai peserta didik (Supriyono, 2008 dalam Hidayat, 2020, hlm. 2). Hasil belajar mencakup kedalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. (Anderson dkk., 2017).

Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran biologi. Adapun inovasi media pembelajaran yang menarik saat ini ialah media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual salah satu media yang digunakan sebagai alat bantu dalam memberikan informasi berupa materi pembelajaran seperti halnya infografis (canva) melalui *google sites*. Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pada materi ekosistem dengan media infografis (canva) melalui *google sites*. dengan cara menguasai materi tersebut dalam bentuk infografis, video, modul, dan soal latihan yang sebelumnya telah dibuat oleh guru dengan tujuan agar siswa termotivasi lebih mandiri pada saat belajar baik secara formal ataupun informal. Infografis merupakan bentuk kemas ulang informasi berupa gabungan gambar dan teks yang disajikan secara ringkas dan menarik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan gambar, teks dan tulisan, Infografis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran yang cukup luas dan kurang menarik untuk dipahami siswa jika disampaikan dan dijelaskan dengan tulisan tanpa adanya ilustrasi gambar atau visualisasi data yang disajikan (Hidayat, 2020, hlm.13).

Menurut Yudhanto (2007) *dalam* Raaihani (2021, hlm. 23) infografis merupakan perpaduan antara gambar, teks dan ilustrasi yang dapat membuat peserta didik lebih mudah paham terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Penyajian informasi melalui media infografis, di era digital sekarang ini juga semakin meluas. Adapun kelebihan dari infografis dapat menyajikan pokok gagasan materi yang rumit kedalam wujud bentuk yang lebih simpel dan sederhana, serta dapat menarik minat peserta didik karena memiliki bentuk dan tampilan yang cukup menarik dan unik serta dilengkapi dengan paduan warna yang cerah, dan bisa digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Infografis memiliki tampilan yang modern dan elegant dapat membentuk citra yang positif pada media pembelajaran tersebut, tampilan infografis dapat disesuaikan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran yang akan dipelajari, mudahnya biaya bahkan ada situs khusus untuk membuat infografis seperti halnya aplikasi canva. Sedangkan kekurangan dari infografis (canva) harus memiliki skill kemampuan mendesain, perlunya eksplorasi yang mendalam untuk membuat media infografis (canva) dalam proses pembelajaran, lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran seperti biologi dan matematika (Yudhanto, 2007 *dalam* Raaihani, 2021, hlm. 12).

Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 *dalam* Mudinillah dkk., 2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Salah satu *website* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang adanya media pembelajaran infografis (canva) pada saat proses kegiatan pembelajaran ialah *google sites*. Menurut Japrizal & Irfan (2021, hlm. 39) menjelaskan bahwa *google sites* adalah produk dari *google* yang berupa *platform* media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi materi pelajaran, guna untuk meningkatkan keefektifan dan efisien dalam menyampaikan informasi serta materi pelajaran. Adapun Kemudahan saat mengakses informasi tersebut menjadikan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* dapat dibuat lebih mudah dibanding media pembelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan juni 2022 Semester Genap TA 2021/2022. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon pada kelas X IPA 2 yang terdiri dari 34 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif (Sugiyono, 2016, hlm.34). Jenis Penelitian ini yaitu pre-eksperiment dengan jenis desainnya adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu berupa rancangan eksperimen yang tidak menggunakan kelas pembandingan/kelas

kontrol, karena pada penelitian ini dilakukan observasi sebanyak dua pertemuan yaitu sebelum dan sesudah perlakuan Sugiyono (2016, hlm. 74).

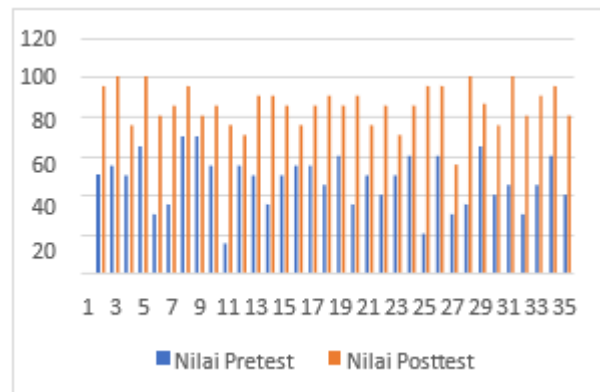
Pada desain penelitian ini terdapat *pretes* yaitu data awal sebelum diberikan perlakuan, dan *posttest* yaitu data akhir yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2016, hlm.110-111). Perolehan nilai *Pretest* dan *posttest* bertujuan untuk melihat peningkatan (*Gain*) peserta didik setelah diberikan perlakuan, yakni dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites*. Kemudian setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, padaakhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket dengan skala pengukuran angket menggunakan *skala Likert*, dengan gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* apakah memberikan respon yang positif atau tidak.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis *pre-eksperiment*, dengan desain penelitian *One Group Pretes-Posttest Design* hanya menggunakan satu kelas atau tidak menggunakan kelas pem- banding/ kelas kontrol (Sugiyono, 2016). Dengan memberikan perlakuan terhadap media pembelajarani infografis (canva) melalui *google sites* padamateri ekosistem. Peneliti menggunakan instrumen tes dan non-tes, instrumen tes digunakan untuk mem-peroleh data utama utama pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, sedangkan instrumen non-test digunakan untuk memperoleh data penunjang penelitian dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem. Sebelum melakukan penelitian, pada instrumen tes peneliti melakukan uji butir soal terlebih dahulu kepada peserta didik yang sudah mempelajari materi mengenai ekosistem sebelumnya, dengan membuat 30 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Dihasilkan dari 30 soalyang telah diujicobakan terdapat 10 item soal tidak digunakan, dan 20 item soal digunakan sebagai instrumen. Sedangkan pada instrumen non-tes berisi 19 pernyataan dengan skala pengukuran angket dengan menggunakan *skala Likert*. Dihasilkan dari 19 soal yang diujicobakan terdapat 1 item soal pernyataan tidak digunakan, dan 18 item soal digunakan sebagai instrumen pengumpulan data instrumen non-test berupa angket.

1) Hasil Belajar pada Ranah Kognitif

Data utama Data utama pada penelitian ini terdapat pada ranah kognitif siswa yang dilihat dari nilai *pretes* dan *posttest* terhadap materi ekosistem yang dihimpun dengan menggunakan instrumen tes objektif berupa pilihan ganda (*cek point*) sebanyak 20 butir soal. Adapun perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Berdasarkan data pada Gambar 1, maka penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan). Dihasilkan nilai terkecil *pretest* yaitu 15, dan nilai terbesarnya yaitu 70, sedangkan nilai terkecil yang terdapat pada nilai *posttest* yaitu 70, dan nilai terbesarnya yaitu 100. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 47,4, dan mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *posttest* menjadi 85,4. Kemudian standar deviasi pada nilai *pretest* yaitu 13,5 sedangkan standar deviasi pada nilai *posttest* yaitu 9,9. Sehingga dihasilkan peserta didik yang meraih nilai di atas kriteria ketuntasan minimum setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui google sites pada materi ekosistem, mencapai 31 dari 34 peserta didik. Untuk membuktikan dan menjawab hipotesis maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,140	34	,088	,968	34	,411
<i>Posttest</i>	,122	34	,200*	,935	34	,073
*. This is a lower bound of the true significance.						

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas menggunakan *Saphiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,441 pada hasil *pretest*, sedangkan pada hasil *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,073. Maka dihasilkan nilai signifikansi dari hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, dengan demikian dari data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Test of homogeneity of variances of pre test and post test	3,493	1	66	0,66

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,66 pada hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan uji homogenitas nilai signifikansi dari hasil *pretest* dan *posttest*, nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka dari itu data dinyatakan bersifat homogen. Oleh karena hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, dan homogenitas menunjukkan data tersebar homogen, maka digunakan uji parametrik dengan uji-T.

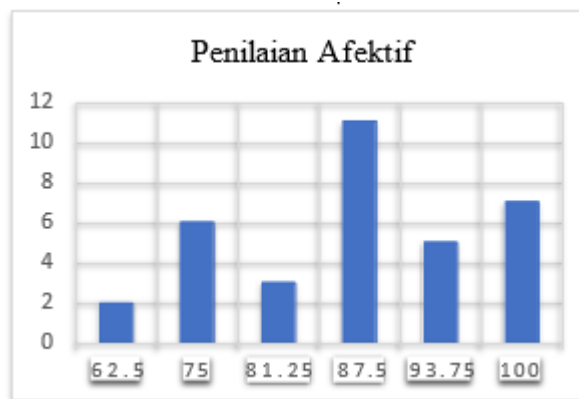
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	-12,991	66	,000	-37,971	2,923	-43,806	-32,135
	Equal variances not assumed	-12,991	61,363	,000	-37,971	2,923	-43,814	-32,127

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji-T diatas, maka hasil uji hipotesis yang terdapat pada data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi (Sig.i2-tailed) sebesar 0.000 (< 0.05), sehingga H_a diterima yakni terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Nilai *Gain* (*N-Gain*) dihitung dengan mencari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. *N-Gain* ini digunakan untuk menentukan kriteria peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites*. Uji *n-gain* diperoleh hasil mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki *N-Gain* 0,70 merupakan peserta didik yang mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, sedangkan peserta didik yang memiliki nilai *N-gain* 0,35 peserta didik yang mengalami

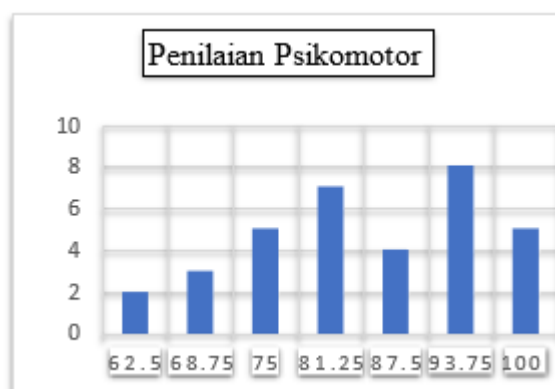
kategori sedang. Dari jumlah peserta didik sebanyak 34 peserta didik, terdapat 18 peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi dan 16 peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah digunakannya Media Pembelajaran Infografis (Canva) Melalui Google Sites.

2) Hasil Belajar Pada Ranah Afektif dan Psikomotorik

Selain kemampuan peserta didik pada ranah kognitif yang menjadi data utama dalam penelitian ini, adapun yang menjadi data penunjang dalam penelitian ini yaitu hasil dari kemampuan peserta didik pada ranah afektif yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

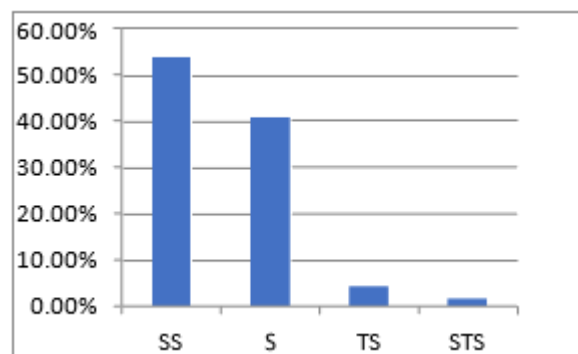


Berdasarkan Grafik 2. Penilaian afektif didapatkan hasil data penilaian kemampuan peserta didik pada ranah afektif selama proses pembelajaran materi ekosistem dengan rata-rata nilai yang dihasilkan sebesar 86,7, nilai terendah 62,7 dan nilai tertinggi 100. Adapun data tersebut diinterpretasi ke dalam beberapa kategori. Kategori sangat baik (86-100) berjumlah 23 peserta didik, kategori baik (76-85) berjumlah 3 peserta didik, dan kategori cukup (60-75) berjumlah 8 peserta didik.



Berdasarkan Grafik 3. Penilaian Psikomotor didapatkan hasil penilaian psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran pada materi ekosistem dengan rata-rata nilai 84,5, nilai terendah 62,5, dan nilai tertinggi 100. Adapun data tersebut dapat diinterpretasikan kedalam beberapa kategori. Kategori sangat baik (86-100) berjumlah 17 peserta didik, kategoribaik (76-85) berjumlah 7 peserta didik dan berkategori cukup (60-75) berjumlah 10 peserta didik.

3) Perolehan Angket Respon Siswa



Berdasarkan rekapitulasi tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata 53,6% dengan respon sangat setuju, 40,7% respon setuju, 4,2% respon tidak setuju, dan 1,6% dengan respon sangat tidak setuju. Dengan hasil perolehan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* mendapatkan respon yang sangat baik (sangat setuju) dari peserta didik selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kemampuan kognitif hasil belajar peserta didik dikelas X IPA 2 SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem tergolong rendah, dengan nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik sebesar 47,2.

Kemampuan kognitif hasil belajar peserta didik dikelas X IPA 2 SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*, dengan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik sebesar 85,4.

Respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem diperoleh hasil rata-rata sebesar 53,6% dengan respon Sangat Setuju (SS), sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem ini memberikan respon yang positif.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & David R, K. (2017). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Pendidikan Taksonomi Bloom. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diantama, S. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Rahmat.
- Hidayat, S. T. (2020). Penggunaan Media Ajar Infografis Melalui Google Classroom Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Japrizal, Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di SMK Negeri 6 Bungo. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 38–44.
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, R. (2019). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suparwoto. (2004). Kemampuan Dasar Mengajar. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suriadi, H. J., Ahmad, R., Padang, U. N., & Barat, S. (2021). Analisis Problem Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.3(1), 165–173.
- Suyatna, A., Anggraini, D., Agustina, D., & Widyastuti, D. (2017). The role of visual representation in physics learning: Dynamic versus static visualization. *Journal of phycis:Conference Series* 6596/909/1/012048.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika, VoteTEKNIKA* 7(2)
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>
- Yudhanto, Y. (2007). Pengantar Panduan Infografis (Infographics). *Komunitas ELearning IlmuKomputer.Com*, 1–5.
- Ula, S., Afifah, A. N., & Azizah, S. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Teknologi Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran56 Biologi Di Man 2 Jember. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 59–60.

Yudhanto, Y. (2007). Pengantar Panduan Infografis (Infographics). *Komunitas ELearning IlmuKomputer.Com*, 1–5.