

PENUGASAN INFOGRAFIS SEBAGAI UPAYA MEMUPUK KETERAMPILAN 4C PEBELAJAR

Mokhamad Syaifudin

UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

Jl. A. Yani 117 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

msyaifudin@uinsby.ac.id

Article History

Received: 27 Mei 2021, Accepted: 06 Agustus 2021, **Published: 10 Agustus 2021**

Abstrak

4C (*Critical thinking, Creativity & Innovation, Collabotion, Communication*) merupakan keterampilan abad 21 yang hendak dicapai dalam pembelajaran di kelas-kelas dewasa ini. Ketercapaian ketrampilan ini salah satunya dapat difasilitasi melalui variasi pengalaman belajar yang diberikan oleh guru di kelas. Salah satu pengalaman belajar yang bisa diberikan ke pebelajar adalah penugasan membuat infografis. Sebuah bentuk penugasan yang terfokus pada komunikasi visual yang menarik dan memanfaatkan teknologi digital saat ini. Bentuk penugasan yang tentunya akan sangat bermanfaat untuk memberikan nuansa variasi belajar khususnya juga di era pembelajaran daring saat ini. Banyak penelitian yang telah menunjukkan efektifitas infografis untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga menarik untuk di kaji disini. Pada artikel ini kajian secara konseptual terhadap potensi pencapaian ke empat keterampilan diatas, dijabarkan secara teoritis dan didukung dengan kajian pustaka yang relevan serta aktual.

Keyword: *Infografis, Pengalaman Belajar, Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*

Abstract

4C (*Critical thinking, Creativity & Innovation, Collabotion, Communication*) is an acronym for a set of 21st century skills to be achieved during learning in today's classes. One way to achieve these skills can be facilitated through a variety of learning experiences provided by teachers in the classroom. One of the learning experiences that can be assigned to students is the assignment to make infographics. An assignment that centers on the creation of attractive visual communication and utilizes current digital technology. The assignment will be very useful to provide nuances of learning variations, especially in the current era of online learning. Many studies have shown the effectiveness of infographics to support students' learning in the classroom. It is therefore, interesting to discuss here. In this article, a conceptual study of the potential attainment of the four skills above is described theoretically and supported by relevant and actual literature.

Keyword: *Infographics, Learning Experiences, Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication.*

PENDAHULUAN

Bagi seorang guru tujuan utama dalam mengajar adalah bagaimana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Membantu pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran itu adalah tugas utama yang terkadang mudah namun terkadang pula merupakan tantangan tersendiri bagi seorang guru. Tentu hal ini disebabkan oleh banyak hal, bisa jadi karena gaya belajar siswa, kemampuan siswa, kemampuan guru, tuntutan kurikulum, alokasi waktu belajar, relevansi tugas-tugas belajar dengan tujuan pembelajaran dsb.

Di masa darurat pembelajaran belakang ini, dimana guru, dosen dan pebelajar harus melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring). Banyak sekali teramati hanya terkesan sekedar mereplikasi tugas-tugas *offline* yang kedalam platform daring (Anugrahana, 2020; Mustakim, 2020). Kegiatan pembelajaran yang seharusnya bisa lebih bermakna menjadi bumerang bagi guru dikarenakan tugas yang mereka berikan tidak benar-benar memfasilitasi pebelajar mereka mencapai tujuan pembelajaran ataupun memotivasi partisipasi belajar dan proses belajar pebelajar. Disamping instruksi yang tidak jelas, kegiatan belajar yang monoton semisal mengerjakan soal tanya jawab di LKS, merangkum, mengikuti pertemuan *synchonous* via google meet atau zoom masih belum mengeksplorasi potensi pembelajaran daring. Sehingga hal-hal tersebut sangat memungkinkan berujung pada banyaknya keluhan semasa pembelajaran daring seperti yang sering kita baca di media massa (Adit, 2020; Fadilah & A'la, 2020; Hasibuan, 2020; Laveda, 2020).

Pada tulisan ini akan dibahas secara konseptual bagaimana sebuah tugas dalam kegiatan pembelajaran akan memenuhi amanat pencapaian keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity and Innovation, Collaboration and Communication*) seperti yang dicetuskan oleh P21 (Partnership for the 21st Learning) (Halverson, 2018), di sokong oleh UNESCO (International Bureau of Education, 2016) dan dimandatkan juga oleh kurikulum pendidikan di Indonesia (Permendikbud, 2016). Tugas yang cukup memberikan variasi pengalaman belajar bagi pebelajar, khususnya saat mereka harus berinteraksi dengan gawai dan belajar daring.

Bentuk-bentuk tugas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi pebelajar. Bentuk tugas itu kelak erat kaitannya juga dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk tugas yang patut untuk diangkat saat ini, khususnya dalam konteks pembelajaran berbantu teknologi adalah tugas membuat presentasi ide dalam bentuk infografis. Tidak sedikit kajian yang telah membahas bagaimana infografis ini bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran di kelas seperti yang akan dipaparkan berikut ini.

PEMBAHASAN

Mengapa Infografis Perlu di integrasikan dalam kegiatan Pembelajaran?

Shabiralyani et al. (2015) menemukan bahwasanya bantuan visual dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar bagi setidaknya 70% pebelajar mereka. Sementara bagi pebelajar lain, Wazeema & Kareema (2017) menemukan bahwa *visual aids (media visual)* telah terbukti membantu memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu mereka juga menemukan bawah *visual aids* terbukti efektif juga dalam meningkatkan perolehan belajar pebelajar. Sementara itu Levie & Lentz dalam Dewan (2015), Bobek & Tversky (2016) dan Mocek (2017) juga menemukan bahwa dengan memanfaatkan bantuan visual yang berupa gambar ilustrasi yang menyertai *text* yang ada meningkatkan keterpahaman pesan oleh pembaca. Hal ini dikarenakan adanya bantuan berupa gambar yang memperjelas maksud *text* serta informasi *extra-lingual* (yang dalam hal ini bisa dalam bentuk warna, *gesture* karakter dalam gambar, konteks dsb).

Untuk kegiatan pembelajaran di kelas jelas pemanfaatan gambar (salah satu bentuk *visual aids*) akan sangat berguna untuk aktifitas berbagai informasi baik bagi guru maupun juga bagi pebelajar.

(Vazquez & Chiang (2014) menekankan bahwasannya dengan menggunakan bantuan visual secara efektif (baik itu dalam bentuk gambar, video ataupun benda 3 dimensi) retensi ingatan pebelajar dapat ditingkatkan sekaligus juga untuk meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan terhadap konsep yang diajarkan. Hal ini terjadi melalui proses mental dalam diri mereka yang memvisualisasikan keterkaitan antara gambar dan pesan lisan atau tertulis yang disampaikan oleh guru mereka. Salah satu bentuk media visual yang dapat mulai populer dan digunakan untuk kegiatan pembelajaran dalam kelas adalah infografis (lihat gambar 1 dan 2) (Bradshaw & Porter, 2017; Noh et al., 2015; Wright, 2016).



Gambar 1. Contoh Infografis

(<https://sawahan-watulimo.trenggalekkab.go.id>)



Gambar 2. Contoh Infografis

(<https://www.litbang.kemkes.go.id>)

Infografis ini dapat bermanfaat sedikitnya untuk dua hal (1) Untuk menyampaikan materi/pesan (2) Untuk proses pemahaman pesan (Bobek & Tversky, 2016). Sementara Lamb & Johnson (2014) mengatakan bahwa infografis bermanfaat juga untuk tujuan mengorganisir data, membandingkan serta menyampaikannya dengan gaya *storytelling* secara visual yang disertai gambar dan data yang diurutkan dan disajikan dengan menarik.

Untuk menyampaikan materi tentu hal ini akan sangat bermanfaat jika infografis digunakan oleh seorang guru di kelas. Sudakov dkk. (2016) menemukan bahwasannya lebih dari 50% mahasiswa yang telah menjadi responden dalam penelitian mereka mengatakan bahwa infografis efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman mereka. Demikian juga Bicen & Beheshti (2017) juga mendapati kenyataan bahwa mahasiswa mereka puas dengan metode pengajaran yang memanfaatkan infografis serta merasa bahwa infografis berdampak baik bagi proses pembelajaran mereka. Sementara Ozdamli et al. (Özdamli & Ozdamli, 2017; Ozdamli et al., 2016) juga menemukan bahwa infografis terbukti efektif dalam pembelajaran dan juga menghasilkan efek permanen dalam pikiran pebelajar. Infografis juga meningkatkan retensi materi dalam memori pebelajar (Lyra et al., 2016; Mocek, 2017).

Bagi pebelajar, infografis berguna untuk membantu proses pemahaman mereka terhadap materi yang sedang mereka pelajari, Infografis sangat berguna bagi mereka khususnya ketika mereka diberi tugas membuat infografis untuk memfasilitasi pemahaman dan internalisasi materi pembelajaran

dalam diri mereka. Dalam proses internalisasi ini siswa terlebih dahulu harus memahami pesan sebelum kemudian mereka harus dapat menyampaikan pesan itu (Bobek & Tversky, 2016). Disinilah letak dari kelebihan tugas infografis, karena kelak mereka tidak hanya harus memahami, tapi kemudian harus menggunakan informasi yang telah mereka pahami tadi untuk dibagikan kepada orang lain dalam bentuk komunikasi grafis.

Beberapa studi telah mengungkap pentingnya infografis dalam kegiatan pembelajaran (Bicen & Beheshti, 2017; Davidson, 2014; Sudakov et al., 2016). Disamping kelebihan seperti telah disebutkan diatas, tentunya juga ada kekurangan yg teridentifikasi dalam penggunaan infografis di kelas. Bicen & Beheshti (2017) dan Chicca & Chunta (2020) misalnya menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yg memanfaatkan infografis ini menurut mereka cukup memakan waktu (*time consuming*), serta berpotensi memakan biaya tambahan untuk pembuatan/produksinya seperti misalnya untuk pembelian *software* (Chicca & Chunta, 2020). Infographics juga tidak mudah di index oleh mesin pencari sehingga tidak ramah terhadap mesin pencari (Lynch, 2021; Stinehour, 2014)

Dewasa ini membuat Infografis bisa jadi menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik (Özdal & Ozdamli, 2017), serta menjadi salah satu tugas pembelajaran yang melatih ketrampilan berpikir tingkat tinggi (Jones et al., 2019). Menarik karena melibatkan komunikasi visual yang melibatkan element-element berupa gambar, warna, ruang dan cerita. Hal-hal seperti ini dalam pembelajaran karena 70% *receptive sensory* manusia saat belajar berada dimata (Krauss, 2012). Sementara infografis disebut melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) dikarenakan saat membuatnya, pembelajar dituntut untuk melakukan aktivitas mendesain, membuat, serta mencipta. Disamping itu dengan semakin banyaknya aplikasi/perangkat lunak pembuat infografis, maka kegiatan membuat infografis ini pun menjadi semakin menarik dan menawarkan berbagai pengalaman belajar yang multimodal. Disamping juga karena aplikasi-aplikasi tersebut kemudian memfasilitasi seorang pemula pun untuk segera dapat membuat infografis (Wright, 2016) seperti pada gambar 1 dan 2 diatas.

Infografis Memfasilitasi Pencapaian Keterampilan 4C

Infografis adalah pengejawantahan dari data dan teks pendek dalam bentuk visual yg diatur sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah alur cerita yang mudah untuk dipahami (Siricharoen, 2013). Infografis ini menarik dikarenakan sebagai media presentasi infografis terkandung di dalamnya unsur gambar, unsur warna, pesan singkat nan padat serta tentunya tata letak grafis yg seringkali menunjukkan alur berpikir dari sebuah pesan. Informasi yang terkesan berat bila ditampilkan dalam bentuk paragraf dengan grafik, tabel dan angka, akan dapat dengan mudah ditampilkan secara lebih 'ringan' dan menarik melalui representasi grafis yg berwarna-warni dan tata letak yg menarik dan logis. Untuk kegiatan pembelajaran di kelas Noh et. al (2015) menemukan bahwa infografis ini mendorong kreatifitas dan produktifitas pembelajar, disamping juga meningkatkan pemahaman dan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran.

Lalu apakah perlunya infografis bagi pembelajar dalam memfasilitasi pencapaian keterampilan 4C dalam pembelajaran? Memberikan tugas membuat infografis bagi pembelajar akan memfasilitasi ketercapaian 4C bagi mereka. Hal ini setidaknya dikarenakan aktifitas yang dilakukan peserta didik selama tahapan pembuatannya. Lalu seperti apakah tahapan dalam proses membuat sebuah infografis? Yang pertama adalah mereka haruslah memahami dan memetakan terlebih dahulu pesan yang akan disampaikan. Kemudian yang kedua adalah mereka harus menentukan bagaimana cara menyampaikan secara tertulis dalam bentuk visual (gambar). Selanjutnya, mereka pun harus mengenali gambar ilustrasi yang bagaimanakah yang sebaiknya dipilih atau dibuat untuk merepresentasikan pesan yg akan disampaikan. Lalu, bagaimana pula teks pesan dikonstruksi serta disandingkan dengan gambar ilustrasi. Yang terakhir adalah bagaimana teks dan gambar di letakkan dan diurutkan agar pembaca terbantu untuk memahami pesan yang akan disampaikan.

Selanjutnya bagaimana tahapan-tahapan diatas akan berdampak pada pencapaian keterampilan 4C? berikut paparannya:

Critical Thinking (berpikir kritis)

Bagaimana infografis memfasilitasi pebelajar dalam pencapaian keterampilan berpikir kritis dapat dilihat dalam tahapan proses pembuatan infografis diatas. Ketika peserta didik mulai memahami dan memetakan pesan disitulah proses berpikir kritis dimulai (Cojocariu & Butnaru, 2014). Proses berpikir kritis ini menurut (Watson et al., 2019) merupakan salah satu keterampilan yg disebut oleh Bloom sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi atau yang sering kita kenal dengan sebutan *Higher order thinking skills* (HOTS). HOTS ini tidak sekedar mencakup keterampilan mengamati fakta dan mengingatnya, namun lebih dari itu yaitu mencakup ketrampilan menganalisis, mensintesis, berargumen, memahami secara mendalam, menerapkan, mengevaluasi, mencipta dan berinovasi (Costa, 2021).

Dalam memahami dan memetakan pesan tentu nya mereka akan terlibat dalam aktifitas menganalisa, menginterpretasi pesan, mengevaluasi pesan, gambar, dan bahasa, serta pada akhirnya menggunakan pemahan mereka akan semua itu untuk mereka wujudkan dalam produk akhir berupa infografis. Disamping itu selama melakukan aktifitas diatas tentunya mereka pun juga akan terus berlatih untuk bertanya terkait apa yang harus mereka sampaikan, dengan cara apa, apa dampaknya, bagaimana respon *audiens* infografis mereka kelak dan sebagainya. Keterampilan-keterampilan spesifik tersebut kelak akan memfasilitasi perkembangan ketrampilan berpikir kritis mereka (Cojocariu & Butnaru, 2014).

Kegiatan belajar membuat infografis akan memberikan variasi pengalaman belajar bagi pebelajar. Rutinitas tugas belajar yang hanya menjawab pertanyaan singkat, mencocokkan, mengisis kalimat rumpang, *drill* secara lisan, membuat *resume* dalam bentuk paragraf dan kegiatan serupa mungkin sudah sangat jenuh mereka lakukan. Melalui tugas membuat infografis yang saat ini tentu akan melibatkan pemanfaatan teknologi informasi, mereka tidak hanya akan menjadi pebelajar yang pasif menerima informasi pembelajaran tapi mereka juga akan dituntut untuk aktif mencari dan menggunakan kembali informasi yg dimiliki untuk dibagikan kepada orang lain (Antonova, 2016) . Keterampilan membagikan informasi ini tentu juga harus didukung dengan keterampilan berpikir kritis, hal ini karena pebelajar harus mampu untuk berpikir sistematis dan logis (Mulnix, 2012).

Dalam membuat infografis pebelajar dituntut untuk mencermati kata demi kata, kalimat demi kalimat, serta paragraf demi paragraf. Kemudian tidak hanya memahami bahasa yang akan mereka gunakan untuk menyampaikan pesan, tapi juga harus memahami dalam konteks apa sebuah pesan tulis itu bermakna baginya. Sehingga dalam hal ini kemampuan berbahasa mereka menjadi sangat penting dan akan terlatih melalui kegiatan ini. Seperti yang telah ditemukan dalm banyak studi, bahwa bahasa memang terkait erat dengan keterampilan berpikir kritis (Manalo & Sheppard, 2016; Rashid & Hashim, 2008).

Mendesain informasi visual dalam infografis, juga bagian dari bentuk kegiatan berpikir kritis. Hal ini terkait dengan aktivitas menyeleksi dan mengevaluasi secara mental gambar apa yang harus ditampilkan serta dalam urutan seperti apa bentuk-bentuk visual itu harus ditampilkan untuk mengkomunikasikan pesan yg terpikirkan olehnya (Moeller et al., 2013). Lalu kemudian pebelajar juga akan menentukan apakah gambarnya kelak harus mereka buat ataukah diadopsi dari sumber lain. Dari proses-proses diatas setidaknya tersirat bahwa dalam membuat infografis melibatkan proses berpikir secara jernih dan rasional untuk menentukan apa yg sebaiknya diyakini dan apa yang sebaiknya dilakukan untuk terwujudnya sebuah infografis yang representatif dalam memfasilitasi kegiatan belajar.

Creativity and Innovation

Membuat sebuah info grafis tidak hanya sekedar memindahkan pesan dari bentuk teks, suara atau video kedalam bentuk grafis yg terdiri dari gambar dan tulis, belakangan ada juga info grafis yang menyertakan juga gambar bergerak (*animated*). Menyusun info grafis perlu kecerdasan penyusun dalam memilih atau membuat representasi visual dari sebuah pesan. Representasi itu baik dalam bentuk gambar diam, gambar bergerak, pesan dan juga warna. Membuat infografis juga membutuhkan kreatifitas yang termasuk didalamnya melibatkan berbagai pengetahuan dan keterampilan, pengetahuan tentang area yang akan diinfokan, pengetahuan kebahasaan, serta keterampilan mengeksplorasi bentuk, pola, warna yang mungkin terkandung dalam sebuah bentuk visual (Moeller et al., 2013).

Mendesain sebuah infografis memerlukan kreatifitas (Howes & Stevenson, 2013). Menurut Noh et al. (2015) bahwa penggunaan infografis di dalam kelas meningkatkan kreatifitas dalam diri pebelajar. Kreatifitas yang oleh George Kneller (dalam Hughes et al.(2018)) diartikan sebagai memilah hal-hal yang telah diketahui untuk mengenali hal-hal lain yang belum diketahui. Dari perspektif ini tugas infografis bagi pebelajar dapat dijadikan medium untuk pebelajar dalam melakukan refleksi atas apa-apa yang telah mereka peroleh dalam pembelajaran dan dalam penelitiannya. Dengan melakukan refleksi mereka diarahkan untuk mengenali potensi kelemahan dan mendorong kemajuan dalam diri mereka.

Membuat sebuah infografis memerlukan analisa dan evaluasi yang mendalam dari desainernya untuk menentukan komponen-komponen visual apa yg hendak digunakan, yang tidak hanya menarik untuk ditampilkan namun juga mampu menyampaikan pesan yang mengandung kebaruan serta dapat di aplikasikan. Kedua hal tersebut, menurut Hughes et. al (2018) adalah komponen penting dalam sebuah kreatifitas. Pebelajar yg mengerjakan tugas infografis tentunya akan terdorong baik secara sadar atau tidak untuk mencapai kedua hal tersebut, karena jika tidak tentu infografis karya mereka tidak akan banyak bermakna dan mendapat perhatian dari *audiens*.

Kreatifitas ini saat akan lebih banyak terbantu dengan tersedianya berbagai aplikasi digital untuk membuat infografis (Wright, 2016). Menurut Dia, diantara alat-alat yang tersedia, mudah diakses serta mudah dimanfaatkan untuk membuat sebuah infografis oleh pebelajar adalah **Piktochart** (<https://piktochart.com/>), **easel.ly** (<https://www.easel.ly/>) dan **infogr.am** (<https://infogram.com/>). Tentunya masih banyak lagi saat ini alat-alat serupa yg dapat dicari di Internet baik yang berbasis web ataupun yang bisa dipasang diperangkat mobile semisal ANDROID ataupun IOS. Untuk mencari aplikasi pembuat infografis bisa dengan mudah dicari di PLAY STORE untuk Perangkat Android atau di APP STORE untuk perangkat IOS.

Membuat infografis juga menjadi medium untuk mengasah inovasi bagi pebelajar dikarenakan saat membuat infografis pebelajar akan melakukan hal-hal yang disebut Hughes et. al. (2018) sebagai komponen inovasi yaitu: (1) mengidentifikasi masalah (2) menciptakan/memperkenalkan ide baru baik ide desain, gambar, warna, ungkapan, alur cerita dsb, (3) memodifikasi ataupun juga mengadaptasi ide-ide baru/lama.

Collaboration

Dalam sebuah kegiatan membuat infografis yang ditugaskan kepada pebelajar akan lebih baik, jika tidak hanya dibebankan kepada seorang individu saja. Hal ini mengingat membuat infografis perlu banyak sumbangsih ide. Baik ide saat memahami/refleksi pesan, ide pemilihan kalimat yg tepat untuk berkomunikasi, ide pemilihan atau pembuatan gambar, pemilihan kombinasi warna, alur berpikir /alur cerita penyajian pesan dan gambar dan sebagainya. Kerja kelompok akan lebih sesuai dan lebih kaya ide yang akan dikumpulkan dan diwujudkan dalam bentuk infografis. Kerja kelompok juga akan memicu keterampilan berkomunikasi sekaligus, negosiasi dan bekerja sama bagi para pebelajar. Kerja kelompok juga akan membekali pebelajar untuk dapat memiliki keterampilan hidup bersama dimasyarakat sekaligus belajar untuk saling memahami individu-

individu yang berbeda dalam kelompok dimana seorang pebelajar bekerja (Sofroniou & Poutos, 2016). Kerja kelompok juga memfasilitasi perolehan hasil belajar yang lebih baik (Razmerita & Kirchner, 2014). Kerja kelompok sebagai medium untuk belajar menghargai dan menerima pendapat orang lain, jelas dapat dilatihkan dalam kegiatan kelompok yg bermediakan tugas membuat infografis.

Bagaimana kerja kelompok dapat terfasilitasi dalam sebuah tugas membuat infografis? Saat ini banyak platform digital yang menyediakan alat untuk membuat infografis memungkinkan untuk kerja kelompok melalui fitur berbagi. Selain itu dapat juga pebelajar memanfaatkan online drive seperti **Dropbox**, **Gdrive**, atau **Onedrive** untuk berbagi file dan mengedit hasil pekerjaan bersama. Banyak keutungan peserta didik ketiga bisa bekerja sama secara online diantaranya menurut Kumi-Yeboah et al. (2017) adalah terfasilitasinya komunikasi multikultural bagi mereka yang harus bekerjasama berjarauhan dan dari background social yg berbeda. Dengan dimungkinkannya kerjasama yg tidak terkukung oleh waktu dan tempat, serta memenuhi berbagai gaya komunikasi dan gaya belajar.

Communication

Inti dari membuat infografis tidak lain adalah komunikasi ide secara visual. Di zaman yang serba digital ini, Infografis telah menjadi salah satu alat komunikasi alternatif (Siricharoen, 2013). Untuk kebutuhan pembelajaran dan melatih komunikasi bagi pebelajar tentunya banyak moda dan alat yang bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis, dalam bentuk produk cetak ataupun produk elektronik. Berbagai macam tugas pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran berkomunikasi seperti presentasi di depan kelas, debat, diskusi kelompok, membuat vlog, membuat podcast, membuat tabel, poster dan sebagainya, merupakan alternatif kegiatan yang dapat dilakukan di kelas.

Infografis sebagai salah satu bentuk tugas dikelas merupakan alternatif yang patut dipertimbangkan. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, melakukan komunikasi visual dalam bentuk infografis melatih mereka untuk lebih kreatif dalam berkomunikasi. Disamping juga mengasah keterampilan digital mereka (Jones et al., 2019). Tugas membuat infografis di dalam kelas tentunya akan melatih pebelajar untuk bisa berkomunikasi lebih strategis, lebih efektif, dan juga lebih efisien. Bagaimana itu terjadi? Karena saat membuat infografis pebelajar harus membuat perencanaan yang teliti dengan memperhatikan ruang yang begitu terbatas, pemanfaatan gambar yang relevant, penyusunan pesan yang harus singkat dan padat serta, serta penyusunan kesemuanya itu dalam sebuah tata letak yang membawa cerita/logika alur berpikir. Mencermati karakter *audiens* untuk memprediksi dampak atau response yang mereka akan dapatkan dari seorang pembaca infografis mereka. Ini semua membutuhkan perencanaan yg strategis agar pesan yang disampaikan berdampak sesuai harapan.

KESIMPULAN

Tugas membuat infografis kepada pebelajar berpotensi memfasilitasi pencapaian ketrampilan 4C. Berbagai macam potensi yang dapat terfasilitasi oleh tugas membuat infografis telah dipaparkan di atas. Pemanfaatan tugas infografis dalam kegiatan pembelajaran daring, tentunya akan memberikan variasi pengalaman belajar yang tidak hanya akan memotivasi pebelajar namun juga menjawab minat dan kebiasaan hidup mereka di era digital saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

Adit, A. (2020). *Hasil Survei: Berikut 3 Masalah Orangtua Dampingi Anak BDR Halaman all—Kompas.com*. Hasil Survey: 3 Masalah Ortu Dampingi Anak BDR. retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2020/11/15/143509971/hasil-survei-berikut-3-masalah-orangtua-dampingi-anak-bdr?page=all>

- Antonova, A. (2016). Building sophisticated infographics as effective knowledge visualization and knowledge sharing tools. *Rhetoric and Communication E-Journal*, 25, 1–21.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Bicen, H., & Beheshti, M. (2017). The psychological impact of infographics in education. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(4), 99–108.
- Bobek, E., & Tversky, B. (2016). Creating visual explanations improves learning. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 1(1), 1–14.
- Bradshaw, M. J., & Porter, S. (2017). Infographics: A new tool for the nursing classroom. *Nurse Educator*, 42(2), 57–59.
- Chicca, J., & Chunta, K. (2020). Engaging students with visual stories: Using infographics in nursing education. *Teaching and Learning in Nursing*, 15(1), 32–36.
- Cojocariu, V.-M., & Butnaru, C.-E. (2014). Asking questions–critical thinking tools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 128, 22–28.
- Costa, B. (2021, January 27). *Critical Thinking and other Higher-Order Thinking Skills | Center for Excellence in Teaching and Learning*. <https://cetl.uconn.edu/resources/design-your-course/teaching-and-learning-techniques/critical-thinking-and-other-higher-order-thinking-skills/>
- Davidson, R. (2014). Using infographics in the science classroom. *The Science Teacher*, 81(3), 34.
- Dewan, P. (2015). Words versus pictures: Leveraging the research on visual communication. *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research*, 10(1).
- Fadilah, I., & A'la, M. (2020). Yang Belajar Anak, Yang Repot Orang Tua » RADARSEMARANG.ID. <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/cover-story/2020/08/03/yang-belajar-anak-yang-repot-orang-tua/>
- Halverson, A. (2018). *21st Century Skills and the "4Cs" in the English Language Classroom*. University of Oregon; American English Institute, University of Oregon. https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/23598/halvorsen_21_century_skills.pdf?sequence=1
- Hasibuan, L. (2020). *Saat "Emak-emak" Pada Protes Belajar Online Ribet!* retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200720163115-37-174071/saat-emak-emak-pada-protes-belajar-online-ribet>
- Howes, G., & Stevenson, K. (2013). *How can designing infographics in response to an economic problem promote boys creativity.* retrieved from https://www.theibsc.org/uploaded/IBSC/Action_Research/AR_2012-13/Howes_Stevenson_FinalReport.pdf
- Hughes, D. J., Lee, A., Tian, A. W., Newman, A., & Legood, A. (2018). Leadership, creativity, and innovation: A critical review and practical recommendations. *The Leadership Quarterly*, 29(5), 549–569.
- International Beureau of Education. (2016, May 23). *Twenty-first century skills* [Text]. International Bureau of Education. <http://www.ibe.unesco.org/en/glossary-curriculum-terminology/twenty-first-century-skills>
- Jones, N. P., Sage, M., & Hitchcock, L. (2019). Infographics as an assignment to build digital skills in the social work classroom. *Journal of Technology in Human Services*, 37(2–3), 203–225.
- Krauss, J. (2012). Infographics: More than words can say. *Learning & Leading with Technology*, 39(5), 10–14.

- Kumi-Yeboah, A., Dogbey, J., & Yuan, G. (2017). Online collaborative learning activities: The perspectives of minority graduate students. *Online Learning Journal*, 21(4).
- Lamb, A., & Johnson, L. (2014). Infographics part 1: Invitations to inquiry. *Teacher Librarian*, 41(4), 54–58.
- Laveda, M. (2020). *Keluhan Siswa Belajar Jarak Jauh | Republika ID*. Republika.Id. <https://republika.id/posts/8502/keluhan-siswa-belajar-jarak-jauh>
- Lynch, A. (2021). *Potential Disdvantages of Infographics*. <https://www.edrawsoft.com/infographics/disadvantages-of-infographics.html>
- Lyra, K. T., Isotani, S., Reis, R. C., Marques, L. B., Pedro, L. Z., Jaques, P. A., & Bitencourt, I. I. (2016). Infographics or graphics+ text: Which material is best for robust learning? *2016 Ieee 16th International Conference on Advanced Learning Technologies (Icalt)*, 366–370.
- Manalo, E., & Sheppard, C. (2016). How might language affect critical thinking performance? *Thinking Skills and Creativity*, 21, 41–49.
- Mocek, E. A. (2017). The Effects of Syllabus Design on Information Retention by At-Risk First Semester College Students. *Syllabus*, 6(2), Article 2. <http://www.syllabusjournal.org/syllabus/article/view/222>
- Moeller, M., Cutler, K., Fiedler, D., & Weier, L. (2013). Visual thinking strategies= creative and critical thinking. *Phi Delta Kappan*, 95(3), 56–60.
- Mulnix, J. W. (2012). Thinking critically about critical thinking. *Educational Philosophy and Theory*, 44(5), 464–479.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Noh, M. A. M., Shamsudin, W. N. K., Nudin, A. L. A., Jing, H. F., Daud, S. M., Abdullah, N. N. N., & Harun, M. F. (2015). The use of infographics as a tool for facilitating learning. *International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014)*, 559–567.
- Özdal, H., & Ozdamli, F. (2017). The Effect of Infographics in Mobile Learning: Case Study in Primary School. *J. UCS*, 23(12), 1256–1275.
- Ozdamlı, F., Kocakoyun, S., Sahin, T., & Akdag, S. (2016). Statistical reasoning of impact of infographics on education. *Procedia Computer Science*, 102, 370–377.
- Permendikbud. (2016). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 20 TAHUN 2016*. BSNP. https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/04/Permendikbud_Tahun2016_Nomor020_Lampiran.pdf
- Rashid, R. A., & Hashim, R. A. (2008). *The relationship between critical thinking and language proficiency of Malaysian undergraduates*.
- Razmerita, L., & Kirchner, K. (2014). Social media collaboration in the classroom: A study of group collaboration. *CYTED-RITOS International Workshop on Groupware*, 279–286.
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226–233.
- Siricharoen, W. V. (2013). Infographics: The new communication tools in digital age. *The International Conference on E-Technologies and Business on the Web (Ebw2013)*, 169–174.
- Sofroniou, A., & Poutos, K. (2016). Investigating the effectiveness of group work in mathematics. *Education Sciences*, 6(3), 30.
- Stinehour, K. (2014, April 17). *Grow your online business • create market and sell courses online*. DigitalChalk. <https://www.digitalchalk.com/resources/blog/tips-tricks/pros-and-cons-of-elearning-infographics>

- Sudakov, I., Bellsky, T., Usenyuk, S., & Polyakova, V. V. (2016). Infographics and mathematics: A mechanism for effective learning in the classroom. *Primus*, 26(2), 158–167.
- Vazquez, J. J., & Chiang, E. P. (2014). A picture is worth a thousand words (at least): The effective use of visuals in the economics classroom. *International Review of Economics Education*, 17, 109–119.
- Watson, S., Services, S. in D., Work, B., & Watson, special education our editorial process S. (2019). *What Is the HOTS Concept in American Education Reform?* ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/higher-order-thinking-skills-hots-education-3111297>
- Wazeema, T. M. F., & Kareema, M. I. F. (2017). *Implication of multimedia audio-visual aids in the English language classroom*.
- Wright, A. (2016). Tools for the creation and sharing of infographics. *Journal of Electronic Resources in Medical Libraries*, 13(2), 73–76.