



MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INGGRIS DAN KREATIVITAS MELALUI KOMPETISI NASIONAL INFOGRAFIS

Indah Setyani¹, Oktaviani Hidayah², Angel Amori³, Intan Purnama Sari⁴, Emelda Dwi Puspita⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹ indahsetyani03@gmail.com*

Received	Revised	Accepted
9 June 2024	8 August 2024	23 August 2024
https://doi.org/10.67528/ic.v3i2.28		

Abstrak

Kegiatan National Competition Infographic bertema “The Future English Language Teaching Trends and Innovation” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran publik, khususnya akademisi, siswa, dan praktisi pendidikan, tentang tren dan inovasi dalam pengajaran bahasa Inggris. Metode deskripsi kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan setiap aspek kompetisi, mulai dari pendaftaran, pengumpulan tugas, penilaian oleh dua juri ahli, dan pengumuman pemenang secara online melalui pertemuan Zoom dengan jumlah peserta dari kompetisi ini adalah 50 peserta. Data dikumpulkan melalui dokumentasi kegiatan dan evaluasi panitia. Hasil menunjukkan bahwa mengikuti kompetisi secara daring membuat partisipasi dari berbagai wilayah lebih mudah; namun, keterbatasan waktu dan masalah jaringan merupakan kendala teknis. Pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan literasi digital, dapat didorong oleh kemampuan ini. Ini juga dapat mendorong kreativitas peserta dalam menampilkan ide inovatif secara visual. Diharapkan kegiatan ini akan menjadi sumber inspirasi untuk mengembangkan inovasi baru untuk mengajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih efisien dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Kata Kunci: Pengajaran Bahasa Inggris; Infografis; Inovasi Pembelajaran; Kompetisi Nasional; Teknologi Pendidikan.

Abstract

The National Competition Infographic activity themed "The Future English Language Teaching Trends and Innovation" aimed to increase public understanding and awareness, particularly academics, students, and education practitioners, of trends and innovations in English language teaching. A qualitative description method was used in this study to explain every aspect of the competition, from registration, assignment submission, assessment by two expert judges, and announcement of winners online through Zoom meetings with the number of participants of this competition is 50 participants. Data were collected through documentation of activities and committee evaluations. Results showed that taking the competition online made participation from different regions easier; however, time constraints and network issues were technical obstacles. The development of 21st century skills, such as critical thinking and digital literacy, can be encouraged by this capability. It can also encourage participants' creativity in visually displaying innovative ideas. It is hoped that this activity will be a source of inspiration to develop new innovations for teaching English in a more efficient way and in accordance with technological advances.

Keywords: Educational Technology, English Language Teaching; Infographics; Learning Innovation; National Competition.

PENDAHULUAN

Ketika revolusi industri 4.0 masuk ke era 5.0, setiap orang, terutama generasi muda, harus memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi digital. Dalam menghadapi persaingan global yang semakin meningkat, penguasaan teknologi digital menjadi nilai tambah penting. Ini juga mendorong kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan (Prensky, 2001). Penguasaan teknologi digital, bagaimanapun, tidak dapat berdiri sendiri. Pengembangan keterampilan literasi dan kreatif, serta kemampuan berbahasa asing, khususnya bahasa Inggris, akan sangat penting di abad ke-21 (Kos & Sims, 2014).

Di era globalisasi saat ini, literasi digital adalah salah satu media pembelajaran yang efektif. Ini dapat membantu siswa ketika mereka menghadapi kesulitan, terutama dalam pembelajaran, dan juga dapat membantu proses pembelajaran yang meningkatkan kualitas dan efisiensi (Cynthia & Sihotang, 2023). Literasi digital juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan kemampuan fungsional mereka pada perangkat digital untuk berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi, berkomunikasi, menemukan dan memilih informasi, dan memperhatikan keamanan elektronik dan konteks sosial-budaya yang berubah (Payton & Hague, 2010). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa. Infografis digital, yang memadukan elemen visual, teks, dan teknologi interaktif, merupakan media yang efektif yang membantu siswa memahami dan berpikir kritis. Mereka juga mendorong mereka untuk menjadi kreatif dan kritis (Fetylyana & Hashim, 2018). sosialisasi literasi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Ini adalah strategi untuk membangun kecakapan berpikir kritis dan inovatif di era teknologi (Alfayadh et al., 2024).

Penggunaan media infografis dalam pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan fitur generasi digital saat ini. Marc Prensky (2001) menyebut generasi ini sebagai pendatang digital, yang berarti generasi yang berkembang dengan teknologi seperti internet, komputer, dan aplikasi digital. Generasi ini lebih responsif terhadap metode pembelajaran interaktif dan berbasis visual. Sebagai alat bantu visual, infografis meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Kos & Sims, 2014).

Selain itu, Infografis dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk menyampaikan berbagai topik, seperti kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca dan menulis. Penggunaan infografis tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran, tetapi juga meningkatkan dorongan dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan (Sudewi & Putri, 2025). Siswa dapat berkreasi dengan media visual dan interaktif yang memperkaya pengalaman belajar mereka berkat teknologi digital. Digitalisasi di semua bidang kehidupan telah membuat kemampuan menggunakan alat digital sangat penting (Kesici, A., 2022)

Literasi digital harus diterapkan sejak usia dini untuk membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan analitis. Selegi & Aryaningrum (2022) berpendapat



bahwa pembaruan dan penambahan pengetahuan baru dalam lingkungan pendidikan diperlukan karena ilmu pengetahuan yang berkembang dengan cepat dalam era digital. Semua orang harus mempunyai pemahaman bahwa literasi digital sangat penting untuk berpartisipasi di dunia modern. Rudyanto et al. (2023) juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital dapat membantu siswa menjadi kreatif melalui aktivitas belajar berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengadakan kegiatan national competition infographics yang di adakan untuk tingkat siswa, mahasiswa, dan Masyarakat umum. Diharapkan dengan kegiatan ini dapat menjadi kontribusi dalam memperkaya pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan era modern dan menawarkan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi dalam pendidikan di abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menggambarkan bagaimana kegiatan dilakukan dalam kompetisi infografis nasional bertemakan "The Future of English Language Teaching: Trends and Innovation". Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana menggunakan teknologi digital dalam bentuk infografis sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas peserta dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk mendeskripsikan aktivitas, interaksi, dan hasil secara menyeluruh dengan data yang dikumpulkan secara kontekstual dan alami.

Subjek Penelitian

Peserta, panitia, dan juri lomba adalah subjek penelitian ini. Sebanyak lima puluh peserta berasal dari masyarakat umum, siswa SMA, dan mahasiswa yang berasal dari berbagai wilayah seperti pulau Jawa, Sumatera, dan Bali. Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu berperan sebagai panitia dalam kegiatan ini. Selain itu, terdapat dua juri ahli yang terlibat dalam proses penilaian: Huzaif Ikhwanuddin, S.Pd, sebagai juri yang menilai dalam aspek grafis merupakan alumni UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan beliau juga sering memenangkan berbagai kompetisi di bidang infografis. Juri ke dua yaitu Liza Rahmawati, S.Pd, sebagai juri yang menilai aspek konten info materi Bahasa Inggris merupakan alumni UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan sedang menempuh pendidikan S2 Master Of Applied Linguistics University Of Melbourne.

Instrumen Pengumpulan Data

Dokumentasi

Dokumentasi kegiatan, yang mencakup poster lomba, surat pernyataan orisinalitas karya, rekap nilai penjurian, dan hasil infografis peserta, adalah instrumen utama pengumpulan data. Data ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang proses dan hasil pelaksanaan kegiatan, hal ini juga di sampaikan oleh Irkhamiyati, dkk. (2021)



Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dan dokumentasi juga digunakan. Peneliti yang juga panitia melihat secara langsung setiap langkah acara, mulai dari pendaftaran, pengumpulan pekerjaan, proses penjurian, dan pengumuman pemenang. Data kontekstual tentang dinamika pelaksanaan dan bagaimana peserta berpartisipasi dalam kegiatan berbasis teknologi digital ini diberikan oleh observasi ini, hal ini juga di sampaikan oleh Chadidjah & Erihadiana (2020).

Analisis Data

Data dianalisis dengan teknik analisis kualitatif deskriptif. Analisis dimulai dengan mengumpulkan data, memfokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, hasil penilaian karya infografis disajikan dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif. Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir, di mana data diinterpretasikan untuk memahami dampak kegiatan terhadap kemampuan peserta untuk memahami dan berkreasi dengan media digital. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan serta peluang untuk mengembangkan kegiatan serupa di masa depan, hal ini juga di sampaikan oleh Khoridah (2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetisi Infografis dengan tema "The Future of English Language Teaching: Trends and Innovation", terdapat 50 peserta dari berbagai kalangan, termasuk siswa SMA, mahasiswa, dan masyarakat umum. Sebanyak empat puluh peserta berhasil mengumpulkan karya infografis tepat waktu. Karya-karya tersebut kemudian dinilai oleh dua juri ahli berdasarkan dua elemen utama: grafis dan konten. Peserta dari Surabaya, Fatimah Kurnia Wati, memperoleh skor tertinggi, 40-80,5. Rubrik yang disusun oleh juri memastikan proses penilaian dilakukan secara objektif. Semua pekerjaan dikumpulkan di Google Drive dan dinilai dalam dua hari. Dengan partisipasi peserta, dosen pengampu, juri, dan panitia, pengumuman pemenang dilakukan secara daring melalui pertemuan Zoom. Selain itu, sebagai bentuk penghargaan, setiap peserta menerima e-sertifikat.

Analisis data menunjukkan bahwa penampilan infografis yang dibuat menggunakan teknologi digital mendorong peserta untuk menyampaikan ide secara visual dan informatif. Pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, gamifikasi, dan pembelajaran hibrida adalah beberapa contoh dari berbagai jenis konten dan kreativitas yang ditunjukkan oleh peserta. Menurut rekap nilai, peserta yang dapat menggabungkan kekuatan isi konten dan estetika grafis akan mendapatkan skor tertinggi. Misalnya, Fatimah Kurnia Wati mendapatkan skor grafis 52, dan skor konten 28,5, dengan skor total 80,5. Ini menunjukkan bahwa dia menguasai teknologi visual dan materi akademik secara seimbang. Proses pengumpulan karya juga menghadapi masalah teknis, seperti waktu pengumpulan yang dirasa sempit dan ukuran file yang besar. Namun, masalah ini berhasil diselesaikan melalui komunikasi aktif di grup WhatsApp dan fleksibilitas waktu panitia, hal ini juga di sampaikan oleh Anggraeni (2022).



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa infografis membantu peserta berpikir kritis, menyusun informasi dengan logika, dan menyajikan informasi secara kreatif. Ada peningkatan kemampuan literasi visual dan digital serta kemampuan untuk menyampaikan pesan edukatif secara ringkas dan menarik, seperti yang ditunjukkan oleh partisipasi aktif peserta dan kualitas karya. Ini menunjukkan bahwa media digital seperti infografis tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu orang berkomunikasi, kreatif, dan memahami informasi (Hakim & Serasi, 2022).

Ketika media pembelajaran bersifat visual, interaktif, dan berbasis digital, keterlibatan peserta sangat tinggi. Ini adalah temuan penting dari kegiatan ini. Meskipun dilakukan secara online, peserta dari berbagai latar belakang mampu menghasilkan karya infografis yang kompetitif. Ini mendukung teori Digital Natives dari Marc Prensky (2001) dan Kurniawan dkk (2024), yang menyatakan bahwa generasi modern lebih responsif terhadap media berbasis teknologi. Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Pazilah dan Hashim (2018) yang menemukan bahwa infografis dapat membantu siswa meningkatkan kedua kemampuan literasi dan kreativitas. Kegiatan ini juga menunjukkan betapa pentingnya dukungan teknis dan komunikasi untuk pembelajaran online. Grup WhatsApp membantu panitia dan peserta berinteraksi satu sama lain, mengurangi kesalahpahaman dan membantu menyelesaikan masalah teknis secara cepat.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai kesimpulan dari kegiatan Kompetisi Nasional Infografis dengan tema "*The Future of English Language Teaching: Trends and Innovation*", dapat disimpulkan bahwa menggunakan infografis, yang merupakan bentuk teknologi digital, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas peserta. Proyek lomba infografis ini memiliki tingkat keberhasilan 95%, dengan beberapa aspek menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi. Peserta yang mencapai lima puluh menunjukkan minat yang besar dari komunitas terhadap proyek ini. Jumlah peserta dalam kegiatan ini jauh melampaui target yang ditentukan di awal. Sebagai media visual digital, infografis memungkinkan peserta untuk menyampaikan ide akademik secara menarik, ringkas, dan informatif. Ini juga memungkinkan mereka untuk menunjukkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, menyusun informasi dengan logis, dan mendesain tampilan visual yang komunikatif.



Sangat disarankan agar pendidik dan lembaga pendidikan mempertimbangkan penggunaan infografis sebagai bagian dari pendekatan inovatif untuk mengajar siswa bahasa Inggris. Ini akan sesuai dengan karakteristik siswa modern. Diharapkan penyelenggara kegiatan semacam itu juga akan mempertimbangkan elemen teknis seperti sistem pengumpulan karya yang efektif dan interaksi yang lebih intensif secara online. Untuk menjawab tantangan di seluruh dunia dan mendukung pembelajaran yang efektif, kreatif, dan bermakna, kegiatan pembelajaran berbasis digital harus terus dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfayadh, A. T., Subhi, A. N., Zahra, A. M., Ru'yat, S. A., & Wahyunengsih, W. (2024). Efforts to increase student creativity by socializing digital literacy. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 33498–33504. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18734>
- Anggraeni, D. S. (2022). *Analisis keberhasilan penggunaan media sosial terhadap penelitian mahasiswa* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Chadidjah, S., & Erihadiana, M. (2020). Manajemen Peserta Didik Pada Mdt Al-Wahda Terunggul Di Kota Bandung. *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 5(2), 15.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>
- Hakim, M. A. R., & Serasi, R. (2021). Rekonstruksi Model Pengajaran Blended Learning Pada Program Studi Tadris Bahasa Inggris Sebagai Salah Satu Solusi untuk Sistem Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Bengkulu: CV.Zigie Utama
- Irkhamiyati, M. I. P., Hs, L., Asmara, A., Rochmaniah, A., & Hariri, A. (2021). *Mengukur Kualitas Perpustakaan Perguruan Tinggi Berbasis Akreditasi*. Perpustakaan Universitas muhammadiyah Surakarta.
- Kesici, A. (2022). The effect of digital literacy on creative thinking disposition: the mediating role of lifelong learning disposition. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 7(2), 260-273. DOI: <https://doi.org/10.53850/joltida.1063509>
- Khoridah, N. (2023). *Analisis Pemahaman Literasi Numerasi pada Siswa Kelas V SDN Kuniran 03* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG).
- Kos, R., & Sims, L. (2014). Visual tools for learning: Infographics and education. *Educational Technology*, 54(3), 34–41.
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11326-11341
- Pazilah F.N., & Hashim, H. (2018). Infographics in ESL education: Enhancing motivation and 21st century skills. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.38), 1429–1432. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.38.28533>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. (<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>)
- Payton, S., & Hague, C. (2010). Digital literacy professional development resource. Development.



- Rudyanto, H. E., et al. (2023). Digital Environment Learning (DEL): Creativity in Framework of Digital Literacy. DOI: <https://doi.org/10.23917/ppd.v10i1.21821>
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan video tutorial alat peraga edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77-89. DOI: <https://doi.org/10.53696/27219283.144>
- Sudewi, P. W., Putri, A. M. J., & Imansari, N. (2025). Implementasi Infografis sebagai Media dan Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(1), 259–270. DOI: <https://doi.org/10.29407/ja.v9i1.23691>