

## **Pengaruh Infografis Terhadap Minat dan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Kejuruan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Gorontalo**

**Namira Awing<sup>1\*</sup>, Jemmy A Pakaja<sup>2</sup>, Hermila A<sup>3</sup>Nikmasari Pakaya<sup>4</sup>,  
Arif Dwinanto<sup>5</sup>, Rahmat Taufik R.L. Bau<sup>6</sup>**

<sup>1-3,5</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Indonesia

<sup>4,6</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi, Indonesia

\*Corresponding Author: [namiraawing03@gmail.com](mailto:namiraawing03@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pengaruh Infografis terhadap minat dan kreativitas mendesain pada mata pelajaran Kejuruan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Gorontalo. (di bimbing oleh Dr. Jemmy Pakaja, S. Kom., M. Kom, dan Hermila A., S.SI., M.Pd). Pada mata pelajaran Kejuruan Desain Komunikasi Visual kelas XI memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa, terutama pada pokok bahasan desain Infografis, dan menyebabkan Minat dan Kreativitas mendesain siswa masih rendah. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Infografis terhadap Minat Belajar dan Kreativitas siswa di SMKN 1 Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan metode penelitian kausalitas komparatif dengan desain penelitian survei. Jumlah sampel yaitu 47 responden. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan di penelitian Pengaruh Media Infografis terhadap Minat Belajar dan Kreativitas siswa di SMKN 1 Gorontalo. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS STATISTIC 21 diperoleh hasil yaitu nilai t-hitung  $5.179 > t\text{-tabel } 1,679$  dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Infografis (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Belajar (Y1). Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS Statistic 21 diperoleh hasil yaitu nilai t-hitung  $2.475 > t\text{-tabel } 1,679$  dan nilai signifikansi  $0,017 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Infografis (X) berpengaruh positif dan signifikan kreativitas siswa (Y2).

*Kata Kunci: Desain Infografis, Minat, Kreativitas*

#### **Article history**

*Received:*  
4 October

*Revised:*  
25 October

*Accepted:*  
19 December 2024

*Published:*  
2 January 2025

#### **Citation (APA Style)**

### **PENDAHULUAN**

Teknologi merupakan salah satu aspek yang terlibat dalam kehidupan, karena perkembangan teknologi selalu sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. (Imanuel,2020). Menurut Selwyn, (2011) Saat ini, lembaga pendidikan menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Teknologi ini digunakan dalam pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran yang membantu memfasilitasi kegiatan belajar mengajar serta sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk mengakses informasi.

Akan tetapi pada saat ini banyak sekali permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia yaitu salah satunya banyak sekolah yang tidak/kurang memanfaatkan teknologi atau alat-alat pendukung pengajaran, yang menyebabkan siswa kurang minat mengikuti pembelajaran

(Nasution, E 2018). Adapun permasalahan pendidikan lainnya menurut survey yang dilakukan oleh Martin Prosperity Insititute tentang Global Creativity Index (GCI) pada tahun 2015 yaitu, indeks kreativitas Indonesia yang masih kecil. Kreativitas Indonesia dari tahun 2015 termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia.

Dalam era globalisasi saat ini, partisipasi aktif siswa sangat diperlukan untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri tanpa terlalu mengandalkan guru. Salah satu media pembelajaran yang populer, terutama di kalangan generasi muda, adalah melalui desain grafis. Di SMK Negeri 1 Gorontalo salah satu mata pelajaran produktif di jurusan Desain Komunikasi Visual yang menerapkan desain grafis adalah Mata Pelajaran Kejuruan DKV. Menurut Herlyani, dkk (2015). Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak).

Dalam Desain Komunikasi Visual ada beberapa jenis desain grafis yang bisa menyampaikan pesan secara visual, salah satunya adalah infografis. Infografis menjadi salah satu bentuk visual yang semakin populer digunakan dalam berbagai media, mulai dari media sosial hingga media cetak. Infografis merupakan representasi visual yang berisi kumpulan data, informasi, dan desain. Desain tersebut memuat informasi menjadi lebih sederhana yang berisi kombinasi angka, huruf, grafik, dan gambar (Susetyo, dkk 2015). Dengan membuat infografis siswa dapat mengolah informasi yang telah didapatkan, sehingga informasi yang didapat tidak langsung digunakan secara mentah, melainkan digeneralisir terlebih dahulu dan disajikan dalam bentuk infografis. Dengan mendesain infografis siswa dapat mengembangkan kreativitasnya .

Peneliti memilih mata pelajaran Desain Komunikasi Visual karena relevan dengan tujuan penelitian. Mata pelajaran ini menekankan pada pembuatan karya desain oleh siswa, sehingga menjadi konteks yang tepat untuk mengukur minat dan kreativitas mendesain mereka. Selain itu, mayoritas materi dalam mata pelajaran ini bersifat teknis, yang mendukung fokus penelitian. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui apakah infografis dapat memengaruhi minat dan kreativitas siswa dalam mendesain.

Menurut Titu (2015) Empat indikator yang menunjukkan kreativitas yaitu : kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Karakteristik Kreativitas didasari oleh segisegi intelektual, seperti kecerdasan, bakat dan kecakapan nyata, dan juga segi efektif salah satunya adalah minat. Apabila kreativitas siswa tinggi maka bisa disimpulkan bahwa siswa tertarik atau minat dalam hal yang di pelajari tersebut. Slameto (2010) menyatakan bahwa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Gorontalo, minat dan kreativitas mendesain pada mata pelajaran kejuruan desain komunikasi visual masih belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya yaitu, Pertama, yaitu kurangnya penerapan desain infografis dalam pembelajaran, yaitu hanya mengandalkan desain yang lebih fokus pada penyampaian pesan singkat atau iklan visual yang menyebabkan siswa kesulitan dalam merangkai informasi dan konsep desain secara visual. Kedua, siswa hanya dapat menyalin informasi yang telah ditemukan tanpa dapat mengembangkannya menjadi suatu desain yang unik dan berbeda dengan desain lainnya. Ketiga, siswa kesulitan untuk menentukan tata letak berupa tipografi, warna, gelap-terang, dan ruang. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mapel didapatkan informasi bahwa siswa kurang tertarik untuk mendesain, di lihat dari kurangnya siswa yang mengumpulkan tugas desain. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil pembelajaran siswa dengan presentase ketuntasan tugas desain yang masih di bawah, yaitu dengan nilai rata-rata 50 %. Terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai tugas yang tidak memenuhi KKM 75 , kelas DKV 1 sebanyak 25 dari 30 siswa atau dengan nilai rata - rata sekitar 50% belum mencapai standar ketuntasan sedangkan 5 dari 30 siswa sudah mencapai standar ketuntasan. Kelas DKV 2 sebanyak 28 dari 30 siswa atau dengan nilai rata - rata sekitar 52% belum mencapai standar ketuntasan sedangkan 2 dari 30 siswa sudah mencapai standar ketuntasan. Kelas DKV 3 sebanyak 27 dari 30 siswa atau dengan nilai rata - rata sekitar 53% belum mencapai standar ketuntasan sedangkan 3 dari 30 siswa sudah mencapai standar ketuntasan.

Melihat permasalahan di atas maka dari itu Peneliti merasa tertarik untuk meneliti mengenai seberapa besar pengaruh infografis terhadap minat dan kreativitas mendesain siswa pada mata pelajaran kejuruan tersebut. Dengan memahami pengaruh infografis terhadap minat dan kreativitas siswa dalam mendesain dapat menciptakan desainer komunikasi visual yang berkualitas dan mampu bersaing di industri kreatif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul pengaruh infografis terhadap minat dan kreativitas mendesain pada mata pelajaran kejuruan desain komunikasi visual di SMKN 1 Gorontalo.

Hal ini diperkuat dengan penelitian oleh Faizah, dkk (2023) Minat belajar siswa dalam mempelajari aqidah akhlak di Madrasah Aliyah Raudhatul Banath di Sidoarjo dibentuk oleh bahan ajar infografis, yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq. Dalam penelitian ini, infografis berperan penting dalam menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, infografis menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar.

Adapun hasil penelitian Hanna (2024) yang menunjukkan bahwa proyek infografis dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring, karena siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih kreatif dan visual. Selanjutnya hasil penelitian Azri (2021) yang menemukan bahwa infografis dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring. Infografis sebagai produk penilaian kinerja memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan pengetahuan mereka dengan cara yang lebih kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa infografis bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga alat yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa secara lebih efektif, terutama dalam pembelajaran daring yang sering kali kurang interaktif. Kemudian penelitian Tanuandhikanata (2019) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis flat design dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Dalam penelitian ini, kebebasan siswa untuk berkreasi dalam desain infografis memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide-ide baru, yang selanjutnya meningkatkan kreativitas mereka.

## METODOLOGI PENELITIAN

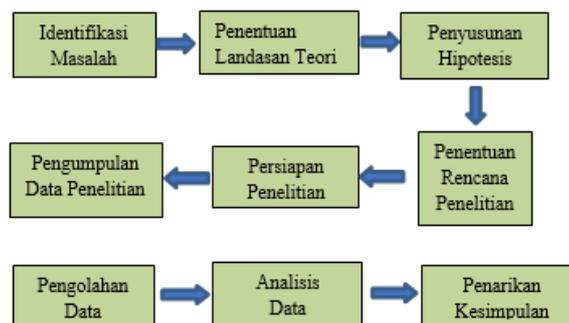
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian kausalitas, Kausalitas digunakan untuk mengetahui kemungkinan hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh infografis terhadap minat dan kreativitas mendesain pada mata pelajaran kejuruan desain komunikasi visual di smkn 1 gorontalo. Dengan menggunakan desain penelitian survei. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu desain infografis dan variabel terikat yaitu minat dan kreativitas mendesain siswa. Yang dimana desain penelitiannya yaitu X berpengaruh terhadap Y

$$X \longrightarrow Y$$

X : Variabel Bebas (Media Infografis)

Y : Variabel Terikat (Minat dan Kreativitas Siswa)

Tahapan Penelitian terdiri dari beberapa tahap seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

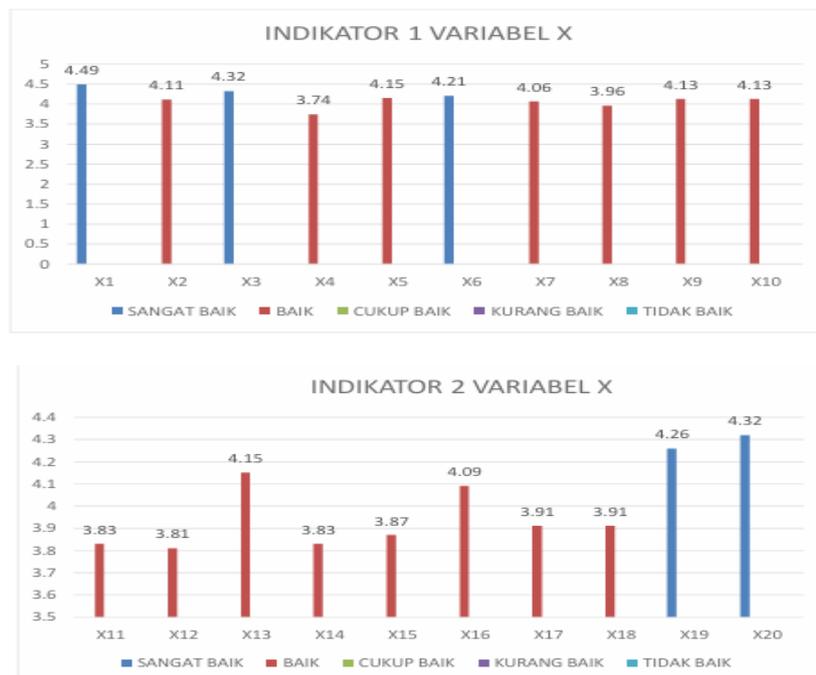
Penelitian ini mengambil sampel menggunakan random sampling berjumlah 47 siswa dari jumlah populasi 90 siswa. Hal ini dilakukan untuk ketajaman analisis serta terbatasnya waktu tenaga dan biaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai macam, yaitu : observasi, Kuisisioner, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan skala likert untuk penelitian ini. Subyek diminta untuk menyatakan kesetujuan atau ketidak-setujuan terhadap isi pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skor 5 untuk (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (kurang setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 1( sangat tidak setuju).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

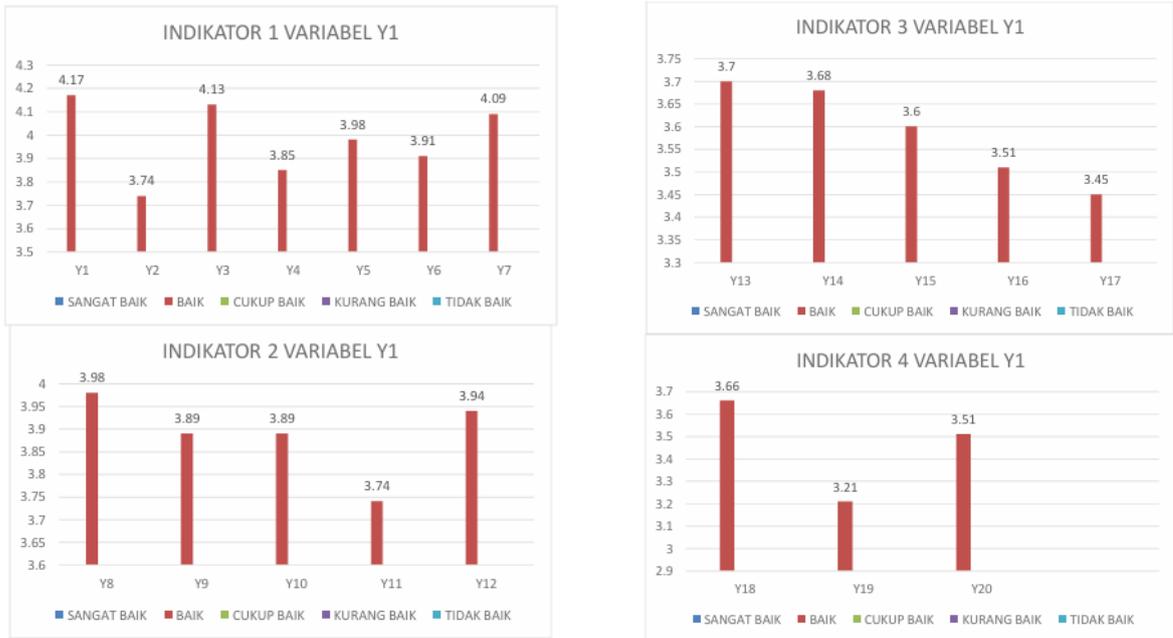
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan 3 variabel yang dimana terdapat 1 variabel independen dan 2 variabel dependen, dikarenakan penelitian ini memiliki 2 variabel dependen maka pengujian ini dilakukan secara satu-persatu, maka hasil pengujian dilakukan antara variabel x ke y1 kemudian x ke y2. Dalam penelitian ini analisis data akan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS Statistic 21 for windows. Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Analisis deskriptif



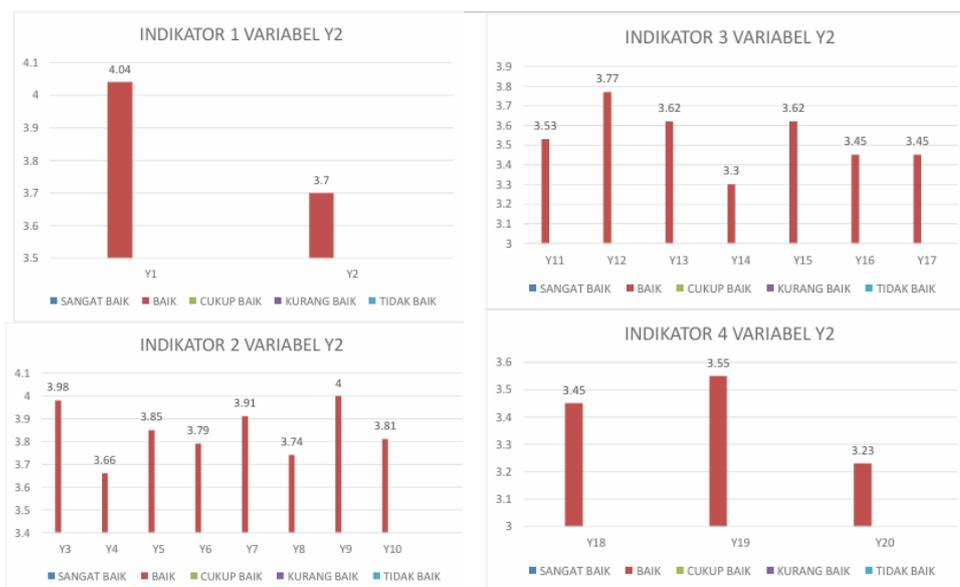
**Gambar 2. Indikator 1 dan 2 Variabel X**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk variabel Media Infografis pada tabel diatas masuk dalam kategori baik dengan Dua indikator dimana Indikator 1 Ketertarikan Peserta Didik terhadap Media Infografis, terdapat pada X1 s/d X10 dengan nilai rata-rata (4.13) dan Indikator 2 Manfaat penggunaan media infografis, terdapat pada X11 s/d X20 dengan nilai rata – rata ( 3.99). Dari nilai kedua indikator di atas masuk dalam kategori Baik jadi disimpulkan bahwa Media Infografis masuk dalam kategori baik.



**Gambar 3. Indikator 1 s/d 4 Variabel Y1**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk variabel Minat Belajar pada tabel diatas masuk dalam kategori baik dengan Keempat indikator dimana Indikator 1 Perasaan Senang, terdapat pada Y1.1 s/d Y1.7 dengan nilai rata-rata (3.98) Kemudian Indikator 2 Keterlibatan Siswa, terdapat pada Y1.8 s/d Y1.12 dengan nilai rata-rata (3.88) Kemudian Indikator 3 Ketertarikan, terdapat pada Y1.13 s/d Y1.17 dengan nilai rata rata (3.58) dan indikator 4 Perhatian Siswa, terdapat pada Y1.18 s/d Y1.20 dengan nilai rata-rata (3.46). Dari nilai keempat indikator di atas masuk dalam kategori Baik jadi disimpulkan bahwa Minat Belajar masuk dalam kategori baik.



**Gambar 4. Indikator 1 s/d 4 Variabel Y2**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk variabel Kreativitas Siswa pada tabel diatas masuk dalam kategori baik dengan Keempat indikator dimana Indikator 1 Fluency, terdapat pada Y2.1 s/d Y2.2 dengan Nilai rata-rata (3.87) Kemudian Indikator 2 Flexibility, terdapat pada Y2.3 s/d Y2.10 dengan nilai rata-rata ( 3.85) Kemudian Indikator 3 Eloboration, terdapat pada Y2.11 s/d Y2.17 dengan nilai rata-rata (3.53) dan indikator 4 Origanility, terdapat pada Y2.18 s/d Y2.20 dengan Nilai rata-rata (3.41). Dari nilai keempat indikator di atas masuk dalam kategori Baik jadi disimpulkan bahwa Kreativitas Siswa masuk dalam kategori baik.

## 2. Analisis Regresi Sederhana

### 1) Variabel X ke Y1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	10.699	12.611		
X	.799	.154	.611	5.179	.000

a. Dependent Variable: Y1

**Tabel 1. Regresi Sederhana Variabel X ke Y1**

Berdasarkan hasil analisis diatas, model regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = 10.699 + 0.799X$$

Berdasarkan model persamaan regresi tersebut, maka dapat interpretasikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 10.699 menunjukkan jika tidak terdapat pengaruh Media Infografis maka rata-rata nilai dari variabel Minat belajar adalah sebesar 10.699 satuan.
- b. Nilai Koefisien Regresi Variabel X Media Infografis sebesar 0.799, menunjukkan setiap perubahan variabel Minat Belajar 10.699 sebesar 1 satuan akan mempengaruhi Media Infografis sebesar 0.799 satuan. Hal ini berarti setiap penambahan nilai variabel Media Infografis maka nilai partisipan variabel Minat Belajar meningkat sebesar 0.799, koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat di simpulkan bahwa pengaruh variabel Media infografis terhadap Minat Belajar adalah positif.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai tabel yang diperoleh untuk mendapatkan kesimpulan apakah menerima atau menolak Ho, terlebih dahulu harus Menentukan t-tabel yang akan digunakan. Nilai t-tabel ini tergantung pada besarnya df (degree of freedom) serta tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5% dan nilai df sebesar  $n - k - 1 = 47 - 1 - 1 = 45$  diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,708. Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 21 diperoleh hasil yaitu nilai t-hitung 5.179 > t-tabel 1,679 dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Infografis (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar (Y1).

2) Variabel X ke Y2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	37.626	14.558		
X	.441	.178	.346	2.475	.017

a. Dependent Variable: Y2

**Tabel 2. Regresi Sederhana Variabel X ke Y2**

Berdasarkan hasil analisis diatas, model regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :  $\hat{Y} = 37.626 + 0.441X$

Berdasarkan model persamaan regresi tersebut, maka dapat interpretasikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 37.626 menunjukkan jika tidak terdapat pengaruh Media Infografis maka rata-rata nilai dari variabel Kreativitas siswa adalah sebesar 37.626 satuan.
- b. Nilai Koefisien Regresi Variabel X Media Infografis sebesar 0.441, menunjukkan setiap perubahan variabel Kreativitas siswa 37.626 sebesar 1 satuan akan mempengaruhi Media Infografis sebesar 0.441 satuan. Hal ini berarti setiap penambahan nilai variabel Media Infografis maka nilai partisipan variabel Kreativitas siswa meningkat sebesar 0.441, koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel Media Infografis terhadap Kreativitas siswa adalah positif.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai tabel yang diperoleh untuk mendapatkan kesimpulan apakah menerima atau menolak  $H_0$ , terlebih dahulu harus Menentukan t-tabel yang akan digunakan. Nilai t-tabel ini tergantung pada besarnya df (degree of freedom) serta tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5% dan nilai df sebesar  $n - k - 1 = 47 - 1 - 1 = 45$  diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,708 (lihat lampiran). Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 24 diperoleh hasil yaitu nilai t-hitung  $2.475 > t\text{-tabel } 1,679$  dan nilai signifikansi  $0,017 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Media Infografis (X) berpengaruh positif dan signifikan Kreativitas siswa (Y2).

3. Koefisien Determinasi

a) X ke Y1

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.611 <sup>a</sup>	.373	.360	9.238

a. Predictors: (Constant), X

**Tabel 3. Koefisien Determinasi X ke Y1**

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi pada tabel diatas menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka R Square adalah sebesar 0,373 Atau sebesar 37.3%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 37.3% variabel Minat Belajar (Y1) dapat dijelaskan oleh Variabel Media Infografis (X), sedangkan sisanya sebesar 62.7 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

b) X ke Y2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.346 <sup>a</sup>	.120	.100	10.664

a. Predictors: (Constant), X

**Tabel 4. Koefisien Determinasi X ke Y2**

Tabel di atas menampilkan besarnya koefisien determinasi berdasarkan angka R Square, sebesar 0,120, atau 12%, Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar, 12% variabel Kreativitas siswa (Y2) dapat dijelaskan oleh Variabel Media Infografis (X). menurut angka ini variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini mencakup 88% sisanya.

## Pembahasan

a. Pengaruh Media Infografis (X) terhadap Minat siswa

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran Kejuruan DKV menggunakan projek Infografis ini layak untuk dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran kejuruan sehingga berpengaruh terhadap minat mendesain siswa kelas XI DKV tahun ajaran 2023/2024. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan infografis memiliki pengaruh positif terhadap minat siswa dalam mendesain. Adapun data hasil perhitungan uji t pada skor angket X ke Y1 diperoleh signifikan atau sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Menurut hipotesis dan juga dasar pengambilan keputusan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Ho (Infografis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat mendesain siswa). ditolak dan H<sub>1</sub> (Infografis berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mendesain siswa) diterima. Hal ini dikarenakan signifikan atau sig, (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Maka data yang diperoleh membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Infografis terhadap minat mendesain siswa. Infografis menyajikan informasi secara terstruktur dan lengkap dengan kombinasi teks, data, ikon, grafik, serta elemen visual lainnya. Hal ini memudahkan penyampaian informasi yang kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan menarik. Infografis juga memberikan gambaran yang jelas mengenai topik yang disajikan, yang dapat membantu siswa memahami materi desain dengan lebih baik. dibandingkan dengan desain lainnya yang lebih fokus pada penyampaian pesan singkat atau iklan visual yang menarik perhatian, namun tidak memberikan detail informasi yang cukup mendalam.. Siswa yang lebih cenderung visual (visual learners) merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari konsep-konsep desain yang disajikan dalam format visual yang menarik.

Dapat mempermudah proses pemahaman dan meningkatkan fokus siswa. dengan adanya panduan visual yang jelas, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil desain yang diinginkan. Kemampuan untuk menguraikan proses desain melalui infografis memicu rasa percaya diri dan

kemandirian dalam berkarya, di mana siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengeksekusi ide-ide mereka.

Hal ini diperkuat dengan penelitian oleh Faizah, dkk (2023) Minat belajar siswa dalam mempelajari aqidah akhlak di Madrasah Aliyah Raudhatul Banath di Sidoarjo dibentuk oleh bahan ajar infografis. Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penyusunan simpulan. Untuk mengetahui kelayakan produk, dilakukan uji ahli oleh dua orang pakar, yaitu pakar media dan pakar materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) bahan ajar infografis sangat efektif dalam menarik minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari; dan b) bahan ajar yang dihasilkan memiliki kualitas sebagai berikut: menarik secara visual, menawarkan berbagai pengalaman belajar, menyesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan siswa, serta memberikan umpan balik dengan penguatan otomatis. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan infografis sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian ini berpengaruh positif.

b. Pengaruh Media Infografis (X) terhadap Kreativitas siswa (Y2)

Selain mempengaruhi minat siswa, penggunaan infografis juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dalam mendesain. Adapun data hasil perhitungan uji t pada skor angket X ke Y2 diperoleh signifikan atau sig.(2-tailed) sebesar 0,017. Menurut hipotesis dan juga dasar pengambilan keputusan, dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  (Infografis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas mendesain siswa). ditolak dan  $H_1$  (Infografis berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas mendesain siswa) diterima. Hal ini dikarenakan signifikan atau sig, (2-tailed) sebesar 0,017 lebih kecil dari pada 0,05. Maka data yang diperoleh membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Infografis terhadap minat mendesain siswa.

Infografis membantu siswa memahami konsep-konsep desain yang lebih kompleks dengan cara yang lebih mudah dan visual. Ketika konsep seperti komposisi, warna, dan keseimbangan disajikan melalui infografis, siswa tidak hanya mempelajarinya secara teoritis, tetapi juga melihat bagaimana prinsip-prinsip tersebut diterapkan secara nyata dalam karya desain. Pemahaman yang lebih baik tentang konsep ini memungkinkan siswa untuk lebih berani mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain dan mendorong mereka untuk menciptakan sesuatu yang lebih orisinal.

Infografis dirancang untuk menyampaikan data, fakta, atau informasi kuantitatif secara visual. Ini membuat infografis sangat cocok untuk menyajikan konsep-konsep yang melibatkan banyak informasi, statistik, atau proses, yang mungkin sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau tekstual. Siswa cenderung lebih tertarik pada infografis karena kombinasi elemen visual yang kaya dan informatif. Infografis mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar, baik dengan cara menganalisis data yang disajikan atau dengan membuat infografis mereka sendiri. Ini memicu rasa ingin tahu dan kreativitas siswa, yang penting dalam pengembangan kemampuan desain.

Infografis fleksibel dalam menyajikan berbagai jenis informasi, baik itu teks, gambar, ikon, grafik, atau diagram. Ini menjadikan infografis sebagai media yang sangat adaptif dalam banyak konteks, mulai dari pendidikan, pemasaran, hingga penyajian data ilmiah. Fleksibilitas ini juga membantu siswa mengeksplorasi berbagai gaya dan pendekatan desain. Dibandingkan desain lain yang jarang menampilkan data atau fakta secara detail, dan biasanya tidak dirancang untuk menjelaskan banyak hal secara bersamaan, dan membatasi jumlah informasi yang dapat disampaikan. Desain lainnya biasanya hanya mengandalkan visual dan slogan tanpa banyak menjelaskan konsep secara terstruktur.

Hal ini di dukung oleh Tanuandhikanata dkk. (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media berupa infografis berbasis flat design dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan desain grafis secara signifikan. Rata-rata jumlah skor posttest

sebesar 11,71 dari nilai pretest sebesar 5,94. Hasil dari pengujian hipotesis umum dapat diketahui nilai thitung sebesar 10,701. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima dengan penjelasan sebagai berikut.  $t_{hitung} > t_{tabel} = 10,701 > 1,690$ . Menurut uji statistik yang disebutkan di atas, dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis flat design dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

c. Keunggulan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki keunggulan dalam fokusnya yang spesifik pada mata pelajaran Kejuruan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Gorontalo, yang menunjukkan bahwa infografis bukan hanya alat bantu ajar visual, tetapi juga sebagai media/ proyek desain yang dapat merangsang minat dan kreativitas mendesain siswa secara lebih luas. serta penggunaan analisis kuantitatif yang memberikan bukti empiris yang dapat memberikan data yang lebih akurat dan dapat diandalkan. Penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam memanfaatkan infografis sebagai alat pembelajaran yang lebih efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Hasil pengujian data menggunakan SPSS, di dapat bahwa Media Infografis berpengaruh positif dan signifikan baik media infografis terhadap minat belajar siswa dan kreativitas siswa. Besarnya derajat kebebasan (df) degree of freedom dan taraf signifikansi 5% merupakan penentu nilai t-tabel ini. Dengan menggunakan nilai  $df = n - k - 1 = 47 - 1 - 1 = 45$ , diperoleh nilai t-tabel sebesar 1.679 pada lampiran 11. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS STATISTIC 21, yang meliputi nilai t-hitung sebesar 5,179  $>$  t-tabel 1,679 dan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian yaitu variabel Media Infografis (X) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan, dapat diterima terhadap minat belajar (Y1). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS STATISTIC 21, yang meliputi nilai t-hitung sebesar 2,475  $>$  t-tabel 1,679 dan nilai signifikansi sebesar  $0,017 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian yaitu variabel Media Infografis (X) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan, dapat diterima terhadap kreativitas siswa (Y2).

Secara keseluruhan, infografis memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan minat dan kreativitas siswa dalam mendesain. Pengaruh yang lebih kuat terlihat pada aspek minat, di mana infografis mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dalam hal kreativitas, infografis berperan sebagai sumber inspirasi visual dan membantu siswa dalam memahami elemen-elemen dalam desain, meskipun faktor eksternal lainnya juga turut mempengaruhi kreativitas siswa. Meskipun hanya 12%, angka ini tetap signifikan, Bahkan peningkatan kecil dalam kreativitas siswa sudah menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan infografis. Selain itu, kreativitas juga dipengaruhi oleh proses belajar yang berkelanjutan, sehingga 12% ini adalah langkah awal yang positif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

## **SARAN**

1. Untuk meningkatkan efektivitas media infografis, disarankan untuk mengembangkan versi infografis yang lebih interaktif dan melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Hal ini dapat merangsang minat dan kreativitas siswa lebih baik.
2. Alternatif ini sangat baik di terapkan pada siswa karena siswa cenderung menyukai mendesain media infografis.
3. Kepada guru disarankan agar penggunaan infografis dalam pembelajaran dikombinasikan dengan metode lain, seperti pembelajaran diskusi interaktif. Hal ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kreativitas siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azri, M. F. (2021). Infografis Sebagai Produk Asesmen Kinerja Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Secara Daring (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ayuni, G. N., & Fitriana, D. (2019). Penerapan metode Regresi Linear untuk prediksi penjualan properti pada PT XYZ. *Jurnal telematika*, 14(2), 79-86.
- Faizah, L. I., Ma'ruf, A., & Rosyidah, E. F. (2023). Media Pembelajaran Infografis Dalam Membentuk Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Madrasah Aliyah Raudhatul Banath Di Sidoarjo. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islam*, 10(1), 64-73.
- Hanna, H. (2024) Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Daring. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 31-40.
- Herliyani, E., Suryana, J. (2015). DKV Sebagai Perancangan Media Promosi Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Undiksha Berbasis Web. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 10(20).
- Immanuel, K. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Infografis Timeline Kerajaan Hindu-Budha di Nusantara Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SMAN 1 Bintang Ara Kelas X. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung Mangkurat. Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.*
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola literasi visual infografer dalam pembuatan informasi grafis (infografis). *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 4(1), 87-94.
- Nasution, E. (2018). Problematika Pendidikan di Indonesia. (2018). *Jurnal e-Jurnal Institut Agama Islam Negeri Ambon* 8(1).
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif*
- Susetyo, H. R., Bahruddin, M., & Windarti, T. (2015). Efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran IPS pada siswa siswi kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1).
- Susetyo, H. R., Bahruddin, M., & Windarti, T. (2015). Efektivitas infografis sebagai pendukung mata pelajaran IPS pada siswa siswi kelas 5 SDN Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1).
- TanuAndhikaNata, R. A. M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Flat Design Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa: Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Di SMKN 1 Cimahi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (Pjbl) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, pp. 176-186). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21708>