

**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)*

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia  
Untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh:

R. Akhmad Mukhlis Tanuandhikanata  
1505161

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2019**



**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS  
BERBASIS *FLAT DESIGN* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS  
SISWA**

(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X  
di SMK Negeri 1 Cimahi)

Oleh

R. Akhmad Mukhlis TanuAndhikaNata  
1505161

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© R. Akhmad Mukhlis TanuAndhikaNata  
Universitas Pendidikan Indonesia  
November 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penuli



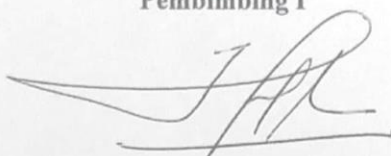
**LEMBAR PENGESAHAN**

R. Akhmad Mukhlis TanuAndhikaNata  
1505161

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBASIS  
FLAT DESIGN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**  
(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X di SMK  
Negeri 1 Cimahi)

Disetujui oleh,

**Pembimbing I**



**Dr. H. Zaital Arifin, M.Pd**  
NIP. 196105011986011003

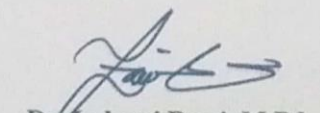
**Pembimbing II**



**Dr. Cepi Riyana, M.Pd**  
NIP. 197512302001121001

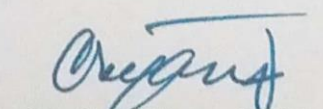
**Mengetahui,**

**Ketua Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**



**Dy. Laksmi Dewi, M.Pd**  
NIP. 197706132001122001

**Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan**



**Dr. Cepi Riyana, M.Pd**  
NIP. 197512302001121001

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kami panjatkan kehadirat ilahi robbi Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi dengan judul **“Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Flat Design* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa“** ini disusun untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya sebuah infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis berusaha dan berupaya semaksimal mungkin agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, dan sistematis meskipun skripsi ini terlihat sederhana dan kurang sempurna.

Penulis menyadari tanpa adanya kerjasama dari semua pihak dalam memberikan berbagai masukan, arahan dan saran skripsi ini tidak dapat terlaksana dengan baik.

Bandung, November 2019

Penulis,

R. Akhmad Mukhlis T

NIM. 1505161

## UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis begitu banyak nikmat, kasih sayang dan kekuatan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Tanpa pertolongan-Nya penulis tidak akan sanggup menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, tetapi berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak serta berkat rahmat dan kasih sayang Allah SWT juga bantuan dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung, sehingga kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat, kasih sayang dan karuniaNya yang selalu memberikan kekuatan secara lahir batin bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua tercinta, yaitu Bapak R. Adang Akhmad Hidayat dan Ibu Heni Hendrayani yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa serta kasih sayang kepada penulis.
3. Kakak penulis yaitu, R. Ali Rajab Wiraksanata yang selalu membantu dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini serta kepada adik penulis yaitu, R. William Kastadian Jati Nata Hidayat yang selalu memberikan perhatian dan semangat.
4. Dr. Laksmi Dewi, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan Dosen Pembimbing Akademik penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan dorongan selama perkuliahan dan penulisan skripsi.
5. Dr. Cepi Riyana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Dosen Pembimbing II yang dengan sabar selalu saran dan masukan selama penulisan skripsi.
6. Dr. H. Zainal Arifin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan masukan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh dosen, staff tata usaha dan civitas akademik Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah membantu dan memberikan arahan pada penulis dalam penyusunan skripsi.
8. Bapak Chandra Hardiawan S.Pd dan seluruh guru serta staff SMKN 1 Cimahi yang telah membantu peneliti selama melaksanakan penelitian.
9. Untuk sahabat-sahabat seperjuanganku dari SMA yaitu TOF (Shandy Achmad Zakaria, R. Muhammad Rezky Kamil, M. Risdin Awaludin G) yang senantiasa memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk barudak seperjuangan di bangku perkuliahan yaitu TEAM TEMPUR (Alfiz Rangga R, Imaduddin Nurrahman, Ghian M. Rizki F, Alfin Zaelani, Rizki Anugrah Maulid, Febri Ferdiansyah, Ade Herman, M. Sutedja Budiman, Achmad Faza D, Abbel Fairouz, Dony Maulana Yusuf , Dika Jaya R dan Benny Jonathan S) yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini serta pengalaman yang tidak akan bisa dilupakan pada saat perkuliahan dan diluar perkuliahan.
11. Teman-teman serta sahabat-sahabat dibangku perkuliahan yaitu Harmoni Sofa, Leoni Yuiawati, Nilam Maolan Nisa, Nurhanyah Muharani, Uli Maulida, Salsabila Maulidina, Rivian Zulfian, M. Fahmi Muslim, M. Syahrul Umam, Irwan Irawan Mahendra, Salsabila Alyarani Helvian, Isma Octaviany Vianetta Mega Lestari, Dwi Ratna Ningrum, Ilham Ramadhan P dan Julystia Ginanjar Putri. Terimakasih atas pengalaman ini dan diskusi yang diberikan semasa kuliah serta bantuan dan dukungan yang diberikan secara langsung maupun tidak kepada penulis.
12. Keluarga besar prodi Teknologi Pendidikan UPI yang telah menjadi keluarga kedua penulis selama di Bandung, yang selalu memberikan warna baru dalam setiap langkah penulis dalam menjalani perkuliahan dan kegiatan diluar waktu kuliah.
13. Keluarga DPM REMA UPI 2017 yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, legislator hebat, viva legislativa!.



14. Keluarga KKN Citarum Harum Desa Tegaldatar 2018 yang selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Imaduddin Nurrahman, Rizki Anugrah Maulid serta Shandy Achmad Z yang senantiasa selalu membantu penulis dalam maupun diluar perkuliahan, tanpa bantuan dan dukungan kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat sekaligus keluarga Teknologi Pendidikan 2015 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi pada penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
17. Teman-teman AAPZ (Fauziah Maulina, Lord Kurniawan, Assyifa Khairunnisa dan Fikri Muhammad Firdaus) yang selalu memberi masukan, saran serta bantuan untuk penulis.
18. Teman-teman HIMA TEKPEND 2017/2018 khususnya Divisi Seni dan Olahraga (M. Fahmi Muslim, Vega Guna, Salsabila Alyarani Helvian, Irwan Irawan Mahendra, Dirga Biantara, Nada Aulia, Heru Pirmansah, Agit Rusli, M. Rifqi Gunawan, Dicky Surya dan Nadia A), terima kasih banyak atas pengalaman yang tidak terlupakan selama 1 periode, terima kasih banyak atas bantuannya selama berada di himpunan semoga seluruh tenaga dan waktu kalian menjadi pahala.
19. Teman-teman DPM HIMA TEKPEND 2018-2019 terima kasih banyak atas bantuannya telah membantu penulis dalam menjalankan suatu amanah. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Daniel Pratama, Harmoni Sofa, Ade Herman, Delvia F S, M. Fauzi, Eko R, Gigin Nurhifdi, Enrico, Ilham Fauzan, Galang Revo dan Annisa semoga tenaga dan waktu kalian menjadi pahala.
20. Sahabat sekaligus keluarga Teknologi Pendidikan 2015 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi pada penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini dan seluruh teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Bandung, November 2019

R. Akhmad Mukhlis T

## ABSTRAK

**R. Akhmad Mukhlis TanuAndhikaNata (1505161).** Efektivitas Penerapan 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)

Penelitian didasari pada kondisi pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Cimahi yang cenderung membosankan, monoton dan kurang variatif karena siswa tidak mudah mencerna materi pembelajaran tanpa adanya media yang tepat dalam menyampaikannya serta bertujuan untuk hasil penerapan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* pada aspek *fluency*, *flexibility* dan *originality*. Media yang digunakan pada penelitian ini berupa desain berbentuk gambar infografis yang dapat digunakan pada komputer, laptop, maupun *smartphone*. Infografis ini memiliki gaya desain yang disebut *flat design*, dimana desain yang ditampilkan dalam media ini tidak terlalu kompleks dan rumit, tetapi memiliki visualisasi yang baik dari aspek warna, font, shapes, dsb. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar pada siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan desain *control group pretest posttest*. Sedangkan untuk sampel penelitian sendiri peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling* atau jumlah sampel sudah terbentuk sebelumnya oleh sekolah dan dibantu oleh guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media berupa infografis berbasis *flat design* ini dapat meningkatkan kreativitas tentang membuat suatu desain grafis secara signifikan dengan jumlah skor *posttest* rata-rata sebesar 11,71 dari nilai *pretest* sebesar 5,94. Pada aspek *fluency* siswa siswa dapat memberi solusi yang tepat perihal aspek visual yang baik dari suatu desain grafis serta siswapun dapat memodifikasi suatu desain yang sudah ada menjadi lebih unik. Pada aspek *flexibility* siswa sudah mampu merencanakan suatu konsep desain yang akan dibuat dimana didalamnya siswa mendeskripsikan bagaimana visualisasi yang akan dibuat pada suatu desain. Pada aspek *originality* siswa dapat membuat suatu karya desain buatan mereka sendiri, dimana para siswa menggunakan berbagai macam tulisan, jenis huruf, kombinasi warna, *shapes* hingga *icon*. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam pembelajaran ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis karena dapat meningkatkan kreativitas siswa dari ketiga aspek kreativitas diatas secara signifikan.

Kata kunci: kreativitas, infografis, flat design, dasar desain grafis

## ***ABSTRACT***

R. Akhmad Mukhlis TanuAndhikaNata (1505161) Effectiveness of the Application of Infographic Learning Media Based on Flat Design in Improving Student Creativity (Quasi-Experimental Study in Basic Graphic Design Subjects of Class X Students at SMK 1 Cimahi

The research is based on the basic learning conditions of Graphic Design at SMK Negeri 1 Cimahi which tend to be boring, monotonous and less varied because students do not easily digest learning material without the right media to deliver it and aim for the results of the application of infographic learning media based on flat design on fluency aspects, flexibility and originality. The media used in this study is in the form of infographic image designs that can be used on computers, laptops, and smartphones. This infographic has a design style called flat design, where the design shown in this media is not too complex and complicated, but has a good visualization of aspects of colors, fonts, shapes, etc. The purpose of this study was to determine whether there are differences in student learning outcomes between before and after using a flat design-based infographic learning media in the Basic Graphic Design subjects. In this study the authors used a quantitative method with a pretest posttest control group design. Whereas for the research sample the researchers themselves used cluster random sampling techniques or the number of samples pre-formed by the school and assisted by the teachers of Basic Graphic Design subjects. Researchers found that the use of media in the form of flat design-based infographics can increase creativity about making a graphic design significantly with an average posttest score of 11.71 from a pretest value of 5.94. In the aspect of fluency students can provide appropriate solutions regarding good visual aspects of a graphic design and students can modify an existing design to be more unique. In the aspect of flexibility students are able to plan a design concept that will be made in which students describe how the visualization will be made in a design. In the aspect of originality students can make a work of their own design, where students use various kinds of writing, typeface, color combinations, shapes to icons. In general, the use of flat design-based infographic learning media in learning is very well used in learning Basic Graphic Design because it can significantly enhance student creativity from the three aspects of creativity above.

Keywords: creativity, infographic, flat design, basic graphic design

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK. ....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT. ....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL. ....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK. ....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah. ....	6
1.3 Tujuan Penelitian. ....	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian. ....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi. ....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI . ....</b>	<b>9</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2 Infografis.....	17
2.3 Flat Design. ....	25
2.4 Kreativitas. ....	28
2.5 Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. ....	34
2.6 Penelitian Terdahulu. ....	36
2.7 Kerangka Berpikir.....	36
2.8 Asumsi dan Hipotesis.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN. ....</b>	<b>41</b>
3.1 Pendekatan dan Metode. ....	41
3.2 Variabel Penelitian. ....	43
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian. ....	44
3.4 Definisi Operasional.....	45
3.5 Instrumen Penelitian.....	46
3.6 Teknik Analisis Instrumen. ....	48
3.7 Teknik Analisis Data.....	50

3.8	Prosedur Penelitian.....	52
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1	Hasil Uji Coba Instrumen.....	54
4.2	Deskripsi Temuan Penelitian. ....	56
4.3	Temuan Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah. ....	60
4.4	Analisis Data. ....	64
4.5	Pembahasan Temuan Penelitian.....	69
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>78</b>
5.1	Simpulan. ....	78
5.2	Rekomendasi. ....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>64</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dale Cone Experience .....	10
Gambar 2.2 Contoh Infografis. ....	17
Gambar 2.3 Contoh Infografis. ....	18
Gambar 2.4 Gaya Awal Flat Design pada Tahun 1950. ....	26
Gambar 2.5 Gaya Flat Design yang Digunakan oleh Microsoft pada Windows .	27
Gambar 2.6 Gaya Flat Design pada tahun 2010-an . ....	27
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	66
Gambar 4.2 Kurva Uji Hipotesis Khusus Pertama.....	67
Gambar 4.3 Kurva Uji Hipotesis Khusus Kedua. ....	68
Gambar 4.4 Kurva Uji Hipotesis Ketiga. ....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Global Creativity Index</i> .....	2
Tabel 3.1 <i>Desain Group One Time Series</i> . ....	42
Tabel 3.2 Hubungan Antara Variabel Terikat dengan Variabel Khusus. ....	43
Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas X Jurusan RPL SMKN 1 Cimahi.....	44
Tabel 3.4 Sampel Penelitian.....	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Kreativitas.....	48
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi . ....	50
Tabel 4.1 Data Hasil Uji Validitas Tiap Soal.....	54
Tabel 4.2 Data Hasil Uji Reliabilitas Secara Umum.....	55
Tabel 4.3 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Per Soal.....	56
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Reliabilitas Tes Uraian Kemampuan Pemahaman.....	56
Tabel 4.5 Skor Pretest Kelas Eksperimen. ....	58
Tabel 4.6 Skor Pretest Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.7 Skor Posttest Kelas Eksperimen. ....	58
Tabel 4.8 Skor Posttest Kelas Kontrol. ....	59
Tabel 4.9 Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol. ....	59
Tabel 4.10 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Fluency.....	61
Tabel 4.11 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Flexibility.....	62
Tabel 4.12 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Originality. ....	63
Tabel 4.13 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Umum. ....	66
Tabel 4.15. Uji Hipotesis Khusus Pertama .....	67
Tabel 4.16. Uji Hipotesis Khusus Kedua.....	67
Tabel 4.17. Uji Hipotesis Khusus Ketiga.....	67

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain</i> .....	60
Grafik 4.2 Rata-rata Skor Keseluruhan <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Aspek <i>Fluency</i> . .....	61
Grafik 4.3 Rata-rata Skor Keseluruhan <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Aspek <i>Flexibility</i> . ....	62
Grafik 4.4 Rata-rata Skor Keseluruhan <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Aspek <i>Originality</i> .....	64



## DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Conny, R., Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Dharna. (2009). *Kaitan Antara Program Desain Grafis*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Filsaime, D. K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Furqon. (2013). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Andi Offset
- Lankow dkk., J. (2014). *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Cetakan ke-5 Jakarta : Kencana
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Press.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sadiman dkk, A. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.

Sitepu, Vinsensius. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. Bogor: Penerbit Escaeva

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Jurnal :

Dur, B. U. (2014). *Data Visualization and Infographics in the Visual Communication Design Education at the Age of Information*. Diakses pada 10 Juli 2019. Diakses dari Situs Web Journal of Arts and Humanities - JAH, vol. 3, iss. 5., May, 39-50. <https://www.theartsjournal.org/index.php/site/article/view/460>

Fauzia dkk, S (2016). *Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com dengan Teknik Flat Design Pada Pt. Selaras Utama Internasional*. *Jurnal Teknik Informatika Vol 9 No. 2 148-157* Diakses pada 13 Juli 2019. Diakses dari Situs Web Jurnal UIN Jakarta <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/download/5606/3623>

Khomaria, I., Kartono. & Lestari, L. (2016). *Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar*. Diakses pada 13 Juni 2019. Diakses dari Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/viewFile/10372/7644>

Kim, KH. (2006). *Can We Trust Creativity Tests? A Review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*. *Creativity Research Journal*, 2006, Vol. 18, No. 1, hlm. 3–14. Diakses pada 12 Juli 2019. Diakses dari Situs Website CiteSeerX <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.587.3752&rep=rep1&type=pdf>

Nasution, E. (2018). *Problematika Pendidikan di Indonesia*. (2018). Diakses pada 17 November 2019. Diakses dari Situs Website Jurnal e-Jurnal Institut Agama Islam Negeri Ambon <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/MDS/article/view/273>

Saptodewo, F. (2014). *Desain Infografik Sebagai Penyajian Data Menarik*. *Jurnal Desain*. Vol. 1 (3), hlm. 193-198. Diakses pada 10 Juli 2019. Diambil dari Situs Website Jurnal

[http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/563/528](http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/563/528)

Artikel :

Aldila, H, T., Musadad, A, A. & Susanto. (2019). *Infografis Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA*. Diakses pada 23 April 2019. Diakses dari Direktori Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Universitas Dian Nuswantoro Semarang <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/2104/1477>

Fakhrurrozi. (2018). *Apa Itu Flat Design?*. Diakses pada 5 November 2018. Diakses dari Situs Website Kelas Desain <http://kelasdesain.com/apa-itu-flat-design/>

Raswantom Angganadipa. (2016). *Apa Itu Infografis?*. Diakses pada 19 Desember 2018. Diakses dari Situs Website *House of Infographics* <http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>

Turner, Amber Leigh. (2014). *"The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat"*. The Next Web. Diakses pada 19 Desember 2018. Diakses dari <https://thenextweb.com/dd/2014/03/19/history-flat-design-efficiency-minimalism-made-digital-world-flat/>

Skripsi :

Muharwati, Titis Indah. (2014) *Hubungan Sense of Humor dengan Kreativitas pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar*. (Skripsi). Diakses pada 14 Juli 2019. Diakses dari Situs Website *Electronic Theses* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang <http://etheses.uin-malang.ac.id/743/>

Sopian, Erwin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Infographic Berbasis Animasi 2D Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia

Sumber Daring :

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2013). *Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis*. Diakses pada 23 April 2019. Diakses dari [https://bsd.pendidikan.id/data/umum/Desain\\_Grafis.pdf](https://bsd.pendidikan.id/data/umum/Desain_Grafis.pdf)

Friedman, V. (2008). *Data Visualization and Infographics*. Diakses pada 11 Juli 2019. Diakses dari Situs Website *Smashing Magazine* <https://www.smashingmagazine.com/2008/01/monday-inspiration-data-visualization-and-infographics/>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Rangkuman Statistik Persekolahan 2017/2018*. Diakses pada 19 Juni 2019. Diakses dari Situs Website Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan <http://repositori.kemdikbud.go.id/11021/1/RANGKUMAN%20STATISTIK%20PENDIDIKAN%20%28RSP%29%20TAHUN%202017%202018.pdf>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Diakses pada 13 Juli 2019. Diakses dari Situs Website Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan <http://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf>

Martin Prosperity Institute. (2015). *The Global Creativity Index*. Diakses pada 15 April 2019. Diakses dari Situs Website Martin Prosperity <http://martinprosperity.org/wp-content/uploads/2015/07/Global-Creativity-Index-2015.pdf>

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2015). *PISA 2015 Results in Focus*. Diakses pada 19 Juni 2019. Diakses dari Situs Website OECD <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>

Sidiq, Zulkifli. (2012). *Konsep dan Pengukuran Kreativitas*. Diakses pada 23 Mei 2019. Diakses dari Direktori File Universitas Pendidikan Indonesia [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196010151987101-ZULKIFLI\\_SIDIQ/KONSEP\\_DAN\\_PENGUKURAN\\_KREATIVITAS.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196010151987101-ZULKIFLI_SIDIQ/KONSEP_DAN_PENGUKURAN_KREATIVITAS.pdf)