

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBASIS FLAT DESIGN

R. Akhmad Mukhlis Tanuandhikanata¹

Zainal Arifin²

Cipi Riyana³

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

radenakhmad@student.upi.edu

ABSTRAK

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 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

¹ Penulis

² Penulis Penanggung Jawab 1

³ Penulis Penanggung Jawab 2

ABSTRACT

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

A. PENDAHULUAN

Sejatinya, pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan akan terus berkembang mengikuti zaman karena pendidikan tidak akan pernah padam. Pada zaman Revolusi Industri 4.0 pendidikan menjadi garda depan untuk terjadinya suatu perubahan.

Nasution (2018, hal.2) berpendapat pada saat ini banyak sekali permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia yaitu sarana dan prasarana yang buruk, biaya pendidikan yang mahal, banyak sekolah yang tidak/kurang memanfaatkan alat-alat pendukung pengajaran, rendahnya kompetensi guru dalam kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional, serta KBM dikelas masih menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Sarana dan prasarana yang buruk seperti: Dari seluruh sekolah di Indonesia, 90.749 ruang kelas mengalami rusak berat dan 60.760 ruang kelas rusak total. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); dari 214.409 sekolah SD/SMP/SM (negeri dan swasta), hanya 144.293 sekolah yang memiliki perpustakaan. Dari 144.293 perpustakaan, 6.436 perpustakaan mengalami rusak berat dan 5.529 perpustakaan rusak total. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); dari 214.409 sekolah SD/SMP/SM (negeri dan swasta), hanya 50.150 sekolah yang memiliki laboratorium *science*. (data: Pusat Data dan Statistik Kemendikbud tahun 2017); kondisi sekolah dan kelas banyak yang tidak memenuhi standar fasilitas, unsur kenyamanan belajar, keamanan serta kesehatan murid. Ini melanggar ketentuan Permendiknas no. 24 tahun 2007 mengenai ketentuan sarana dan prasarana.; buku pelajaran sering tidak terseleksi dengan baik. Banyak yang tidak memenuhi kriteria pedagog yang baik dan kesalahan-kesalahan teknis percetakan.; banyak sekolah yang tidak/kurang memanfaatkan alat-alat

pendukung pengajaran (seperti alat peraga, proyektor, multimedia, dll). Pada saat ini terdapat permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia salah satunya yaitu indeks kreativitas Indonesia yang masih kecil. Kreativitas Indonesia dari tahun 2015 termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia. Menurut survey yang dilakukan oleh Martin Prosperity Insitute tentang *Global Creativity Index* atau yang disingkat GCI, pada tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat ke 115 dari 139 yang ada di berbagai negara. Mayoritas pendidikan di Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah, hal ini dapat membuat siswa sulit untuk mengingat materi-materi yang diberikan oleh guru karena siswa menjadi pasif. Media pembelajaran menjadi salah satu cara atau alternatif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna baik bagi guru maupun siswa, media pembelajaran dapat digunakan menjadi ialat yang berfungsi untuk menyalurkan berbagai macam informasi dari sumber ke penerima. Di era globalisasi saat ini peran aktif siswa sangat dibutuhkan agar bisa mencari ilmu sebanyak-banyaknya tanpa banyak bergantung dari guru. Salah satu media pembelajaran yang sangat digemari oleh berbagai kalangan khususnya di kalangan anak muda yaitu infografis. Infografis menjadi suatu cara atau bahkan metode baru dalam penyampaian serta penyajian suatu informasi yang cukup efektif modern ini. Infografis merubah data-data teks menjadi mudah dimengerti lewat berbagai teknik visualisasi data yang menarik. Banyak sekali akun-akun pada social media yang menggunakan infografis menjadi alat atau media untuk menyampaikan informasi secara sederhana, menarik serta singkat seperti tirtoid, mojok, kreatif, dll. Para pembaca dari infografis yang ada di *social media* ini mayoritasnya adalah kalangan anak muda, dari anak-anak SMA/SMK hingga

mahasiswa pasti mem-follow akun yang berisi berita yang dikemas dengan infografis. Infografis membantu publik luas untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan cepat. Melalui visualisasi grafis data yang menarik, pesan-pesan kebijakan yang ingin disampaikan diharapkan lebih mudah mendapat perhatian dari audiens.

Perkembangan infografis pada saat ini sangat luar biasa karena portal berita online banyak sekali yang menggunakan infografis pada artikel-artikel mereka, penggunaan infografis dapat digunakan dalam presentasi, laporan tahunan, konten atau isi dari penelitian, blog, dan newsletter. Ini akan membuat pembaca, audience atau seseorang tertarik karena ia memberi tahu mereka cerita menggunakan beberapa elemen visual yang akan menjaga kepentingan mereka menyediakan mereka dengan informasi yang dapat diserap dalam sekejap. Sebuah infografis memberikan kemudahan bagi pembaca dan lebih mudah dicerna serta diingat, penggunaan berbagai pilihan warna yang cerah, kontras serta gambar grafis yang unik juga menarik ini sangat memungkinkan infografis untuk diingat oleh banyak orang. Itulah mengapa iklan di televisi lebih mudah diingat dan efektif karena menggunakan presentasi visual.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang infografis ini karena peneliti ingin mengetahui apakah infografis dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta peneliti ingin mengetahui perbedaan kreativitas dari siswa yang menggunakan infografis sebagai media pembelajaran dikelas dengan siswa yang tidak menggunakan infografis.

Peneliti memilih mata pelajaran Dasar Desain Grafis karena pada mata pelajaran ini karena sesuai dengan kebutuhan penelitian, disamping itu dalam mata pelajaran ini siswa dituntut untuk membuat produk hasil karya,

selain itu siswa disuruh membuat desain tentang tata letak berupa garis, bidang, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang. Mayoritas tugasnya pun banyak yang berbentuk kognitif, isi materi menjadi kurang aplikatif dan dari siswapun kurang bisa mengembangkan kreativitasnya dalam membuat suatu ilustrasi atau desain. Jadi peneliti ingin meneliti kreativitas siswa dalam mata pelajaran ini karena dalam dasar desain grafis mayoritas materi pelajarannya bersifat teknis.

Setiap kegiatan pembelajaran di pasti memiliki interaksi atau penyampaian pesan didalamnya, yaitu antara pemberi pesan dan penerima pesan. Pesan yang dimaksud merupakan suatu informasi/hal yang harus disampaikan, agar pesan dapat disalurkan dan diterima dengan baik maka dibutuhkan saluran atau alat yang mempermudah dalam penyampaian pesan. Dalam KBM dikelas agar peserta didik dapat mencerna materi pelajaran dengan mudah, diperlukan suatu alat yaitu berupa media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin yang menjadi bentuk jamak dari kata "*medium*", yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada si penerima (komunikasi atau *audience/receiver*).

Miarso (2011, hal.48) menyatakan bahwa segala sesuatu usaha yang digunakan untuk memyalurkan atau memindahkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dapat dikatakan sebagai suatu media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena dengan media peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Ansari (2009, hal.150) berpendapat

sama seperti definisi sebelumnya yaitu mendefinisikan bahwa media merupakan suatu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat digunakan untuk dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.

Infografis adalah suatu cara atau bahkan teknik menyampaikan informasi secara visual/grafis, sehingga mudah dipahami serta dicerna oleh pembaca. Banyak sekali orang yang salah mengartikan dengan menyebut kata infografik adalah karena pada infografis sering terlihat ada grafik (*chart*) apapun itu grafik batang/*pie chart*. Padahal infografis ini memiliki makna yang sangat luas daripada hanya sekedar *chart*. Banyak orang menyebutkan kata *infographic* (dalam Bahasa Inggris) secara lisan, lalu terdengar sebagai Infografik dalam Bahasa Indonesia.

Menurut Fakhurrozi (2018) *flat design* merupakan seni terapan yang berasal dari Swiss atau Swiss Design yang diperkenalkan dan terkenal sekitar tahun 1940-1950an oleh Seni Desain Swiss ini memfokuskan diri dari beberapa hingga berbagai macam aspek desain yaitu *Grid*, *Typography* sans-serif, dan tata letak yang bersih. Desain ini di tampilkan secara sederhana.

Kreativitas merupakan salah satu bentuk kebutuhan yaitu kebutuhan aktualisasi diri, pada dasarnya setiap orang memiliki kreativitas masing-masing, kreativitas bersifat abstrak tergantung bagaimana suatu individu memandangnya. Menurut Conny (2009, hal.44) kreativitas adalah “mengubah atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua buah konsep lama tetapi dikombinasikan atau digabungkan menjadi suatu konsep baru.” Sedangkan menurut Utami Munandar (2002, hal.12), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan

data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

B. METODE

Metode penelitian merupakan cara agar suatu penelitian dapat berjalan dengan baik. Metode penelitian perlu disesuaikan dengan masalah yang akan diteliti agar hasil penelitian baik dan relevan dengan keadaan sebenarnya, dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah metode penelitian kuantitatif Menurut Sugiyono (2014, hal.8) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilaksanakan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pada dasarnya metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengolah suatu data dengan bentuk statistik atau berupa angka. Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah desain kuasi eksperimen. Menurut Arifin (2014, hal.74) kuasi eksperimen disebut juga eksperimen semu, bertujuan untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan..

Tujuan penggunaan metode kuasi eksperimen ini adalah untuk melihat perbedaan peningkatan kreativitas antara yang menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dengan yang menggunakan media presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa

media pembelajaran presentasi atau powerpoint di SMKN 1 Cimahi yang akan dilakukan terhadap siswa sebagai objek penelitian dengan melihat perbedaan kreativitas setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Control Group Pretest-Posttest Design*, karena dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

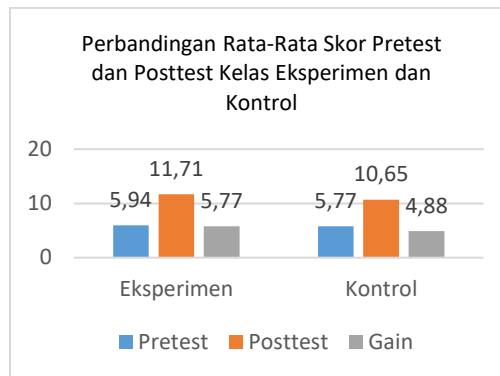
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan perhitungan pada hasil *pretest* dan *posttest* maka akan diketahui nilai *Gain* nya. Nilai *gain* adalah nilai yang didapatkan dari selisih antara nilai *pretest* dan juga *posttest*. Nilai *gain* kali ini dijabarkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 4.9
Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pretest	Posttest	Gain
Eksperimen	5,94	11,71	5,77
Kontrol	5,77	10,65	4,88

Berdasarkan tabel di atas maka dapat kita lihat bahwa perbandingan nilai gain pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu sebesar 5,77. Untuk kelas control nilai gain diperoleh yaitu sebesar 4,88. Berikut merupakan perbandingan selisih nilai rata-rata keseluruhan pretest dan posttest dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4.1

Rata-Rata Pretest, Posttest dan Gain

Pada grafik di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan pada kreativitas siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam mata pelajaran dasar desain grafis. Hal tersebut dapat dilihat dari tingginya skor rata-rata *posttest* dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest* dengan *gain* sebesar 5,77.

1. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Aspek Fluency Antara Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Infografis Berbasis Flat Design Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

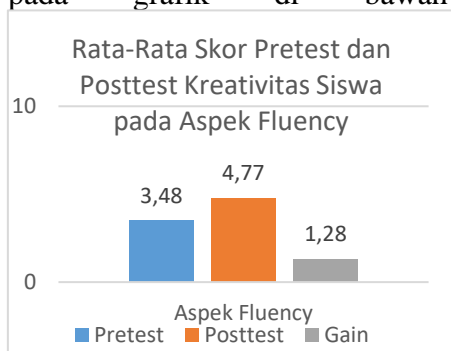
Adapun dalam penelitian memiliki tujuan penelitian dan rumusan masalah khusus yaitu mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan terhadap peningkatan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada Aspek *Fluency*.

Setelah melakukan penelitian, didapatkan data yang membuktikan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran infografis berbasis dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada Aspek *Fluency*. Perbedaan kreativitas siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10
Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest
Kreativitas Siswa pada Aspek Fluency

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
3,48	4,77	1,28

Pada tabel di atas kita dapat mengetahui bahwa rata-rata *pretest* pada aspek *fluency* adalah sebesar 3,48, sedangkan untuk nilai *posttest* nya sebesar 4,77 dengan *gain* yang didapatkan dari kedua nilai tersebut adalah sebesar 1,28. Berdasarkan data di atas kita dapat melihat selisih besarnya pada grafik di bawah ini



Grafik 4.2

Rata-Rata Skor Keseluruhan Pretest, Posttest dan Gain pada Aspek Fluency

Pada grafik di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hal tersebut dapat dilihat dari tingginya skor rata-rata *posttest* dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest* dengan *gain* sebesar 1,28.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Aspek Flexibility Antara Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Infografis Berbasis Flat Design Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Adapun dalam penelitian memiliki tujuan penelitian dan rumusan masalah khusus yaitu mengetahui dan menganalisis menganalisis hasil penerapan media

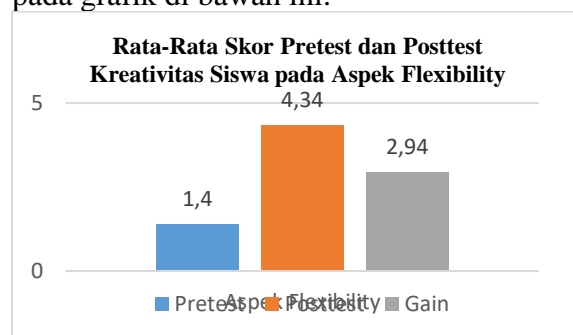
pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *flexibility*.

Setelah peneliti melakukan penelitian, didapatkan data yang membuktikan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *flexibility*. Perbedaan kreativitas siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11
Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest
Kreativitas Siswa pada Aspek Flexibility

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
1,40	4,34	2,94

Pada tabel di atas kita dapat mengetahui bahwa rata-rata *pretest* pada aspek *flexibility* adalah sebesar 1,40, sedangkan untuk nilai *posttest* nya sebesar 4,34 dengan *gain* yang didapatkan dari kedua nilai tersebut adalah sebesar 1,28. Berdasarkan data di atas kita dapat melihat selisih besarnya pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.3

Rata-Rata Skor Keseluruhan Pretest, Posttest dan Gain pada Aspek Flexibility

Pada grafik di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hal

tersebut dapat dilihat dari tingginya skor rata-rata *posttest* dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest* dengan *gain* sebesar 2,94.

3. Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Aspek *Originality* Antara Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Infografis Berbasis Flat Design Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

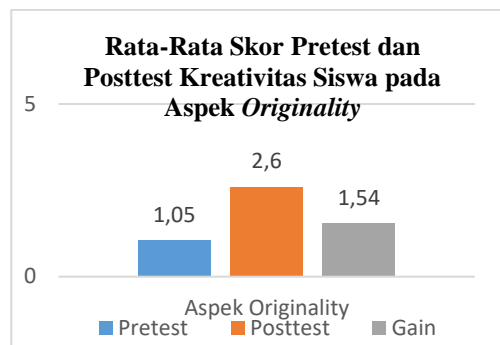
Adapun dalam penelitian memiliki tujuan penelitian dan rumusan masalah khusus yaitu mengetahui dan menganalisis menganalisis hasil penerapan media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *originality*.

Setelah peneliti melakukan penelitian, didapatkan data yang membuktikan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran infografis pada mata pelajaran desain grafis berbasis *flat design* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada aspek *originality*. Perbedaan kreativitas siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12
Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek *Originality*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
1,05	2,60	1,54

Pada tabel di atas kita dapat mengetahui bahwa rata-rata *pretest* pada aspek *originality* adalah sebesar 1,05, sedangkan untuk nilai *posttest* nya sebesar 2,60 dengan *gain* yang didapatkan dari kedua nilai tersebut adalah sebesar 1,54. Berdasarkan data di atas kita dapat melihat selisih besarnya pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.4
Rata-Rata Skor Keseluruhan *Pretest*, *Posttest* dan *Gain* pada Aspek *Originality*

Tabel 4.14
Uji Hipotesis Umum One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	d f	Sig. (2- taile d)	Mean Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
					Low er	Upp er
GainTo tal	10.7 01	3 4	.000	5.771	4.68	6.87

Berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis umum di atas, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 10,701. Kemudian untuk nilai t_{tabel} ditetapkan dengan cara menghitung derajat kebebasan (*df*) sebagai berikut:

$$Dk = n - 1 = 35 - 1 = 34$$

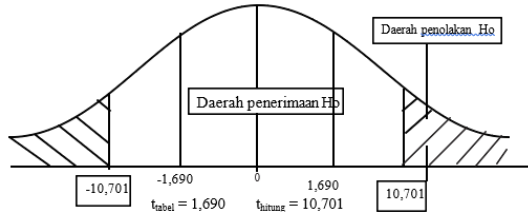
$$\alpha = 0,05$$

Dari perhitungan derajat kebebasan di atas dengan $\alpha = 0,05$ untuk uji *one tail* atau uji satu pihak, diperoleh t_{tabel} sebesar 1,690. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima dengan penjelasan sebagai berikut.

$$t_{hitung} > t_{tabel} = 10,701 > 1,690$$

Berdasarkan uji statistik di atas, maka dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

Sesuai dengan hasil uji hipotesis maka dapat digambarkan daerah penolakan dan daerah penerimaan hipotesis dengan kurva sebagai berikut:



Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum

a. Hipotesis Khusus

Penjelasan hipotesis khusus akan dijelaskan dibawah ini

1) Hipotesis Pertama

$H_0 : \mu = \mu_1$

$H_a : \mu > \mu_1$

Hasil uji hipotesis khusus pertama digambarkan hasilnya pada tabel berikut:

Tabel 4.15

Uji Hipotesis Khusus Pertama One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	d f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
GainFluency	4.207	34	.000	1.286	.66	1.91

Berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis khusus di atas, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,207.

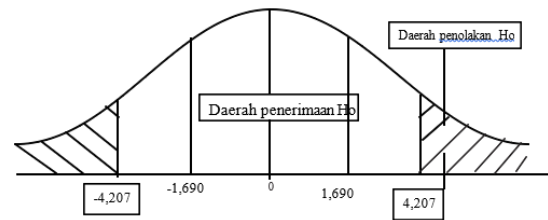
Sehingga dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima dengan penjelasan sebagai berikut.

$t_{hitung} > t_{tabel} = 4,207 > 1,690$

Berdasarkan uji statistik di atas, maka dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

Sesuai dengan hasil uji hipotesis maka dapat digambarkan daerah penolakan dan

daerah penerimaan hipotesis dengan kurva sebagai berikut:



Gambar 4.2 Kurva Uji Hipotesis Khusus

2) Hipotesis Kedua

$H_0 : \mu = \mu_1$

$H_a : \mu > \mu_1$

Hasil uji hipotesis khusus kedua dapat digambarkan hasilnya dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.16

Uji Hipotesis Khusus Kedua One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	d f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
GainFlexibility	9.693	34	.000	3.000	2.37	3.63

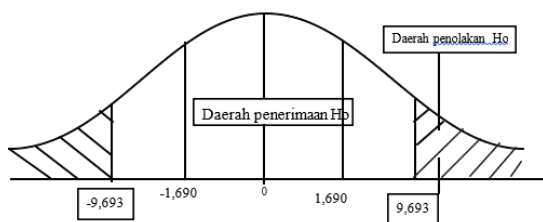
Berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis khusus di atas, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 9,693.

Sehingga dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima dengan penjelasan sebagai berikut.

$t_{hitung} > t_{tabel} = 9,693 > 1,690$

Berdasarkan uji statistik di atas, maka dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

Sesuai dengan hasil uji hipotesis maka dapat digambarkan daerah penolakan dan daerah penerimaan hipotesis dengan kurva sebagai berikut:



Gambar 4.3 Kurva Uji Hipotesis Khusus

3) Hipotesis Ketiga

$$H_0 : \mu = \mu_1$$

$$H_a : \mu > \mu_1$$

Hasil uji hipotesis khusus ketiga dapat digambarkan hasilnya dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.17
Uji Hipotesis Khusus Ketiga
One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Gain Originality	5.784	34	.000	1.543	1.00	2.08

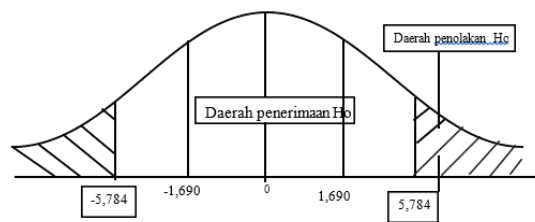
Berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis khusus di atas, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,784.

Sehingga dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima dengan penjelasan sebagai berikut.

$$t_{hitung} > t_{tabel} = 5,784 > 1,690$$

Berdasarkan uji statistik di atas, maka dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan.

Sesuai dengan hasil uji hipotesis maka dapat digambarkan daerah penolakan dan daerah penerimaan hipotesis dengan kurva sebagai berikut:



Gambar 4.4 Kurva Uji Hipotesis Ketiga

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh pada bab sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 1 Cimahi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil skor keseluruhan rata-rata nilai *pretest* dan skor keseluruhan rata-rata nilai *posttest*, dimana pada rata-rata skor *posttest* memiliki skor lebih tinggi. Peningkatan kreativitas siswa terjadi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*. Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ditinjau dari aspek *fluency*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai

pretest. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.

2. Ditinjau dari aspek *flexibility*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.
3. Ditinjau dari aspek *originality*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh pada bab sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran infografis berbasis *flat design* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 1 Cimahi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil skor keseluruhan rata-rata nilai *pretest* dan skor keseluruhan rata-rata nilai *posttest*, dimana pada rata-rata skor *posttest* memiliki skor lebih tinggi. Peningkatan kreativitas siswa terjadi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*. Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ditinjau dari aspek *fluency*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.
2. Ditinjau dari aspek *flexibility*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan

siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.

3. Ditinjau dari aspek *originality*, penerapan media pembelajaran Infografis berbasis *Flat Design* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMKN 1 Cimahi pada materi tipografi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan siswa pada materi tipografi. Hasil analisis gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *flat design*.

REFERENSI

Buku :

- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Conny, R., Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- 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.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Jurnal :

- 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>

Artikel :

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

Sumber Daring :

- Kementrian 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 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan <http://repositori.kemdikbud.go.id/11021/1/RANGKUMAN%20STATISTIK%20PENDIDIKAN%20%28RSP%29%20TAHUN%202017%202018.pdf>