

PENGARUH MEDIA VISUALISASI INFOGRAFIS BERBASIS CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X RPL DI SMK PERTIWI KUNINGAN

Firdaus Arsyad¹, Yoyo Zakaria²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Kuningan, Indonesia

Email: 211223108@mhs.upmk.ac.id

Article History

Received: 19-08-2025

Revision: 01-09-2025

Accepted: 03-09-2025

Published: 07-09-2025

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of using infographic visualization media based on CorelDRAW on improving students' understanding in the subject of Graphic Design class X RPL at SMK Pertiwi Kuningan. The research method used was a quantitative method with a pre-test - post-test control design. The population of the study consisted of students of class X RPL. The sample used in this study was students of class X RPL 3 with a total of 36 students, and the sampling technique used was purposive sampling. Data collection techniques were carried out through observation, test techniques, and questionnaires. The data analysis technique in this study was normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (T-Test). The results of the study showed an increase in students' understanding after using infographic visualization media based on CorelDRAW. Based on the calculation of hypothesis testing (t-test), it was known that the average post-test score was 85.00, while the pre-test score was 70.00, so it was known that the post-test score was higher than the pre-test score. It was also known that the t-count value was 1.906, and the t-table value was 1.688. Therefore, it can be concluded that $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($1.906 > 1.688$) and the significance value was less than 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$), so it can be stated that there was a significant difference in the increase in learning outcomes between the pre-test and post-test scores. Thus, it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: Infographics, CorelDraw, Graphic Design, Student Understanding, RPL

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visualisasi infografis berbasis *Coreldraw* terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Desain Grafis kelas X RPL di SMK Pertiwi Kuningan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan *pre-test - post-test* control desain. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas X RPL. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X RPL 3 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa, teknik pengambilan sample yang digunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data melalui observasi, teknik tes, dan quesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (T-Test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media visualisasi *infografis* berbasis *Coreldraw*. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) diketahui rata-rata hasil *posttest* sebesar 85,00 sedangkan nilai *pretest* sebesar 70,00 sehingga diketahui skor hasil belajar *posttest* lebih besar dibandingkan dengan *pretest*. Diketahui juga nilai t-hitung sebesar 1.906, Nilai t-tabel adalah 1.688. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($1,708 > 1.688$) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Infografis, CorelDraw, Desain Grafis, Pemahaman Siswa, RPL

How to Cite: Arsyad, F & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Visualisasi Infografis Berbasis *Coreldraw* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X RPL di SMK Pertiwi Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9084-9092. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4113>

PENDAHULUAN

Pembelajaran, sebagai proses interaktif antara pendidik dan peserta didik, memiliki peran sentral dalam mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas proses ini, sehingga berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Tantangan dalam pembelajaran dapat muncul dari berbagai faktor, mulai dari karakteristik peserta didik yang beragam dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman yang berbeda, metode pengajaran yang kurang inovatif dan kurang mampu mengakomodasi kebutuhan individual, hingga keterbatasan sumber daya dan *infrastruktur* pendukung pembelajaran (Wahyudi & Anggapuspa, 2020). Akibatnya, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kurang termotivasi untuk belajar, dan pada akhirnya, hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Identifikasi dan analisis mendalam terhadap permasalahan-permasalahan belajar siswa menjadi langkah krusial dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mampu memberdayakan potensi belajar setiap individu (Arum dkk., 2020).

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang seringkali abstrak dalam mata pelajaran Desain Grafis. Namun, efektivitas media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan penjelasan verbal, terkadang terbatas dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan visualisasi praktis. Siswa seringkali kesulitan dalam menginternalisasi prinsip-prinsip desain seperti komposisi, tipografi, dan teori warna tanpa adanya representasi visual yang menarik dan interaktif. Keterbatasan ini dapat menyebabkan rendahnya minat belajar, kesulitan dalam mengaplikasikan konsep dalam praktik, dan akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar dan pemahaman siswa yang optimal dalam Desain Grafis (Kurniawan & Ahmad, 2023). Oleh karena itu, eksplorasi dan implementasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu memvisualisasikan konsep secara efektif menjadi penting untuk mengatasi permasalahan belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Pada bidang pendidikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi sangat sederhana sampai teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. (Rahma & Zakaria, 2024)

Integrasi media desain grafis dengan aspek infografis menawarkan potensi signifikan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi visual dan pemahaman informasi. Desain grafis, dengan prinsip-prinsip visualnya yang kuat, menyediakan kerangka kerja estetika dan fungsional untuk menyajikan data dan informasi secara menarik dan terstruktur (Ibrahim &

Rahaman, 2025). Di sisi lain, infografis sebagai representasi visual data yang ringkas dan mudah dipahami, memerlukan keahlian desain grafis untuk memastikan penyampaian pesan yang jelas, efektif, dan menarik perhatian audiens. Kesenambungan antara keduanya terletak pada pemanfaatan elemen-elemen desain grafis—seperti tata letak, tipografi, warna, dan ilustrasi—untuk menciptakan infografis yang tidak hanya informatif namun juga memiliki daya tarik visual yang kuat. Penelitian mengenai bagaimana prinsip-prinsip desain grafis secara optimal diintegrasikan ke dalam perancangan infografis menjadi krusial untuk memaksimalkan potensi media ini dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, jurnalisme data, dan komunikasi pemasaran. Pemahaman yang mendalam tentang sinergi antara desain grafis dan infografis dapat membuka jalan bagi pengembangan media pembelajaran visual yang lebih efektif dan menarik.

Di era digital saat ini, visualisasi informasi memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Desain Grafis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Keterampilan desain grafis menjadi semakin relevan bagi siswa RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) yang akan berinteraksi dengan aspek visual dalam pengembangan aplikasi dan antarmuka. Namun, penyampaian konsep-konsep desain grafis yang abstrak seringkali menjadi tantangan dalam pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Pertiwi Kuningan dan wawancara kepada Wakasek Kurikulum, Guru Produktif Rekayasa Perangkat Lunak dan Siswa RPL Kelas X di dapatkan informasi dan beberapa permasalahan yaitu Kurikulum yang diterapkan di sekolah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam penerapan pembelajaran guru dituntut untuk memberikan pelajaran desain grafis kepada siswa untuk membuat perencanaan *website* dan pemahaman dasar desain. Namun guru sering kali kesulitan dalam memberikan materi desain grafis karna guru kurang menguasai mata pelajaran desain grafis terlebih mata pelajaran ini hanya mata pelajaran pilihan, yang membuat siswa tidak begitu mengenali spesifikasi media media penunjang desain grafis, ini yang menyebabkan tidak terfokuskannya pengetahuan tentang desain grafis pada siswa. Pada Jurusan RPL Siswa sering kali mendesain sebuah tampilan *website*, yang mana siswa perlu memahami dasar dasar desain grafis terlebih menggunakan media *CorelDraw* yang kompleks dan sering kali di gunakan di dalam dunia industri kreatif unuk membuat sebuah desain atau rancangan UI/UX. Peneliti meyakini perlunya penambahan media atau bahkan pemanfaatan media desain grafis yang dapat membantu guru maupun siswa pada proses pembelajaran.

Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visualisasi infografis berbasis CorelDRAW terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran desain grafis dan untuk mengetahui apakah penggunaan media visualisasi infografis berbasis CorelDRAW dapat membantu siswa memahami konsep-konsep desain grafis dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep tersebut dalam praktik desain grafis.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode Kuantitatif disebut sebagai metode *positivistic* karena berlandaskan pada filsafat positivism. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experiment*. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, terdapat *pre test* sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat dianalisis dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diterapkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X SMK Pertiwi Kuningan Jurusan RPL. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak satu kelas, yang dimana kelas X RPL 3 sebagai sampel berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan kuesioner. Uji instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan jenis statistik uji *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas dengan jenis statistik uji *Bartlett*, dan uji hipotesis (T-Test).

HASIL

Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data penelitian berdistribusi normal merupakan syarat dalam statistik parametrik

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre Test	.195	36	.001	.940	36	.052
	Post Test	.142	36	.063	.950	36	.108

Hasil Uji normalitas nilai signifiikansi yaitu sebesar 0.052 untuk *pre test* dan untuk *post test* sebesar 0,108. Berdasarkan table diatas, dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi alfa 5% atau 0,05 maka diambil keputusan bahwa nilai ujian *pretest* dan *post test* berdistribusi normal, data layak untuk melanjutkan proses perhitungan uji homogenitas.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyediakan apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.046	1	70	.831
	Based on Median	.139	1	70	.710
	Based on Median and with adjusted df	.139	1	69.996	.710
	Based on trimmed mean	.051	1	70	.822

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas ANOVA

HASIL					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2556.125	1	2556.125	32.892	.000
Within Groups	5439.861	70	77.712		
Total	7995.986	71			

Tabel diatas memiliki signifikansi 0,963 nilai taraf signifikansi hasil test homogen lebih besar dari 0,05% maka dikatakan bahwa varians dari dua data kelompok populasi adalah sama atau homogen, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis (T-Test)

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial (t-test) paired samples test yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (Pasangan Pretest dan Posttest) dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H1) diterima apabila nilai t hitung > nilai t tabel. Sebaliknya, H1 ditolak apabila nilai t-hitung < nilai t-tabel.

Tabel 4. Uji Hipotesis

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pre Test	36	70.56	8.591	1.708
	Post Test	36	82.47	9.035	1.906

Tabel 5. Uji T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	Lower	Upper
HASIL Equal variances assumed	.046	.831	-5.735	70	.000	-11.917	2.078	-16.061	-7.773
Equal variances not assumed			-5.735	69.823	.000	-11.917	2.078	-16.061	-7.772

Berdasarkan table grup statistik kelompok hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil posttest sebesar 85,00 sedangkan nilai pretest sebesar 70,00 sehingga diketahui skor hasil belajar posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest. Diketahui juga nilai t-hitung sebesar 1.906, Nilai t-tabel adalah 1.688. Jadi dapat disimpulkan bahwa t-hitung > t-tabel (1,708 > 1.688) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 (p=0,000 < 0,05), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima.

DISKUSI

Pelaksanaan penelitian ini di laksanakan selama dua pekan. Pengaruh pembelajaran desain grafis menggunakan media aplikasi *Coreldraw* untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMK Pertiwi Kuningan Hasil penelitian yang diperoleh untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan dapat dilihat dari hasil pre test dan post test. Dimana hasil post test lebih besar dibandingkan dari hasil pretest dapat dikatakan bahwa pembelajaran

menggunakan media aplikasi *coreldraw* meningkatkan pemahaman siswa SMK Pertiwi Kuningan berpengaruh untuk murid X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan.

Berdasarkan hasil data dengan menggunakan uji data diawali dengan uji normalitas yang memiliki hasil Hasil Uji normalitas nilai signifiikansi yaitu sebesar 0.052 untuk pre test dan untuk post test sebesar 0,108. Berdasarkan table dibawah, dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi alfa 5% atau 0,05 maka diambil keputusan bahwa nilai ujian pretest dan post test berdistribusi normal, data layak untuk melanjutkan proses perhitungan uji homogenitas. Lalu uji homogenitas memiliki hasil signifikansi 0,831 nilai taraf signifikansi hasil test homogen lebih besar dari 0,05% maka dikatakan bahwa varians dari dua data kelompok populasi adalah sama atau homogen, dan dilakukan uji t atau pengujian hipotesis untuk menentukan kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa hasil dari uji t Berdasarkan table grup statistik kelompok yang di uji nilai sig 2-tailed kurang dari 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima, hasil uji nilai sig 2-tailed pada uji t ini adalah 0,000 yang berarti kurang dari 0.05. dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata rata hasil belajar siswa maka H_a diterima atau terdapat pengaruh dari media yang digunakan.

Hasil belajar siswa SMK Pertiwi Kuningan X RPL 3 sebelum menggunakan aplikasi *Coreldraw*. Berdasarkan nilai pre test diperoleh nilai terendah 53 nilai tertinggi 86 dengan rata rata 70.00 berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan yaitu sebesar 75. Hal ini membuktikan bahwa minat pembelajaran di smk pertiwi masih rendah. Hasil belajar di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu factor internal dan eksternal, internal berasal dari diri siswa tersebut. Sedangkan factor eksternal biasanya berasal dari lingkungan belajar siswa, metode belajar, lingkungan keluarga. Proses kegiatan yang membangun semangat belajar siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu penulis memilih menggunakan aplikasi media infografis berbasis *coreldraw* merupakan solusi dari permasalahan penelitian ini.

Hasil belajar siswa SMK Pertiwi Kuningan X RPL 3 setelah menggunakan Media aplikasi *coreldraw*. Berdasarkan hasil analisis dari hasil pengolahan data posttest pada siswa kelas X RPL 3. Memiliki nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 100. Dan memperoleh rata rata 85.00 berkategori baik berada di atas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan sebesar 75. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran desain grafis menggunakan media *coreldraw* dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif dasar desain grafis menggunakan media *coreldraw* meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa sangat berantusias, kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman belajar siswa sehingga hasil dari kegiatan belajarnya maksimal. Selain hasil dan minat belajar siswa yang membuktikan bahwa media berpengaruh, hal ini dapat diperkuat juga dari hasil perolehan pernyataan angket siswa yang valid dan reliabel.

Dari hasil perhitungan tabel pada aplikasi SPSS Berdasarkan tabel grup statistik kelompok hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil posttest sebesar 85,00 sedangkan nilai pretest sebesar 72,00 sehingga diketahui skor hasil belajar posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest. Diketahui juga nilai t-tabel sebesar 1,702 , Nilai t-tabel adalah 1,688. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($1,702 > 1,688$) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan pemahaman belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis CorelDRAW pada materi desain grafis di mata pelajaran Desain Grafis di kelas X RPL SMK Pertiwi Kuningan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan tentang Pengaruh Media Visualisasi Infografis Berbasis *Coreldraw* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X RPL Di Smk Pertiwi Kuningan. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan berikut:

- Penggunaan media *coreldraw* pada pembelajaran dasar desain grafis Kelas X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan berpengaruh signifikan . hal ini dapat dibuktikan Berdasarkan table grup statistik kelompok hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil posttest sebesar 85,00 sedangkan nilai pretest sebesar 72,00 sehingga diketahui skor hasil belajar posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest. Diketahui juga nilai Thitung sebesar 1,702 , Nilai T tabel adalah 1,688 . Jadi dapat disimpulkan bahwa $T\text{hitung} > T\text{tabel}$ ($1,702 > 1,688$) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai Pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

- Berdasarkan hasil data untuk mengetahui seberapa berpengaruh atau tidaknya pada kelas eksperimen diperoleh rata rata sebelum perlakuan (pretest) nilai sebesar 72,00, sedangkan setelah perlakuan (posttest) memperoleh nilai 85,00, kelas eksperimen mengalami perubahan peningkatan minat dan hasil belajar siswa X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan.
- Hasil belajar dan Pemahaman siswa pada mata pelajaran produktif dasar desain grafis di kelas X RPL 3 SMK Pertiwi Kuningan meningkat setelah menggunakan media CorelDraw meningkat dengan nilai rata rata 85,00 yang artinya melebihi nilai Ketentuan Kriteria Minimal (KKM).

REFERENSI

- Arum, P. R., Purnomo, E. A., Imron, A., Haris, M. A., Fauzi, F., & Alambara, A. R. (2020). *INFOGRAFIS DAMPAK PANDEMI COVID-19 SEBAGAI UPAYA EDUKASI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA KATONSARI KECAMATAN DEMAK*.
- Ibrahim, R. R., & Rahaman, F. (2025). *Desain Media Informasi Tanaman Herbal Minangkabau Berbasis Buku Ilustrasi Dan Scrapbook*.
- Kurniawan, R. R., & Ahmad, A. S. E. (2023). *PENGEMBANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS VII DI MTsN 3 NGANJUK*. 11(4).
- Rahma, Z. F., & Zakaria, Y. (2024). *PENGARUH APLIKASI QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA*. 5(3), 4111–4119.
- Wahyudi, G. H., & Anggapuspa, M. L. (2020). *PERANCANGAN INFOGRAFIS PENGURANGAN SAMPAH PLASTIK MELALUI SUROBOYO BUS*. 1(2).