

**PENGARUH ESTETIKA DESAIN GRAFIS MEDIA
PRESENTASI TERHADAP SEMANGAT BELAJAR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM FIAI UII ANGKATAN 2021-2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Faqih Prambudi

21422136

Dosen Pembimbing:

Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
TAHUN 2023-2024**

**PENGARUH ESTETIKA DESAIN GRAFIS MEDIA
PRESENTASI TERHADAP SEMANGAT BELAJAR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM FIAI UII ANGKATAN 2021-2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Faqih Prambudi

21422136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
TAHUN 2023-2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

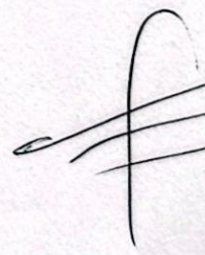
Nama : Faqih Prambudi
NIM : 21422136
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Estetika Desain Grafis terhadap Semangat Belajar
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII
Angkatan 2021-2023

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 12 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Faqih Prambudi



PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 2 September 2025
Judul Skripsi : Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021-2023
Disusun oleh : FAQIH PRAMBUDI
Nomor Mahasiswa : 21422136

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

Penguji I : Edi Safitri, S.Ag, MSI

Penguji II : Drs. Aden Wijdan S.Z., M.Si

(.....)
(.....)
(.....)

Yogyakarta, 2 September 2025



Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini Dosen Pembimbing Skripsi, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

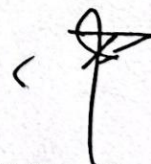
Nama Mahasiswa : Faqih Prambudi

Nomor Mahasiswa : 21422136

Judul Skripsi : Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Bahwa berdasarkan progres dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta,

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

NOTA DINAS

Yogyakarta, 13 Maret 2025 M

13 Ramadhan 1446 H

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 291/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2025 tanggal 13 Maret 2025.

atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : **Faqih Prambudi**

Nomor Pokok/NIMKO : **21422136**

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

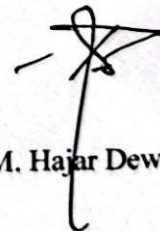
Tahun Akademik : 2024/2025

Judul Skripsi : Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing,



Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

MOTTO

“Semakin tinggi pohon menjulang, guncangannya akan semakin kencang.

Begitulah hidup Setinggi apapun pencapaian atau kualitas dirimu, tetap rendah

hati dan jadilah orang baik.”

- Faqih Prambudi

ABSTRAK

Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Oleh: Faqih Prambudi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh estetika desain grafis media presentasi terhadap semangat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021–2023. Topik ini diangkat karena media presentasi menjadi sarana utama dalam perkuliahan, terutama pada era digital yang menuntut pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, aspek estetika desain grafis sering terabaikan, padahal berpotensi mempengaruhi motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Kajian ini relevan untuk menegaskan bahwa faktor visual bukan hanya pelengkap, melainkan komponen penting dalam menciptakan suasana belajar kondusif.

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan analisis regresi linear sederhana. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert empat poin berisi 20 butir pertanyaan, terdiri atas 10 untuk variabel X (estetika desain grafis) dan 10 untuk variabel Y (semangat belajar). Kuesioner disebarikan kepada 90 responden mahasiswa yang dipilih secara acak dari angkatan 2021–2023. Data dianalisis melalui uji regresi menggunakan SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai $R = 0,794$ dan $R^2 = 0,630$, yang berarti 63% variasi semangat belajar dijelaskan oleh estetika desain grafis media presentasi. Uji regresi menghasilkan $F = 149,988$ dengan Sig. 0,000 serta koefisien $B = 0,895$ (Sig. 0,000), sehingga disimpulkan bahwa estetika desain grafis berpengaruh positif dan signifikan terhadap semangat belajar mahasiswa.

Kekhasan penelitian ini terletak pada fokus terhadap mahasiswa PAI generasi Z, yang responsif terhadap aspek visual dan interaktif dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya perhatian pada desain grafis media presentasi sebagai strategi meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan efektivitas pembelajaran. Implikasi penelitian ini mendorong dosen maupun pengembang media memperhatikan elemen estetika, seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan konsistensi desain, sehingga tercipta pengalaman belajar lebih menarik. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi kajian lanjutan untuk mengeksplorasi faktor lain yang memengaruhi semangat belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Estetika, Desain Grafis, Media Presentasi, Semangat Belajar, Generasi Z.

ABSTRACT

The Influence of Graphic Design Aesthetics in Presentation Media on the Learning Enthusiasm of Students in the Islamic Education Study Program, FIAI UII, Class of 2021-2023.

by: Faqih Prambudi

The aesthetics of graphic design in presentation media have become an increasingly significant factor in education, particularly in influencing students' learning motivation. This study aims to analyze the extent to which the aesthetics of graphic design in presentation media contribute to enhancing the learning motivation of active students in the Islamic Education Study Program, class of 2021-2023, FIAI UII Yogyakarta. Using a quantitative approach and simple linear regression analysis, this research measures the relationship between the quality of graphic design in presentation media (variable x) and students' learning motivation (variable y). Data were collected through a likert-scale questionnaire distributed to randomly selected respondents.

The research findings indicate that the aesthetics of graphic design in presentation media have a significant influence on students' learning motivation. Presentation media with engaging designs, harmonious color combinations, well-organized layouts, and appropriate font choices enhance students' interest and understanding of the presented material. This aligns with the characteristics of Generation Z, who are more responsive to interactive and informative visuals. Therefore, graphic design in learning media is not merely an aesthetic element but also plays a strategic role in improving the effectiveness of academic learning.

Based on these findings, this study recommends that lecturers and educational media developers pay greater attention to graphic design aspects when creating teaching materials to provide a more engaging and optimal learning experience for students. Additionally, this research can serve as a reference for future studies that wish to explore other factors influencing students' learning motivation, such as media interactivity and material delivery methods.

Keywords: *Aesthetics, Graphic Design, Presentation Media, Learning Enthusiasm, Generation Z, Islamic Education.*

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021-2023” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan kegiatan penelitian yang telah penulis lakukan di Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta.

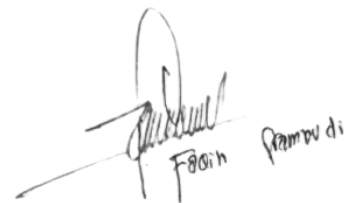
Sebagai halaman persembahan, Penulis akan mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teruntuk Ayah, seseorang yang aku panggil Papa. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sampai detik ini. Dirimu memang tidak sempat merasakan gelar sarjana, namun papa senantiasa memberikan segala sesuatu yang indah, tak kenal lelah mencari rezeki serta selalu mendukung dan mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya untuk mencapai cita-cita mulianya. Papa hebat, semoga sehat panjang umur dan bahagia selalu.

2. Teruntuk Malaikat tak bersayap, Mama. Terima kasih atas cinta, doa, dan pengorbanan tulusmu. Mama adalah alasan aku tetap kuat. Maaf jika belum bisa membanggakanmu, tapi kelak aku akan membuatmu bangga. Semoga Mama selalu sehat, panjang umur, dan bahagia bersama Papa.
3. Teruntuk Samsul, beliau yang biasa aku panggil Mbah Kong. Aku ingin membanggakanmu sebagai cucu pertama yang meraih gelar sarjana. Sebentar lagi momen itu tiba, Mbah. Sehat selalu ya, agar bisa menyaksikan kelulusan penulis yang telah lama kau nantikan.
4. Teruntuk Adik saya yang bernama Hesti Budiniarti yang tak kalah penting kehadirannya, terimakasih ya telah menjadi bagian hidup dalam perjalanan penulis. Berkontribusi besar dalam proses karya tulis ini baik tenaga maupun waktu untuk penulis.
5. Teruntuk gadis cantik yang berasal dari Ciamis, Kehadiranmu bukan sekedar mendukung, namun juga bertumbuh bersama Penulis hingga saat ini. Tiada kata selain terimakasih karena telah menemani langkah penulis untuk meraih mimpi yang masih dalam tahap perjalanan. Semoga kita bisa mencapai tujuan bersama diwaktu yang tepat dengan perahu yang telah kita rakit dari bongkahan kayu.
6. Teruntuk Dosen-dosen Pendidik, yang telah mengalirkan motivasi befikir cerdas dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Serta tidak lupa juga Pak Hajar serta Pak Burhan yang telah menjadi Dosen pembimbing skripsi yang cukup berjasa dalam proses pengerjaan skripsi penulis.

7. Senjani Kitchen, terutama kepada Mas Ibeng dengan Mbak Mira. Rasa terimakasih yang banyak ingin penulis berikan kepada engkau berdua yang secara tidak langsung telah memberikan dukungan penulis untuk mencapai gelar sarjana dengan bantuan kemudahan, sukses dan semoga murah rezeki selalu.
8. Orang yang selalu berbuat baik kepada saya, yaitu Teman-teman di seluruh komponen UII hingga alumni, yang tak mampu disebutkan satu per satu. Sungguh, bertemu dengan kalian mengajarkan arti keikhlasan, ketulusan, kebahagiaan, kebajikan, kesabaran dan kebermaknaan yang memberikan hal terindah dalam hidup penulis. Sejujurnya, kebaikan kalian sungguh luar biasa berharga dari sekedar kata.
9. Penulis juga menyadari bahwa dalam perjalanan ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Setiap kritik maupun masukan yang pernah diberikan telah menjadi dorongan berharga bagi penulis untuk terus belajar, berkembang, dan berusaha menjadi lebih baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih atas setiap pembelajaran yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Faqih Prambudi', with the name written in a cursive script.

Faqih Prambudi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	v
NOTA DINAS.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	viii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Sistematika Pembahasan.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 11
A. Kajian Pustaka	11
B. Landasan Teori	22
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis.....	35

BAB III METODE PENELITIAN.....37

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	37
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	38
C. Tempat dan Lokasi Penelitian.....	39
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	41
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	50
H. Teknik Analisis Data.....	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....65

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	
1. Sejarah Singkat Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta.....	65
2. Visi, Misi, Quality Assurance, dan Tujuan Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII.....	66
3. Keadaan Dosen dan Peserta Didik Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII.....	67
4. Sarana dan Prasarana Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII.....	69
B. Landasan Teoretis dalam Penelitian.....	70
C. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian.....	73
1. Tahap Persiapan.....	73

2. Uji Instrumen.....	73
D. Hasil Penelitian.....	77
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	77
a. Estetika Desain Grafis.....	78
b. Semangat Belajar.....	78
2. Uji Asumsi Klasik.....	79
a. Uji Normalitas.....	79
b. Uji Linearitas.....	81
c. Uji Regresi.....	82
d. Uji Hipotesis.....	85
E. Pembahasan.....	88
1. Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi.....	89
2. Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021- 2023.....	90
3. Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021- 2023.....	91
BAB V Penutup.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Pengukuran Likert.....	45
Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Prodi PAI Angkatan 2021-2023	69
Tabel 4.2 Ruang terdapat di Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII.....	69
Tabel 4.3 Landasan Teoretis dalam Penelitian.....	71
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel X	74
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y.....	75
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas.....	81
Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	83
Tabel 4.12 Pengaruh Estetika Desain Grafis terhadap Semangat Belajar Mahasiswa.....	86
Tabel 4.13 Besar Pengaruh Estetika Desain Grafis terhadap Semangat Belajar Mahasiswa.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1 Rumus Reabilitas Menurut Sujarweni V. Wiratna.....	55
Gambar 3.2 Rumus Linear Sederhana.....	62
Gambar 3.3 Menghitung Konstanta.....	63
Gambar 3.4 Menghitung Koefisien.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini yang serba-serbi kebutuhan akademik perkuliahan mahasiswa semakin mudah dikarenakan alat teknologi digital semakin maju. Dengan berkembangnya teknologi tersebut, selera pandangan mahasiswa terhadap media visual pada masa kini seiring menyesuaikan trend dalam gaya hidupnya yang kerap disebut dengan *aesthetic*. Berdasarkan kenyataan yang terjadi, mahasiswa akan antusias serta semangat pada pembelajaran dikelas apabila gaya belajar dan media pendukung dalam kelas yang diberikan oleh dosen adalah *relate* dengan yang dialami mahasiswa terutama tampilan visual desain modern.

Berita dan kejadian saat ini menunjukkan bahwa gen z memiliki kecenderungan cepat merasa bosan dengan desain yang tidak menarik secara visual. Generasi ini tumbuh dengan teknologi digital dan media sosial, yang membuat mereka terbiasa dengan konten yang selalu berubah dan beragam. Dengan ekspektasi tinggi terhadap estetika dan kreatifitas, gen z lebih memilih konten yang menarik secara visual dan mampu menghadirkan pengalaman yang berbeda.

Desain yang monoton dan tidak kreatif cenderung diabaikan oleh gen z. Mereka lebih tertarik pada desain yang estetik dan interaktif karena mampu menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan mereka. Hal

ini menunjukkan bahwa dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, penting untuk memahami preferensi visual mereka agar dapat menyajikan konten yang menarik dan efektif¹.

Berdasarkan temuan dari Tanoto Foundation, 27,94% populasi Indonesia adalah gen z. Persentase ini menegaskan pentingnya memahami preferensi visual generasi ini dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan dan media sosial. Memahami kebutuhan visual gen z dapat membantu menciptakan konten yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran dan interaksi online².

Generasi Z mencakup semua generasi adalah mereka yang memiliki tahun kelahiran 1995-2010³. Oleh karena itu, mayoritas pengguna di dunia media saat ini adalah generasi z. Mereka tidak hanya menjadi konsumen aktif tetapi juga kontributor konten, mengubah dinamika dan tren dalam dunia digital. Keterlibatan dan penguasaan teknologi membuat generasi z menjadi kekuatan besar dalam memandu perkembangan media dan memperkaya ekosistem digital secara keseluruhan⁴.

Hingga saat ini, animasi menarik hanya dinilai dari aspek visualnya saja, oleh karena itu, perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut terkait konten

¹ Husna, A. H., & Mairita, D. (2024). Gen Z Dan Perilaku Konsumsi Konten Influencer Pada Tiktok. *Jurnal Riset Komunikasi*, 7(1), 86–100.

² Databoks Katadata. (N.D.). Proporsi Populasi Generasi Z Dan Milenial Terbesar Di Indonesia. Retrieved From <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublishembed/120424/Proporsi-Populasi-Generasi-Z-Dan-Milenial-Terbesar-Di-Indonesia>.

³ Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal Of Christian Education*, 2(1), 1–19.

⁴ Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis Pada Konten Media Sosial Terhadap Daya Tarik Pengguna Dari Generasi Z Di Kota Batam. *Journal On Education*, 5(3), 9529–9530.

yang menitikberatkan pada narasi yang didukung oleh unsur visual. Hal ini telah dilakukan oleh Peneliti Ratih Suryani bersama rekannya yang membahas implementasi animasi 2D pada iklan layanan Masyarakat. Sebuah tampilan animasi dua dimensi (2D) yang bertujuan untuk sosialisasi kepada masyarakat setempat tentang DBD, pesan dapat tersampaikan dan mudah dimengerti oleh Masyarakat karena animasi yang ditampilkan menarik.

Kemudian terdapat penelitian kedua yang dilakukan oleh Mezia Kemala Sari dalam pemilihan stilistika dan strategi pada pariwisata di Televisi. Yaitu mencermati sasaran tujuan dalam penentuan stilistika dan strategi karena stilistika sebagai cara mengamati suatu ungkapan khas dan mengkaji dalam perihal pembuatan namun juga perlu memperhatikan reaksi yang dapat dirasakan oleh *audience*⁵.

Pada hasil data penelitian yang terlampir diatas, telah ditinjau dan teruji bahwa apapun informasi yang akan disampaikan baik bermutu atau tidak, jika pembawaan yang ditampilkan terdapat visual menarik yang memiliki kesan estetis, 2D/3D, elegan dan kata lainnya menggambarkan keindahan dapat membuat audiens mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan.

Sebagai mahasiswa Prodi PAI, Peneliti telah mengamati bahwa presentasi dengan desain grafis yang estetis cenderung lebih menarik

⁵ Wardani, W. P., Julianto, I. N., & Swandi, I. W. (2023). Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D “Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.” *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 46–47.

perhatian dan meningkatkan semangat belajar di kalangan rekan-rekan peneliti dan dosen. Pada awal semester 4 hingga sekarang di semester 6, peneliti selalu berusaha membuat tampilan presentasi yang menarik secara visual. Hasilnya, presentasi peneliti sering mendapat respon positif dan *audience* menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa estetika desain grafis dalam media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan semangat belajar.

Namun, beberapa dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang peneliti amati, terutama di usia-usia yang sudah tua, saat ini sering menggunakan tampilan Media Visual presentasi yang kurang diminati pada selera estetika mahasiswa karena tidak sesuai dengan kriteria suatu keindahan desain grafis generasi z. Termasuk dalam pemilihan warna dalam desain yang tidak kontras, perpaduan palet warna yang kurang nyaman dipandang serta pemilihan elemen desain yang tidak proporsional. Maka dari itu, mahasiswa cenderung mudah bosan saat melihat tatanan visual desain presentasi dosen yang monoton.

Pada data jurnal yang diteliti oleh Lois Oinike Tambunan tentang pengembangan bahan ajar e-modul matematika, mengatakan bahwa mata pelajaran matematika seringkali membuat bosan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dikarenakan matematika merupakan yang amat susah dalam memuat rumus serta perhitungan. Namun dengan

berkembangnya teknologi, terdapat alternatif untuk membuat pembelajaran tersebut menjadi menarik dikarenakan menggunakan media belajar yang tidak membosankan. Alternatif pada media pembelajaran tersebut tidak terpaku pada tulisan biasa saja, akan tetapi menambahkan fitur pendukung menarik seperti animasi gerak, tayangan audio, gambar, dan video dihadirkan untuk memperkaya penyajian materi, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran tanpa merasa jenuh atau bosan⁶.

Menurut pengamatan Peneliti, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 tergolong kepada generasi z. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori gen z yang telah diperkuat, bahwasannya generasi ini memiliki minat pada tampilan suatu desain menarik yang dapat dikorelasikan dengan tampilan media presentasi pembelajaran dengan desain grafis yang elegan. Sehingga dapat meningkatkan semangat dalam minat kegiatan belajar mengajar. Generasi Z memerlukan gaya desain yang unik dan menarik. Pemilihan gaya bahasa perlu mengikuti tren terkini guna meningkatkan efektivitas pemahaman informasi atau edukasi yang ingin disampaikan, khususnya pada generasi z⁷.

Generasi Z, yang besar di era digital, memiliki keahlian yang mendalam dalam menggunakan teknologi, seperti smartphone, media

⁶ Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Grafik Fungsi Eksponen Dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1030–1031.

⁷ Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital Dalam Meningkatkan Kesadaran Terhadap Self-Love Dan Social Media Positivity Untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 53.

sosial, dan berbagai aplikasi digital. Hal ini menjadikan desain grafis pada platform media sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap daya tarik konten digital bagi penggunanya yaitu generasi Z⁸.

Dalam hal ini, penelitian menunjukkan bahwa generasi Z sangat mementingkan estetika tampilan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam berbagi informasi dan ide-ide melalui media sosial. Mereka sangat memperhatikan dengan tampilan visual dan kreativitas yang ditampilkan dalam berbagai konten digital, sehingga mereka dapat dengan mudah berbagi dan berinteraksi dengan berbagai informasi dan ide-ide yang mereka temui. Dilihat dari konteks tampilan estetika desain grafis di konten sosial media yang sangat berpengaruh terhadap ketertarikan bagi generasi Z yang dapat diimplementasikan ke tampilan estetika media presentasi pembelajaran⁹.

Pemilihan subjek penelitian yang hanya berfokus pada mahasiswa PAI FIAI UII angkatan 2021–2023 didasarkan pada karakteristik khusus yang dimiliki oleh program studi ini. Mahasiswa PAI dituntut untuk menguasai keterampilan pedagogis, termasuk kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman mereka dalam menggunakan media presentasi, khususnya yang

⁸ Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis Pada Konten Media Sosial Terhadap Daya Tarik Pengguna Dari Generasi Z Di Kota Batam. *Journal On Education*, 5(3), 9.

⁹ Hamzah, A. A. (2012). Ifa Safira Mustikadara 3 1 Program D3 Seni Rupa Dan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain. *Universitas Kristen Maranatha*, 2, 40132.

berkaitan dengan aspek estetika desain grafis, menjadi sangat relevan untuk diteliti.

Selain itu, mayoritas mahasiswa PAI berasal dari generasi Z yang dikenal lebih responsif terhadap media visual yang interaktif dan menarik. Jika aspek estetika dalam media presentasi diabaikan, proses pembelajaran cenderung monoton dan dapat menurunkan semangat belajar. Dengan meneliti konteks PAI secara spesifik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi mahasiswa maupun dosen, sehingga hasilnya lebih tepat sasaran dan aplikatif.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti akan melaksanakan riset di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dalam mendalami pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi terhadap semangat belajar mahasiswa. Peneliti ingin melakukan analisa kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 FIAI UII dan mendapatkan hasil temuan riset baru untuk menjadi bahan evaluasi Program Studi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kesempurnaan pembelajaran yang efektif.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi terhadap semangat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021–2023 FIAI UII Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh salah satu faktor semangat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 FIAI UII Yogyakarta dapat dipengaruhi dengan tampilan estetika desain grafis visual pada media presentasi pembelajaran. Harapan peneliti dari hasil penelitian ini yaitu menghasilkan pandangan baru inovasi penelitian pendidikan pada bidang media untuk meningkatkan semangat belajar serta kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih efektif.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa digunakan dari hasil penelitian ini tentunya diharapkan memberikan dampak positif bagi segala pihak, terutama pada lingkungan pendidikan nantinya. Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini ada 2 yaitu secara teoritis dan juga praktis dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

- 1) Dapat memberikan kontribusi untuk masa depan Program Studi Pendidikan Agama Islam ketika terdapat penelitian lain yang memiliki tema atau permasalahan yang serupa dengan penelitian ini, dan diharapkan dapat menambah wawasan mengenai estetika desain grafis dalam media presentasi

pembelajaran yang memiliki kecenderungan semangat belajar mahasiswa.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta terutama Program Studi Pendidikan Agama Islam, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi, refleksi, hingga acuan dalam merumuskan fakta selanjutnya mengenai pengaruh estetika desain media pembelajaran dalam mendukung dan menunjang proses perkuliahan mahasiswa.

D. Sistematika Pembahasan

BAB I. Dalam Bab I ini terbagi dalam beberapa sub bab bagian yang peneliti teliti yaitu terdapat. Pertama, didapatinya latar belakang permasalahan yang peneliti teliti, berisikan konsep dasar pemikiran peneliti terhadap permasalahan yang dikaji dan juga hal yang sangat menarik bagi peneliti untuk menemukan permasalahan dan memecahkannya. Kedua, terdapat fokus penelitian yang berisi apa saja permasalahan atau topik pembahasan yang ingin dijelaskan dan dipecahkan oleh peneliti. Ketiga, terdapat pertanyaan penelitian yang berisi tentang pertanyaan pertanyaan yang disusun serta dirumuskan dari permasalahan yang timbul dari kondisi yang ada untuk kemudian dicari serta diulik. Keempat, terdapat tujuan penelitian yang dijadikan sebagai alasan mengapa adanya pertanyaan-pertanyaan yang ingin dijawab oleh peneliti berdasarkan observasi yang akan dilakukan untuk menemukan jalan keluar atas permasalahan yang ada.

Kelima, terdapat kegunaan penelitian yang terbagi menjadi teoritis dan praktis, sebagai pihak yang akan mendapat dampak dalam pemanfaatan proses dan hasil penelitian ini untuk kedepannya. Keenam, sistematika pembahasan yaitu penjabaran secara singkat terkait garis besar komponen yang ada pada setiap sub babnya.

BAB II. Dalam Bab II terdapat sumber-sumber atau rujukan yang menjadi acuan bagi peneliti untuk bisa menguatkan, menjelaskan dan sebagai referensi terkait permasalahan yang diteliti serta mencari solusi setelahnya. Pertama, kajian pustaka, dalam bagian ini berisikan sumber-sumber yang dipergunakan oleh peneliti dalam melakukan pembahasan terhadap permasalahan yang ditemukan. Kedua, landasan teori, berbagai sumber penelitian yang sesuai dengan judul dan tema skripsi ini, ini dikarenakan dalam menyusun landasan teori semakin banyak sumber tulisan yang memiliki muatan atau materi serta permasalahan yang sesuai dengan judul skripsi yang dibuat maka akan lebih baik dalam proses penelitian.

BAB III. Dalam Bab III ini berisikan pedoman penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pertama, jenis penelitian dan pendekatan penelitian, bagian ini merupakan kerangka peneliti dalam melakukan pembahasan dan menemukan permasalahan yang ada. Kedua, tempat dan lokasi penelitian, yaitu tempat untuk melaksanakan penelitian yang akan menjadi faktor penting dalam meneliti dari sebuah tempat yang dipilih penelitian yang akan ditelitinya, lalu lokasi penelitian yang menjadi koordinat dan alamat

lengkap proses pelaksanaan penelitian. Ketiga, sumber data, bagian ini digunakan oleh peneliti untuk menunjang keabsahan dari penelitian, didalam sumber data juga terdapat informan penelitian yaitu individu-individu atau kelompok yang menjadi sumber dan bisa menjadi narasumber dalam mencari informasi untuk mendukung proses penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Keempat, teknik pengumpulan data yang berisi tentang cara peneliti mengambil data yang relevan dengan topik penelitian. *Kelima*, teknik analisis data yang berisi tentang tata cara untuk menganalisis data yang peneliti dapatkan di lapangan.

BAB IV. berupa hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu “Pengaruh Estetika Desain Grafis dalam Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021-2023”.

BAB V. merupakan penutup yang berisi; Kesimpulan, saran dan rekap daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini digunakan untuk mendukung penyusunan skripsi ini untuk mendukung penyusunan skripsi ini maka penulis mengadakan pengamatan, observasi, mengkaji beberapa pustaka terlebih dahulu yang relevan serta sesuai dengan topik yang akan peneliti teliti, adapun kajian sumber pustaka yang menjadi salah satu referensi dari penelitian yang akan diteliti ini yaitu penelitian yang ditulis oleh:

1. Diartono DA (mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang tahun 2008) dengan judul “Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia”. Dalam jurnal tersebut penulis menjelaskan tentang manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah kemampuan orang untuk secara visual melihat proses dan metode pembuatan objek-objek tersebut. Selain itu, hasil dari proses pembuatan dapat langsung diamati. Media visual (gambar dan analogi) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memfasilitasi pemahaman (misalnya, merinci struktur dan organisasi) dan meningkatkan memori. Visual juga dapat merangsang minat siswa dan memberikan hubungan

2. antara isi materi kelas dengan dunia nyata.¹⁰ Dalam tulisan ini dijelaskan juga bahwa pengaruh tampilan visual dalam pembelajaran dapat mempengaruhi semangat dan minat belajar peserta didik. Hal ini bisa menjadi referensi untuk penelitian dalam mengukur seberapa besar pengaruh estetika desain grafis dalam media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa di Fakultas Ilmu Agama Islam UII dalam perkuliahan.
3. Hulu DM, dkk (Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darma Agung di Medan tahun 2022) dalam jurnal kewarganegaraannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dalam penelitian yang tertulis di jurnal ini menjelaskan bahwa belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran visual dan tanpa menggunakan media pembelajaran visual memiliki pencapaian keberhasilan pemahaman siswa yang berbeda. Berdasarkan hasil evaluasi, terungkap bahwa jumlah siswa pada kelas X IPA mencapai 27 siswa. Siswa yang meraih nilai antara 85-100 berjumlah 4 orang, dengan presentase sebesar 14,81%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 60-84 berjumlah 15 siswa, dengan presentase 55,55%. Sementara siswa yang mendapatkan nilai 45-59 tercatat sebanyak 8 orang, dengan presentasi sebesar 29,62%.

¹⁰ Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. Retrieved From <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/Fti1/Article/Download/81/76>.

Data hasil tes juga memperlihatkan bahwa pada kelas X IPA, ketika siswa belajar tanpa menggunakan media visual, terdapat siswa yang mendapatkan nilai 86-100 sebanyak 2 orang, dengan presentase 7,20%. Siswa yang meraih nilai 61-85 terdiri dari 18 siswa, dengan presentase 66,66%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 42-60 tercatat sebanyak 7 orang, dengan presentase 25,92%.

Melalui hasil observasi pada kelas X MIPA selama dua kali penelitian, dapat disimpulkan bahwa pada eksperimen pertama, yang melibatkan penggunaan media pembelajaran visual, dan eksperimen kedua tanpa media visual, siswa yang termasuk dalam kategori aktif dan meraih nilai tinggi berjumlah 4 orang. Di sisi lain, siswa yang termasuk dalam kategori aktif mencapai 23 orang dari total siswa kelas X IPA. Sedangkan pada eksperimen kedua, yang tidak melibatkan media pembelajaran visual, terdapat 2 siswa yang termasuk dalam kategori aktif, atau sekitar 7,20%, dan siswa yang cukup aktif berjumlah 25 orang, atau sekitar 92,80%.

Dari hasil analisis tes, terdapat perbedaan sebesar 13% (83%-70%) ketika menggunakan media visual dibandingkan dengan tidak menggunakan media visual. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran di SMA Mulia Pratama Medan memberikan hasil yang lebih baik daripada tidak menggunakan media visual. Ditemukan bahwa pengaruh media pembelajaran di SMA Mulia Pratama Medan Tahun Ajaran 2021/2022 memiliki dampak sebesar 13% pada kemajuan, jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran.¹¹ Dari peneliti yang telah melakukan riset dan menemukan data temuan tersebut, dapat memberikan saran kepada dosen di Fakultas Ilmu Agama Islam UII terutama Program Studi Pendidikan Agama Islam untuk menjadikan media visual sebagai salah satu alternatif meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

4. Melki Ardiansyah (mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno di Bengkulu tahun 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur”. Alasan peneliti melakukan riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media visual terhadap motivasi belajar di kelas IV pada mata Pelajaran PAI. Dengan pemanfaatan media visual diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi peserta didik ketika sedang memahami materi.

Dalam penelitian ini, metode analisis data menggunakan program SPSS 26, dengan mengaplikasikan uji validitas menggunakan Pearson Product Moment. Kriteria validitas adalah signifikansi $< 0,05$, yang berarti data dianggap valid. Uji normalitas dilakukan dengan lologorov-smirnov test, dengan kriteria signifikansi $< 0,05$ untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Uji One Sample T test digunakan dengan kriteria signifikansi $< 0,05$ untuk menerima hipotesis kerja. Berdasarkan

¹¹ Hulu, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580–2586.

hasil penelitian, questioner yang dianalisis menggunakan program SPSS 26 One Sample T Test, dengan taraf signifikansi 5% Sig 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini dinyatakan diterima.¹²

Secara singkat, dapat disampaikan bahwa terdapat korelasi antara pemanfaatan media visual dan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur. Begitupula Penelitian ini juga memiliki tujuan dalam pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran di Fakultas Ilmu Agama Islam UII.

5. Nur Alam (mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo di Bengkulu tahun 2021) dalam skripsinya yang berjudul “Peran Media Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas X T. ITL.A SMK Negeri 2 Palopo”. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa peran media visual dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dinyatakan bahwa pemanfaatan media visual dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dan mempermudah imajinasi visualisasi siswa. Selanjutnya disampaikan bahwa semangat untuk belajar meningkat saat guru menggunakan media pembelajaran visual, dengan dampak positif pada prestasi belajar siswa.

Berlandaskan kajian teoritis dan kondisi yang terjadi di lapangan dan Data yang telah ditemukan oleh Peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan

¹² Ardiansyah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur. Retrieved From <http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/8446/1/MELKI%20ARDIANSYAH.Pdf>.

media pembelajaran visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.¹³

Pada skripsi tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran visual yang membuat siswa lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Referensi ini bisa digunakan untuk mendalami penelitian ini, namun target penelitian ini akan lebih mengarah kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam UII.

6. Sigit Purnama dalam jurnalnya yang berjudul “Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam”, dalam skripsi ini dijelaskan bahwa Pemilihan warna dalam pembuatan multimedia pembelajaran merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kualitas program tersebut. Penggunaan warna yang tepat dalam multimedia pembelajaran dapat memicu minat, emosi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Agama Islam, penting bagi para pengembang multimedia untuk memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan warna yang efektif. Pewarnaan yang cermat pada elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, latar belakang, dan simbol-simbol, dapat memberikan kesan yang kuat dan membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran.¹⁴

¹³ Smk, X. T. I. T. L. A., & Palopo, N. (2021). Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*.

¹⁴ Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129. Retrieved From <http://Jurnal.Albidayah.Id/Home/Article/View/102>.

Hal ini selaras dengan penelitian peneliti seputar pengaruh estetika desain grafis terhadap semangat belajar mahasiswa sebagai sumber referensi yang kuat yang akan digunakan dalam riset ini.

7. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori Website *E-learning*”. Memberikan Temuan baru dalam penelitian yang menunjukkan bahwa (1) jenis website *e-learning* memiliki dampak langsung sebesar 24% terhadap aspek visual dari *website e-learning*. (2) Diperoleh hasil yang menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan antara aspek visual dari website *e-learning* dengan motivasi, sebagaimana tergambar dari nilai F (64,826) dan koefisien determinasi sebesar 0,416. (3) Selain itu, juga terdapat korelasi yang signifikan dan positif antara aspek visual dari *website e-learning* dengan motivasi belajar, yang ditunjukkan oleh nilai r sebesar 0,579 atau 33,5%. Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa aspek visual dari *website e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, namun tidak dipengaruhi oleh jenis *website e-learning*.¹⁵ Hal ini merupakan kajian yang kuat dalam menunjang penelitian peneliti, yaitu tampilan ke-estetikaan desain grafis dapat mempengaruhi nilai positif dalam semangat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta.

¹⁵ (2024). Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori Website E-Learning.

8. Dalam jurnal “Strategi Penerapan Manajemen Risiko Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smk Muhammadiyah 1 Kadungora” yang ditulis oleh Tanti Fitri dan Wahyu Hidayat. Jurnal tersebut menuliskan dalam manajemen resiko dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Kadungora salah satunya adalah desain komunikasi yang memusatkan perhatian pada prinsip komunikasi dan ekspresi kreatif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual dan estetika untuk menyampaikan pesan yang dituju. Di dalamnya terdapat beragam peluang karir yang bisa dikejar, di antaranya adalah Profesional desain web, fotografi, animator, penyiar televisi, desainer mobile, desainer lepas dan direktur kreatif serta Ilustrator.¹⁶

Seperti strategi yang diterapkan dalam manajemen resiko yang SMK Muhammadiyah 1 Kadungora yaitu desain komunikasi visual yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa guna menunjang pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dikaitkan dengan penelitian peneliti sebagai referensi untuk menindaklanjuti dalam melakukan riset kedepannya.

9. Dalam jurnal internasional berjudul “*Bold and bright, combining the aesthetics of comics and Saturday morning cartoons*” yang ditulis oleh Tom Scioli seorang seniman yang memiliki karya komik kontemporer terkenal. Ia sering mendapatkan banyak penghargaan dari atas karya

¹⁶ (2024). Strategi Penerapan Manajemen Risiko Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 1 Kadungora.

tulisan di komiknya. Banyak ciri khas karya Tom Scioli yang membuat banyak orang tertarik kepada karyanya seperti cerita, lukisan dan banyak lagi. Alasan Tom Scioli mempunyai banyak penggemar, salah satunya adalah sangat mengutamakan dan mementingkan pewarnaan dan menghubungkan dengan cerita di konten komik¹⁷, sehingga pembaca tidak bosan dan berimajinasi yang dimunculkan oleh desain visual pada tampilan komik.

Pada hal konteks komik ini, dapat dikaitkan dengan penelitian ini yaitu Pengaruh Estetika Desain Grafis dapat diimplementasikan ke Media Presentasi Pembelajaran. Dengan komik yang memiliki banyak penggemar dan peminat dikarenakan Tom Scioli mementingkan tampilan pengambilan pewarnaan yang merupakan unsur dari estetika, sehingga memunculkan seni yang menarik. Hal ini merupakan kajian pustaka yang kuat untuk mendukung penelitian.

10. Febriani, N. dalam jurnal manajemen komunikasi yang berjudul “Efektivitas Strategi Komunikasi Pemasaran *Celebrity Endorsement* di Instagram terhadap Generasi Z” menjelaskan bahwa generasi z dikenal sebagai konsumen informasi yang aktif dan kritis, sering kali lebih tertarik pada pesan iklan yang kreatif dengan tampilan foto atau video yang menarik. Mereka tumbuh dalam era di mana media sosial dan teknologi digital memainkan peran sentral dalam kehidupan sehari-hari,

¹⁷ Klaehn, J. (2019). “Bold And Bright, Combining The Aesthetics Of Comics And Saturday Morning Cartoons”: An Interview With Comic Book Artist And Writer Tom Scioli. *Journal Of Graphic Novels And Comics*, 12(5), 1154–1167.
<https://doi.org/10.1080/21504857.2019.1622583>

mempengaruhi preferensi mereka terhadap visual yang memukau dan konten yang relevan.¹⁸

Estetika desain grafis yang memikat dalam konteks presentasi pembelajaran dapat menarik minat mereka untuk terlibat lebih dalam dalam materi pembelajaran, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan memahami preferensi generasi ini terhadap visual yang menarik, studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana estetika desain grafis dapat mempengaruhi semangat belajar mahasiswa Program Pendidikan Agama Islam di UII Yogyakarta, angkatan 2021-2023.

11. Abiyaksa, D. dengan jurnal yang berjudul “Perancangan *Design UI/UX Website Artealogic* Sebagai Media Portofolio, Produk Serta Kampanye Pentingnya Branding dan Bisnis Bagi Generasi Z” dijelaskan bahwa Strategi perancangan yang efektif dalam konteks desain grafis untuk media presentasi pembelajaran melibatkan beberapa aspek kunci. Pemilihan tata letak yang memungkinkan penataan informasi yang jelas menjadi penting untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dapat disajikan secara terstruktur dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Penggunaan warna yang dipilih dengan hati-hati tidak hanya mencerminkan identitas merek institusi pendidikan, tetapi juga mempertimbangkan preferensi visual dari generasi z, yang cenderung

¹⁸ Febriani, N. (2021). Efektivitas Strategi Komunikasi Pemasaran Celebrity Endorsement Di Instagram Terhadap Generasi Z. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 5(2), 238.

lebih responsif terhadap palet warna yang dinamis dan menarik. Selain itu, penerapan desain antarmuka yang nyaman dan intuitif menjadi faktor krusial dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Hal ini dapat memastikan bahwa mahasiswa dapat dengan mudah menjelajahi konten pembelajaran tanpa hambatan, meningkatkan interaksi mereka dengan materi yang disajikan.

Prototipe media presentasi yang dihasilkan dari strategi ini dirancang untuk mencerminkan kesinambungan estetika desain yang menarik dan konsisten, yang tidak hanya mendukung tujuan akademis tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memikat dan inspiratif bagi mahasiswa angkatan 2021-2023 Program Pendidikan Agama Islam di UII Yogyakarta.

Dalam kajian pustaka ini, berbagai literatur telah ditinjau untuk mendukung penelitian mengenai pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran terhadap semangat belajar mahasiswa Program Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta angkatan 2021-2023. Teori-teori tentang desain grafis, karakteristik generasi z dalam konteks pembelajaran, serta pentingnya elemen visual dalam meningkatkan keterlibatan belajar telah diuraikan secara mendalam. Berdasarkan kajian ini, dapat disimpulkan bahwa estetika desain grafis yang dirancang dengan mempertimbangkan preferensi visual generasi z memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Kesimpulan ini memberikan landasan teoretis yang kuat untuk melanjutkan penelitian empiris yang bertujuan untuk mengukur dan

menganalisis hubungan antara estetika desain grafis dan semangat belajar dalam konteks akademis di UII Yogyakarta.

B. Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah kesatuan yang didalamnya terdapat definisi, konsep, proporsi yang disusun rapi. Landasan teori ini diharapkan menjadi sebuah dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti kuantitatif melibatkan pengumpulan data dengan metode pengukuran. Dalam merancang alat ukur, teori digunakan sebagai panduan untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diukur.¹⁹ Adapun landasan teori dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Estetika Desain Grafis

a. Pengertian Estetika

Teori estetika menurut Khusnul Khotimah, seorang Dosen di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Menurutnya, desain yang hanya mengutamakan fungsi tanpa memperhatikan estetika akan tampak kurang menarik serta kurang efektif dalam berkomunikasi. Keindahan dalam desain dapat dievaluasi baik melalui visual (yang tampak oleh mata) maupun melalui perasaan yang lebih mendalam (yang dirasakan oleh hati). Sebagaimana seseorang bisa tertarik pada pasangan karena

¹⁹ Warsita, B. (2007). Peranan TIK Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh. *Teknodik*, 11(20), 1–235.

penampilannya atau kepribadiannya, desain yang menarik juga membutuhkan kedua elemen tersebut.

Untuk menghasilkan desain yang mampu menarik perhatian (*eye-catching*), pemahaman mendalam terhadap unsur-unsur atau elemen-elemen dalam desain grafis menjadi sangat penting. Desain dapat terlihat menarik karena keindahan visual yang ditampilkan atau konsep kreatif yang digunakan. Dalam hal ini, penilaian atas keindahan lebih difokuskan pada kemampuan mata untuk mengapresiasi karya secara visual. Agar hasil desain terlihat menarik, elemen grafis perlu melalui proses pengeditan, seperti penyesuaian, penyempurnaan, penambahan efek, dan langkah lainnya. Setelah itu, elemen-elemen tersebut diatur ke dalam komposisi yang baik dengan mengikuti prinsip-prinsip desain²⁰.

b. Pengertian Desain Grafis

Menurut Khusnul Khotimah, Desain grafis merupakan bidang yang menuntut pemahaman mendalam terhadap dunia visual dan seni, khususnya dalam aspek estetika. Hal ini dikarenakan desain grafis berlandaskan penerapan elemen-elemen visual serta prinsip-prinsip desain untuk menciptakan suatu karya yang memiliki daya tarik estetis dan fungsional.

Dalam praktiknya, desain grafis mengacu pada beberapa prinsip utama, seperti kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan,

²⁰ Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*)

dan repetisi, yang bertujuan untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan efektif. Selain itu, desain grafis juga dibangun atas elemen-elemen dasar, di antaranya garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna, yang berperan dalam membangun struktur visual suatu karya.

Nilai estetis berhubungan dengan bagaimana elemen dan prinsip desain diterapkan untuk menciptakan harmoni visual yang indah dan menarik. Sementara itu, nilai ekstra merujuk pada aspek yang memberikan kesan mendalam terhadap suatu karya, seperti adanya gerakan dalam animasi, efek percepatan, goyangan, lambaian, melalui penggunaan simbol, gambar, dan teks serta suasana tertentu seperti kehangatan, ketenangan, atau dinamika yang mampu membangkitkan emosi tertentu pada penikmatnya²¹.

Dengan demikian, desain grafis ini dapat di implementasikan pada media presentasi, tidak hanya sekadar menciptakan visual yang menarik, tetapi juga mampu membangun pengalaman estetika dan emosional yang lebih mendalam dengan menggabungkan elemen-elemen desain grafis yang menghasilkan komposisi menarik secara efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens yang dituju bagi audiensnya yaitu mahasiswa.

c. Prinsip-prinsip Desain Grafis

Untuk menciptakan desain yang efektif dan menarik, terdapat prinsip-prinsip utama yang menjadi pedoman dalam menyusun

²¹ Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*)

elemen-elemen visual secara harmonis menurut Khusnul Khotimah²².

Prinsip-prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan: prinsip kesederhanaan sangat logis untuk membantu pembaca memahami pesan yang disampaikan dengan lebih mudah. Contohnya, dalam memilih jenis huruf untuk berita, penting untuk menghindari penggunaan font dengan ornamen yang terlalu rumit, seperti *blackletter*, karena sulit dibaca. Pemisahan antara judul (*headline*), subjudul, dan isi berita (*body text*) juga perlu dilakukan dengan cermat agar lebih mudah diakses pembaca.
- 2) Keseimbangan (*balance*): setiap elemen dalam desain harus diatur agar tampak seimbang sehingga menciptakan harmoni. Mata manusia cenderung melihat keseluruhan desain sebagai satu kesatuan sebelum beralih pada komponen-komponen yang lebih kecil.
 - a) Simetris: elemen-elemen desain tampak seperti refleksi di sepanjang garis imajiner. Hasilnya, kedua sisi dari garis tersebut terlihat serupa. Desain dengan keseimbangan simetris biasanya mudah dipahami, tetapi sering memberikan kesan formal, tradisional, atau bahkan membosankan.

²² Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*)

- b) Asimetris: dalam desain asimetris, kesan yang dihadirkan lebih modern, dinamis, dan penuh keberanian karena elemen-elemen tidak sepenuhnya seimbang.
 - c) Radial: keseimbangan radial mengarahkan perhatian ke titik pusat, biasanya dalam bentuk lingkaran, sehingga mudah menarik perhatian mata.
- 3) Irama (*rhythm*): irama dalam desain mengacu pada pola pengulangan atau variasi elemen-elemen visual untuk menciptakan kesan gerakan tertentu. Beberapa jenis irama meliputi:
- a) Regular: pola pengulangan yang seragam dalam jarak dan bentuk.
 - b) Mengalir (*flowing*): variasi yang menciptakan kesan gerakan dinamis dan alami.
 - c) Progresif: pola yang menunjukkan perubahan bertahap atau peralihan antar elemen, memberikan kesan proses yang berjalan secara bertahap.
- 4) Skala dan Proporsi: Skala merujuk pada perubahan ukuran elemen desain tanpa mengubah perbandingan asli antara panjang, lebar, atau tinggi. Sebaliknya, proporsi melibatkan perubahan pada perbandingan tersebut, yang kadang dapat menciptakan distorsi. Tiga jenis skala dan proporsi adalah jauh/lepas, sedang, dan dekat/intim.

- 5) Fokus (*dominance*): Fokus dalam desain mengacu pada elemen yang menjadi pusat perhatian, di mana tidak semua komponen memiliki tingkat kepentingan yang sama. Elemen-elemen tersebut disusun dalam hierarki:
- a) Dominant: elemen yang paling menonjol dan menarik perhatian utama.
 - b) Sub-dominant: elemen pendukung yang melengkapi elemen dominan.
 - c) Sub-ordinat: elemen pelengkap yang kurang menonjol, seperti latar belakang. Kontras juga digunakan untuk mempertegas fokus, seperti kontras warna hitam dan putih, garis tebal dan tipis, atau ukuran font besar dan kecil.
- 6) Penekanan (aksentuasi): penekanan dirancang untuk menarik perhatian pembaca agar mereka fokus pada bagian tertentu dari desain. Hal ini dapat dicapai melalui pengulangan ukuran, serta kontras pada elemen seperti tekstur, warna, garis, ruang, atau motif tertentu.
- 7) Kesatuan (*unity*): kesatuan adalah prinsip yang memastikan setiap elemen desain saling terhubung dengan baik sehingga pembaca dapat memahami desain sebagai satu kesatuan yang utuh. Beberapa cara untuk mencapai kesatuan meliputi:

- a) Kedekatan (*closure*): dengan menempatkan elemen-elemen dekat satu sama lain, mata akan menangkapnya sebagai satu grup atau kesatuan.
- b) Keselarasan (*continuity*): elemen-elemen yang tersusun secara berkesinambungan menciptakan kesinambungan visual, sering kali dibantu oleh garis-garis atau perspektif yang mengarahkan mata ke elemen tertentu.
- c) Keserupaan (*similarity/consistency*): elemen-elemen yang memiliki kemiripan bentuk, ukuran, atau warna akan memberikan kesan kesatuan.
- d) Perataan (*alignment*): dengan menyelaraskan elemen-elemen menggunakan grid atau garis panduan, desain akan terlihat lebih rapi dan terstruktur.

d. Tujuan Estetika Desain Grafis

Menurut Khusnul Khotimah, Desain grafis bertujuan untuk menyampaikan sebuah karya melalui elemen-elemen visual. Dengan memanfaatkan komposisi warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak, desain grafis mampu mengkomunikasikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Pendekatan ini memungkinkan ide-ide kompleks menjadi lebih sederhana dan efektif untuk diterima secara visual²³.

e. Kelebihan dan kekurangan Estetika Desain Grafis

²³ Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*).

Desain grafis memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan memikat secara visual. Elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak memungkinkan pesan yang kompleks dapat dipecah menjadi bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Karya visual yang terstruktur dengan baik dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat fokus audiens terhadap pesan yang ingin disampaikan.

Namun, di balik keindahan visualnya sering muncul adalah bagaimana menjaga agar estetika desain tidak mengurangi kejelasan pesan utama. Beberapa kasus, penekanan berlebihan pada aspek visual dapat membuat audiens salah memahami atau bahkan kehilangan esensi dari informasi yang sebenarnya ingin disampaikan. Oleh karena itu, dalam penerapannya, perlu keseimbangan yang baik antara estetika dan fungsi informasi agar desain grafis tetap efektif dalam tujuannya sebagai alat komunikasi menurut Khusnul Khotimah.²⁴

2. Semangat Belajar

a. Pengertian Semangat Belajar

Secara umum, semangat dapat diartikan sebagai dorongan yang tinggi disertai dedikasi dan kesungguhan dalam berupaya

²⁴ Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*)

mencapai suatu tujuan. Hal ini mencerminkan ketekunan serta tekad yang kuat dalam menghadapi tantangan²⁵.

Belajar merupakan proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pendidikan atau, secara lebih spesifik, melalui tahapan latihan yang terstruktur²⁶. Berdasarkan dua pemaparan sebelumnya, dapat dirangkum bahwasannya semangat belajar mencerminkan dorongan kuat untuk terus berkembang melalui proses pendidikan dan latihan.

Dengan adanya semangat, seseorang lebih berkomitmen dalam menghadapi tantangan serta meningkatkan pemahaman dan keterampilannya. Dengan demikian, semangat belajar berperan penting dalam mendukung pertumbuhan pribadi dan pencapaian tujuan.

b. Indikator Semangat Belajar dalam Ranah Afektif

Dalam teori Bloom dan Krath Wohl, semangat belajar dalam ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan keterlibatan emosional seseorang dalam proses pembelajaran. Hasil dari proses ini tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga bagaimana peserta didik menunjukkan kepedulian, kedisiplinan, dan komitmen dalam belajar. Berikut adalah lima jenjang dalam

²⁵ Maspupah, Siti Amin Nur Hayati (2018) Dampak Pekerjaan Orang Tua pada Semangat Belajar Siswa MA Hasan Muchyi Kelas XI. Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Kediri.

²⁶ Maspupah, Siti Amin Nur Hayati (2018) Dampak Pekerjaan Orang Tua pada Semangat Belajar Siswa MA Hasan Muchyi Kelas XI. Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Kediri

ranah afektif yang dapat dijadikan sebagai indikator semangat belajar²⁷:

- 1) Penerimaan (*receiving*): indikator pertama dari semangat belajar adalah kesediaan seseorang untuk menerima informasi, pengalaman, atau stimulus baru dalam pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan melalui rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap materi, serta perhatian terhadap guru atau sumber belajar lainnya.
- 2) Respons (*responding*): Tahap ini menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tidak hanya sekadar menerima materi, tetapi juga menunjukkan reaksi, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi. Respons yang positif menunjukkan adanya minat serta kesiapan dalam mengikuti proses belajar.
- 3) Penghargaan (*valuing*): ada tahap ini, peserta didik mulai memberikan nilai atau makna terhadap pembelajaran yang mereka jalani. Mereka memahami pentingnya materi yang dipelajari dan mulai menunjukkan sikap menghargai ilmu serta proses belajar itu sendiri. Sikap ini tercermin dalam motivasi belajar, ketekunan, serta rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik.

²⁷ Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1–22.

- 4) Pengorganisasian (*organization*): indikator ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghargai pembelajaran, tetapi juga mulai mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Mereka mampu menghubungkan berbagai konsep yang telah dipelajari, menyusun strategi belajar yang efektif, serta menerapkan pola pikir yang sistematis dalam menyelesaikan permasalahan.
- 5) Internalisasi Nilai (*character by a value*): Tahap tertinggi dari ranah afektif dalam semangat belajar adalah ketika nilai-nilai pendidikan telah menjadi bagian dari karakter dan prinsip hidup peserta didik. Mereka tidak hanya belajar karena tuntutan eksternal, tetapi karena kesadaran pribadi bahwa belajar adalah bagian penting dari perkembangan diri mereka. Semangat belajar yang telah terinternalisasi akan tercermin dalam konsistensi perilaku, kemandirian dalam mencari ilmu, serta kesungguhan dalam mencapai tujuan akademik dan pribadi.

Dengan memahami indikator-indikator ini, dapat disimpulkan bahwa semangat belajar erat kaitannya dengan keterlibatan afektif yang mencerminkan motivasi, nilai, serta sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dalam mendukung teori semangat belajar penelitian ini, poin

receiving, *response* dan *valuing* ini dalam ranah afektif ini memiliki relevansi teori semangat belajar yang dapat berkaitan dengan faktor *ekstrinsik* yaitu ketika melihat tampilan media presentasi estetika desain grafis akan mendorong siswa untuk memiliki keterbilatan emosional dan memperhatikan materi yang dibawakan oleh Pengajar, serta memiliki kesadaran penuh untuk selalu antusias mengikuti setiap pelajaran yang dibawakan oleh Pendidik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Semangat Belajar

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap semangat belajar adalah faktor non-sosial dalam proses pembelajaran menurut Hamzah. Faktor ini mencakup berbagai aspek lingkungan fisik yang dapat memengaruhi kenyamanan serta efektivitas dalam belajar. Beberapa di antaranya meliputi keadaan, temperatur, hawa, serta perpindahan waktu seperti mulai dari ke pagi yang cerah, siang bolong, serta menuju gelap. Selain itu, lokasi belajar, baik dari segi tata letak maupun kondisi bangunan, turut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif²⁸.

Namun tidak hanya itu, penggunaan alat-alat pembelajaran seperti alat tulis, buku, serta media pendukung lainnya juga

²⁸ Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1–22.

dapat memengaruhi pengalaman belajar. Dalam konteks ini, estetika desain grafis media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang dapat memberikan dampak terhadap semangat belajar peserta didik. Desain visual yang menarik dan nyaman dipandang dapat meningkatkan daya tarik materi, memperjelas informasi, serta mengurangi kejenuhan saat belajar. Oleh karena itu, seluruh elemen dalam lingkungan belajar, termasuk estetika media pembelajaran, perlu diatur dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* secara etimologis berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam bahasa Arab, istilah ini juga dimaknai sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Secara umum, media dapat dipahami sebagai segala sesuatu, baik berupa manusia, materi, maupun peristiwa, yang mampu menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam arti ini, guru, buku teks, maupun lingkungan belajar juga termasuk media. Selain itu, media dipandang sebagai salah satu unsur penting dalam komunikasi karena berfungsi membawa pesan dari komunikator kepada komunikan.

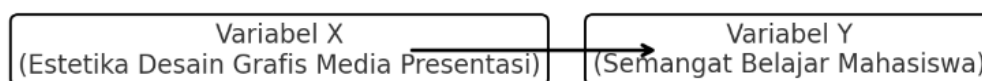
Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, guru berperan sebagai penyampai informasi sehingga perlu memanfaatkan media yang tepat agar pesan dapat diterima dengan baik. Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung proses belajar, karena segala sesuatu yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki posisi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.²⁹

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, variabel x adalah estetika desain grafis media presentasi, sedangkan variabel y adalah semangat belajar mahasiswa. Estetika desain grafis dalam media presentasi mencakup aspek visual seperti warna, tipografi, layout, serta penggunaan elemen grafis yang menarik. Desain yang estetis dapat meningkatkan daya tarik visual presentasi, sehingga mahasiswa lebih fokus dalam menyimak materi. Ketika presentasi lebih menarik secara visual, perhatian mahasiswa akan lebih terarah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

²⁹ Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

Hubungan antara variabel x dan variabel y dapat dijelaskan melalui teori kognitif dalam desain pembelajaran. Media presentasi yang dirancang dengan estetika yang baik akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh mahasiswa, karena visual yang menarik dapat membantu proses *encoding* informasi dalam otak. Sebaliknya, jika desain media presentasi tidak menarik atau terlalu monoton, mahasiswa cenderung kehilangan fokus dan merasa bosan. Oleh karena itu, estetika desain grafis dalam media presentasi berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Kerangka berpikir di atas dapat dilihat dalam skema berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

X = Gaya Mengajar Guru

Y = Minat Belajar Peserta Didik

→ = Hubungan/Pengaruh

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil hipotesis yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H1):

Estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap semangat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta angkatan 2021-2023.

2. Hipotesis Nol (H0):

Estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap semangat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta angkatan 2021-2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Berdasarkan fokus penelitian yang sudah disampaikan diawal, bersandingan dengan pertanyaan penelitian serta tinjauan dari segi prosedur dan rencana yang ditempuh oleh peneliti, maka dari itu penelitian ini termasuk dalam penelitian berjenis Penelitian Kuantitatif. Penelitian Kuantitatif adalah metode penelitian yang menekankan pada penggunaan angka dan statistik. Penelitian ini sering melibatkan pengumpulan data di lapangan yang sarat dengan nuansa angka-angka. Teknik pengumpulan data ini mencakup berbagai metode untuk mendapatkan informasi yang akurat dan dapat diukur secara statistik³⁰.

Melalui penelitian kuantitatif yang peneliti pilih sebagai model untuk skripsi ini, dengan harapan dapat memecahkan persoalan yang ditemukan serta memberikan manfaat kedepanya terkait penemuan yang akan didapatkan. Melalui penelitian kuantitatif ini peneliti juga bisa menggali subjek dan mengetahui berdasarkan survei data, apa yang mahasiswa alami terkait pengaruh estetika desain grafis terhadap semangat belajar mahasiswa. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang serta individu yang menjadi objek penelitian secara peninjauan dengan data melalui target penelitian. Jenis penelitian yang diambil untuk skripsi ini adalah jenis penelitian survei untuk memperoleh data.

³⁰ Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).

Berdasarkan hal di atas, penelitian ini menggunakan metode *e-form* yang disebarkan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Data yang terkumpul melalui survey tersebut, kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang akurat dan dapat diukur secara statistik. Maka dari itu, peneliti akan melakukan riset untuk mengetahui pengaruh estetika desain grafis terhadap semangat belajar mahasiswa dengan menggunakan pendekatan tersebut.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta angkatan 2021-2023 yang termasuk dalam generasi z, yaitu individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010. Pemilihan subjek dilakukan melalui metode *random sampling* untuk mendapatkan representasi yang acak dan tidak bias. Dengan metode ini, setiap mahasiswa yang memenuhi kriteria memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Generasi Z dipilih sebagai subjek karena mereka dikenal sebagai kelompok yang sangat akrab dengan teknologi dan elemen visual digital, sehingga diharapkan mampu memberikan respons yang signifikan terhadap estetika desain grafis dalam media pembelajaran.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran. Estetika desain grafis mencakup elemen-elemen visual yang digunakan dalam media pembelajaran, seperti penggunaan warna, tipografi, tata letak, animasi, dan ilustrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen estetika tersebut mempengaruhi semangat belajar mahasiswa generasi Z.

Media presentasi yang dianalisis meliputi berbagai jenis presentasi digital yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran, seperti PowerPoint, Google Slides, atau perangkat lunak presentasi lainnya. Pengaruh estetika desain grafis pada peningkatan minat dan motivasi belajar akan dievaluasi dengan memperhatikan reaksi mahasiswa terhadap visualisasi yang ditampilkan dalam materi pembelajaran.

C. Tempat dan Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian ini berada di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang dilakukan secara pengambilan data melalui survei form secara daring yang berarti mahasiswa tidak berada di lokasi secara langsung, namun mahasiswa mengisi kuesioner survei melalui *e-form* yang akan dikirimkan peneliti melalui antar grup media sosial setiap rumpun angkatan masing masing Program Studi.

2. Lokasi Penelitian

Sasaran Lokasi penelitian ini yaitu di Fakultas Ilmu Agama Islam. Universitas Islam Indonesia yang beralamatkan di Jl. Kaliurang KM 14.5, Krawitan, Umbulmartani, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581.

a. Sumber Data

Sesuai dengan definisi dari penelitian kuantitatif secara umum, riset ini berbentuk bilangan, yaitu menggunakan riset melalui survei mengisi kuesioner di survei *e-form* untuk memperoleh data. Sehubungan setelah mendapatkan data dari pengisian kuesioner mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 FIAI UII yang telah terkumpul, kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang akurat dan dapat diukur secara statistik.

1) Informan Penelitian

Informan dari penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Total populasi ini sebanyak 286 mahasiswa aktif.

2) Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan atau pemilihan informan dalam penelitian ini dimana mereka sebagai sumber daya untuk mendapatkan data yang tepat dalam proses penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 FIAI UII yang terkategori

kedalam generasi z yang merupakan sasaran subjek peneliti. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probabilitas sampling*, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* untuk menentukan informan atau responden.

Random sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel³¹. Metode ini dipilih karena memungkinkan hasil penelitian yang lebih representatif dan mengurangi bias, dikarenakan sasaran penelitian ini adalah mahasiswa PAI FIAI UII angkatan 2021-2023, tidak ada ciri khusus dan perbedaan dalam sampel ini. Mahasiswa dengan kelahiran tertua dari ketiga angkatan adalah tahun 1998 dan paling muda adalah tahun 2005, maka dari itu mereka tergolong kedalam generasi z³². Sehingga untuk menentukan sampel penelitian ini digunakanlah teknik *random sampling*.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen

³¹ Sumargo, B. (2020). Teknik Sampling. *UNJ Press*.

³² Data diambil dari *e-form* Demografi Responden

(terikat). Variabel independen merupakan faktor yang memengaruhi atau memberikan dampak, sedangkan variabel dependen adalah hasil atau respon yang diukur berdasarkan pengaruh dari variabel independen tersebut. Pemisahan ini bertujuan untuk memahami secara lebih jelas hubungan kausal antara estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran (sebagai variabel independen) dengan tingkat semangat belajar mahasiswa (sebagai variabel dependen). Penjelasan lebih rinci mengenai kedua variabel ini disampaikan dalam subbagian berikut:

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyon, variabel independen merupakan faktor yang memengaruhi atau memberikan dampak, sedangkan variabel dependen adalah hasil atau respon yang diukur berdasarkan pengaruh dari variabel independen tersebut³³. Pemisahan ini dapat berkaitan dengan tujuan untuk memahami secara lebih jelas hubungan kausal antara estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran (sebagai variabel independen) dengan tingkat semangat belajar mahasiswa (sebagai variabel dependen). Penjelasan lebih rinci mengenai kedua variabel ini disampaikan dalam subbagian berikut.

³³ Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D". Bandung : Alfabeta

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran. Aspek-aspek estetika desain grafis yang diukur meliputi:

- 1) Kesederhanaan
- 2) Keseimbangan
- 3) Irama
- 4) Skala dan proporsi
- 5) Fokus
- 6) Penekanan
- 7) Kesatuan

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah semangat belajar mahasiswa. Aspek-aspek semangat belajar yang diukur meliputi:

- 1) Penerimaan
- 2) Respons
- 3) Penghargaan
- 4) Pengorganisasian
- 5) Internalisasi nilai

2. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan secara konkret bagaimana variabel-variabel tersebut diukur.

a. Estetika Desain Grafis (X):

Estetika desain grafis dioperasionalkan melalui evaluasi media presentasi pembelajaran berbasis kuesioner yang diisi oleh mahasiswa. Instrumen pengukuran mencakup aspek komposisi visual, kejelasan informasi, dan daya tarik visual dengan skala *likert* 1–4 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju).

b. Semangat Belajar (Y):

Semangat belajar dioperasionalkan melalui penilaian terhadap motivasi, fokus, dan partisipasi mahasiswa selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui kuesioner dan observasi yang menggunakan skala likert 1–4.

c. Skala Pengukuran

Seluruh instrumen menggunakan skala *likert* dengan rentang nilai sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Dalam tolak ukur ini, terdapat 2 arah pernyataan dalam kuisoner responden yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Menurut Sugiyono, skala *likert* digunakan sebagai alat untuk menilai sikap, pandangan, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Pernyataan

favorable merujuk pada pernyataan yang mengandung aspek positif serta mendukung variabel riset peneliti. Dan sebaliknya, pernyataan *unfavorable* merupakan pernyataan yang mengandung unsur negatif dan tidak mendukung variabel yang diteliti³⁴. Gambaran skala penelitian ini, dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Pengukuran Likert

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
Sangat Tidak Setuju	-	1
Tidak Setuju	-	2
Setuju	3	-
Sangat Setuju	4	-

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam suatu penelitian, menentukan populasi dan sampel adalah langkah krusial untuk memastikan validitas dan generalisasi hasil yang diperoleh. Populasi penelitian mengacu pada seluruh individu atau kelompok yang menjadi sasaran penelitian berdasarkan kriteria tertentu. Dalam konteks penelitian ini, populasi mencakup seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta angkatan 2021-2023. Populasi ini dipilih karena merepresentasikan kelompok yang relevan dalam mengevaluasi pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran terhadap semangat belajar.

³⁴ Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yang memastikan bahwa setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Menurut Pangestu, *random sampling* disebut demikian karena setiap anggota populasi dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan strata atau karakteristik tertentu, terutama jika populasi dianggap homogen. Suatu sampel disebut *random* apabila setiap individu memiliki peluang yang sama untuk terpilih tanpa pemilihan khusus. Konsep ini sesuai dengan *probability sampling*, di mana seluruh elemen dalam populasi mendapat kesempatan setara untuk menjadi bagian dari sampel, sehingga hasil penelitian lebih objektif dan bebas dari bias³⁵.

Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengurangi bias dan meningkatkan keakuratan hasil penelitian.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari sejumlah mahasiswa yang dipilih secara acak dari populasi target. Pemilihan ini dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria inklusi seperti status sebagai mahasiswa dan pernah terpapar media presentasi pembelajaran yang menggunakan elemen desain grafis. Dengan demikian, sampel yang diperoleh diharapkan mampu merefleksikan karakteristik populasi secara keseluruhan. Proses ini menjadi penting agar kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya berlaku bagi sampel, tetapi juga dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Penjelasan lebih rinci

³⁵ Pangestu Subagyo, & Djarwanto. 2019. Statistika Deskriptif. Yogyakarta :BPFE

mengenai teknik pengambilan sampel dan justifikasinya akan dibahas dalam subbagian ini.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang relevan dan valid dari responden. peneliti akan dijelaskan secara rinci jenis data yang dikumpulkan, instrumen pengumpulan data yang digunakan, populasi dan sampel, prosedur pengumpulan data, teknik random sampling, serta etika penelitian yang diambil.

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi semangat belajar mereka.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner online (*e-form*) yang terdiri dari beberapa bagian:

- a. Demografi: Mengumpulkan informasi dasar seperti nama, (Nomer Induk Mahasiswa) NIM, tanggal kelahiran dan email aktif.
- b. Persepsi terhadap desain grafis: Menggunakan skala *likert* untuk mengukur persepsi responden terhadap estetika desain grafis

dalam media presentasi.

- c. Semangat Belajar: Menggunakan skala *likert* untuk mengukur tingkat semangat belajar mahasiswa.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Yogyakarta angkatan 2021-2023, yang tergolong dalam generasi z. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden.

4. Prosedur Pengumpulan Data

- a. Persiapan Kuesioner: Kuesioner disusun berdasarkan kajian literatur dan diuji validitas serta reliabilitasnya melalui uji coba awal (*piloting*).
- b. Distribusi Kuesioner: Tautan e-form kuesioner dikirimkan melalui email/media sosial/platform lain yang digunakan oleh mahasiswa angkatan 2021-2023.
- c. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan dalam periode satu bulan setelah *e-form* disebar, di mana responden diminta untuk mengisi kuesioner secara online. Data yang masuk disimpan dengan aman dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

5. Teknik Random Sampling

Random sampling digunakan untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa angkatan 2021-2023 memiliki peluang yang sama

untuk berpartisipasi. Langkah-langkah yang diambil meliputi:

- a. Menyusun daftar lengkap mahasiswa angkatan 2021-2023.
- b. Menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan sampel acak dari daftar tersebut.
- c. Mengirimkan tautan *e-form* kuesioner kepada mahasiswa yang terpilih secara acak.

Setelah merencanakan pengumpulan data untuk penelitian ini, langkah pertama adalah menentukan ukuran sampel yang representatif dari populasi mahasiswa Program Pendidikan Agama Islam di UII Yogyakarta angkatan 2021-2023. Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel menggunakan pedoman dari Suharsimi Arikunto, yang menyatakan bahwa jika jumlah populasi lebih dari 100, maka sampel dapat diambil antara 20-25% dari total populasi³⁶. Dengan jumlah total populasi sasaran peneliti yaitu sebanyak 286 mahasiswa. Maka jumlah sampel representatif dalam riset ini ditentukan sebanyak 72 mahasiswa (dalam perhitungan 25% dari total populasi).

Agar hasil dari perhitungan ketika sedang di uji nantinya dan menambah kepercayaan penguji dan hasil riset, peneliti akan menambahkan sampel representatif menjadi 90 mahasiswa dengan tujuan agar hasil riset ini teruji kevaliditasannya dengan semakin bertambahnya representatif sampel. Meskipun terdapat metode lain

³⁶ Ilham. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktifitas, 01, 1–23.

seperti rumus Slovin, penelitian ini menggunakan pendekatan dari Arikunto karena dianggap cukup representatif dalam menentukan jumlah sampel berdasarkan populasi yang besar.

6. Etika Penelitian

Penelitian ini memperhatikan pertimbangan etika dalam riset dengan menjaga kerahasiaan responden, mendapatkan persetujuan partisipasi, dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk tujuan penelitian. Responden diberi informasi lengkap tentang tujuan penelitian dan hak mereka untuk tidak berpartisipasi jika tidak bersedia.

G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Keabsahan data merupakan aspek krusial dalam penelitian untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid dan reliabel. Data yang valid dan reliabel adalah fondasi utama dari setiap penelitian yang berkualitas, karena tanpa keabsahan ini, hasil penelitian tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan untuk pengambilan keputusan yang akurat. Oleh karena itu, dalam setiap tahapan penelitian, perhatian yang cermat harus diberikan untuk memastikan bahwa instrumen pengumpulan data dapat secara akurat mengukur apa yang seharusnya diukur dan memberikan hasil yang konsisten.

Validitas dan reliabilitas adalah dua konsep utama yang digunakan untuk menilai keabsahan data. Validitas mengacu pada sejauh mana instrumen penelitian mengukur konstruk yang dimaksud,

sementara reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut. Dalam konteks penelitian ini, yang bertujuan untuk menilai pengaruh estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran terhadap semangat belajar mahasiswa, penting untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner benar-benar mencerminkan konsep-konsep tersebut dengan tepat dan konsisten.

Disini peneliti akan membahas langkah-langkah yang diambil untuk memastikan keabsahan data melalui uji validitas isi dan reliabilitas instrumen penelitian. Validitas isi dipilih sebagai metode utama untuk mengevaluasi sejauh mana kuesioner mencakup semua aspek relevan dari konsep estetika desain grafis dan semangat belajar. Sementara itu, reliabilitas diukur untuk memastikan bahwa instrumen memberikan hasil yang konsisten setiap kali digunakan. Melalui pengujian validitas dan reliabilitas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya dan mendukung tujuan penelitian dengan akurat.

1. Uji Validitas

Validitas data mengacu pada sejauh mana instrumen pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Terdapat 3 jenis validitas untuk menguji yaitu Validitas Isi, Konstruktif dan Kriteria³⁷. Peneliti akan menggunakan jenis uji Validitas Isi karena mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mencakup semua

³⁷ Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 259334.

aspek atau domain yang relevan dengan konstruk yang diukur. Oleh karena itu, peneliti ingin memastikan bahwa kuesioner yang digunakan mencakup semua aspek penting dari estetika desain grafis dan semangat belajar.

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi mengacu pada sejauh mana kuesioner mencakup semua aspek yang relevan dari konsep yang diukur. Untuk memastikan validitas isi, kuesioner ini telah melalui proses review oleh pakar di bidang desain grafis dan pendidikan. Berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, beberapa item kuesioner telah diperbaiki untuk lebih mencerminkan tujuan penelitian.

1) Prosedur Validitas Isi

Prosedur ini melibatkan pengumpulan masukan dari dosen pembimbing skripsi. Beliau diberikan kuesioner untuk ditinjau secara menyeluruh. Mereka diminta untuk mengevaluasi relevansi dan representasi item-item dalam kuesioner dengan memperhatikan sejauh mana setiap item mencerminkan konsep yang diukur, yaitu estetika desain grafis dan semangat belajar mahasiswa. Proses ini melibatkan diskusi mendalam dan peninjauan berulang untuk memastikan bahwa setiap aspek penting dari kedua konsep tersebut tercakup dengan baik dalam kuesioner.

Berdasarkan masukan yang diterima dari dosen pembimbing, beberapa item kuesioner direvisi. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan kejelasan dan ketepatan item-item dalam mencerminkan konsep yang diukur. Misalnya, beberapa item mungkin diubah bahasanya agar lebih mudah dipahami oleh responden atau ditambah detail spesifik yang lebih relevan dengan estetika desain grafis dan semangat belajar. Langkah-langkah ini diambil untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner benar-benar mencerminkan konsep yang dimaksud dan dapat memberikan data yang valid dan dapat diandalkan untuk penelitian ini.

2) Hasil Validitas Isi

Hasil dari prosedur validitas isi menunjukkan bahwa kuesioner telah mencakup semua aspek yang relevan dari konsep yang diukur. Dosen pembimbing memberikan *feedback* positif mengenai representasi item-item dalam kuesioner, menunjukkan bahwa kuesioner ini sudah mencerminkan konsep estetika desain grafis dan semangat belajar dengan baik. Mereka mengapresiasi komprehensivitas dan relevansi item-item yang ada, yang mencakup berbagai dimensi penting dari kedua konsep tersebut.

Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan mereka telah meningkatkan validitas isi dari kuesioner. Perbaikan ini

meliputi penambahan item yang lebih spesifik, pengubahan bahasa agar lebih sesuai dengan konteks penelitian, dan penyempurnaan beberapa item untuk memperjelas makna yang dimaksud. Langkah-langkah ini memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner tidak hanya relevan tetapi juga mampu mengukur secara akurat konstruk yang dimaksud. Dengan demikian, validitas isi kuesioner telah terjamin, sehingga data yang diperoleh dari kuesioner ini dapat dipercaya dan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian dengan lebih efektif.

2. Reliabilitas

Reliabilitas data mengacu pada konsistensi atau kestabilan hasil yang diperoleh dari instrumen pengukuran. Terdapat 3 jenis untuk mengestimasi koefisien Reliabilitas, yaitu pendekatan tes ulang (*test-retest*), pendekatan bentuk paralel (*parallel forms*), dan pendekatan konsistensi internal (*internal consistency*)³⁸. Peneliti lebih relevan dengan menggunakan pendekatan reliabilitas internal, karena metode ini mengukur konsistensi item-item dalam kuesioner, memastikan setiap item terkait dengan baik dalam mengukur estetika desain grafis dan semangat belajar. Koefisien Cronbach's Alpha, metode yang umum digunakan, memberikan gambaran jelas tentang

³⁸ Wahyudi, R. (2017). Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Pendekatan Konsistensi Internal Kuesioner Pembukaan Program Studi Statistika FMIPA Universitas Bengkulu. *FMIPA Universitas Bengkulu*, 1(1), 1–22.

konsistensi internal, dengan nilai di atas 0,7 dianggap baik. Nilai *Cronbach's Alpha* untuk kuesioner ini adalah 0,85, menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi. Ini berarti kuesioner konsisten dan dapat dipercaya untuk analisis lebih lanjut.

a. Reliabilitas Internal (*Internal Consistency*)

Reliabilitas internal merupakan ukuran krusial untuk memastikan konsistensi item-item dalam kuesioner dalam mengukur konstruk yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas internal diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, sebuah metode yang umum digunakan untuk mengukur konsistensi internal menurut Sujarweni³⁹, sebagai berikut:

$$r_N = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{\sum a b^2}{\sum t^2} \right]$$

Keterangan :

r_N = Nilai reliabilitas instrument

k = Jumlah butir pernyataan

$\sum a b^2$ = Jumlah varians butir

$\sum t^2$ = Varians total

Gambar 3.1 Rumus Reabilitas Menurut Sujarweni V.

Wiratna

Kemudian, menurut Sugiyono, Tingkat reliabilitas data yang diuji dapat dikategorikan berdasarkan rentang nilai tertentu. Jika nilai reliabilitas berada dalam rentang 0,0 – 0,199, maka reliabilitas data dianggap sangat rendah, yang berarti instrumen

³⁹ Sujarweni, V. 2015. Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

tersebut kurang dapat diandalkan dalam menghasilkan data yang konsisten. Apabila nilai reliabilitas berada di antara 0,2 – 0,399, maka reliabilitas dikategorikan rendah, menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang kurang memadai. Selanjutnya, jika hasil pengujian berada dalam kisaran 0,4 – 0,599, reliabilitas dikatakan sedang, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang cukup tetapi masih dapat ditingkatkan. Rentang 0,6 – 0,799 menunjukkan bahwa reliabilitas berada dalam kategori kuat, artinya instrumen cukup stabil dan dapat diandalkan dalam mengukur suatu variabel.

Terakhir, jika nilai reliabilitas berada di antara 0,8 – 1,000, maka reliabilitasnya tergolong sangat kuat, yang berarti instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan sangat dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang diuji. Hasil analisis menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan mencapai nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,85, mencerminkan reliabilitas yang tinggi.⁴⁰ Proses penghitungan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS memungkinkan evaluasi mendalam terhadap konsistensi setiap item dalam mengukur konsep estetika desain grafis dan semangat belajar. Pengujian reliabilitas ini penting untuk memastikan bahwa data yang

⁴⁰ Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta

diperoleh konsisten dan dapat diandalkan, sehingga dapat digunakan dengan percaya diri dalam analisis dan interpretasi selanjutnya dalam penelitian ini.

Langkah-langkah ini juga melibatkan pengumpulan data dari responden dan validasi kuesioner untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, reliabilitas internal yang tinggi memberikan keyakinan bahwa setiap item dalam kuesioner secara konsisten mengukur variabel yang diteliti, tanpa adanya variasi yang signifikan dalam hasil yang diperoleh dari waktu ke waktu. Hal ini mendukung integritas data yang dikumpulkan, memastikan bahwa temuan dari penelitian ini dapat diandalkan sebagai dasar untuk rekomendasi dan implikasi praktis di bidang estetika desain grafis dan pendidikan.

G. Uji Asumsi dalam Analisis Regresi Linear Sederhana

Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana untuk menjawab hipotesis penelitian, langkah yang tidak kalah penting adalah memastikan bahwa data penelitian memenuhi sejumlah asumsi dasar statistik yang menjadi landasan analisis. Uji asumsi ini sangat penting dilakukan karena hasil analisis regresi hanya dapat diinterpretasikan secara valid apabila data memenuhi asumsi-asumsi yang telah ditentukan. Asumsi ini bertujuan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan sesuai dengan karakteristik data yang dianalisis, sehingga

hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis uji asumsi utama yang dilakukan, yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji homogenitas. Ketiga uji ini tidak hanya sekadar prosedur teknis, tetapi juga merupakan bagian dari kualitas penelitian yang akan memengaruhi tingkat kepercayaan terhadap hasil analisis dan kesimpulan yang diambil. Oleh karena itu, penjelasan terkait setiap uji asumsi berikut ini akan diberikan secara terperinci untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya langkah-langkah tersebut dalam analisis regresi linear sederhana.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah distribusi data residual atau galat dari model regresi mengikuti distribusi normal. Residual merupakan selisih antara nilai aktual variabel dependen dengan nilai yang diprediksi oleh model regresi. Asumsi normalitas diperlukan dalam analisis regresi linear sederhana karena estimasi parameter regresi didasarkan pada metode kuadrat terkecil (*ordinary least squares*), yang mengasumsikan bahwa residual berdistribusi normal. Dengan distribusi normal, hasil analisis dapat lebih dipercaya karena menghasilkan estimasi parameter yang tidak bias dan valid.

Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai metode, baik secara statistik maupun visual. Secara statistik, uji *kolmogorov-smirnov* atau *uji shapiro-wilk* sering digunakan untuk menguji

hipotesis bahwa data residual mengikuti distribusi normal. Jika nilai signifikansi dari hasil uji lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Selain itu, secara visual, normalitas dapat diperiksa melalui histogram residual atau normal q-q plot. Pada histogram, distribusi data yang normal akan membentuk pola seperti lonceng (*bell-shaped curve*). Sementara itu, pada grafik q-q plot, data residual yang normal akan mengikuti garis diagonal secara konsisten tanpa penyimpangan yang signifikan⁴¹.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa analisis regresi yang digunakan memiliki validitas statistik. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka langkah koreksi, seperti transformasi data atau penggunaan metode statistik non-parametrik, harus dipertimbangkan untuk memperbaiki distribusi data.

2. Uji Linearitas

Pada penelitian ini, uji linieritas menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa model regresi linear sederhana mampu menggambarkan hubungan antara estetika desain grafis dan semangat belajar mahasiswa secara tepat. Apabila hubungan tidak linier, maka langkah seperti transformasi variabel atau penggunaan model non-

⁴¹ Sujarweni, V. 2015. Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

linier dapat dipertimbangkan⁴².

3. Uji Homogenitas

Menurut Suciati, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas, atau sering disebut uji homoskedastisitas, bertujuan untuk menguji apakah variansi residual bersifat konstan di seluruh rentang nilai variabel independen. Homogenitas variansi merupakan salah satu asumsi penting dalam regresi linear sederhana karena pelanggaran terhadap asumsi ini (heteroskedastisitas) dapat menyebabkan hasil analisis menjadi tidak valid dan tidak efisien.

Uji homogenitas dapat dilakukan secara visual dan statistik. Secara visual, scatterplot antara nilai prediksi dengan residual sering digunakan untuk memeriksa pola penyebaran residual. Apabila variansi residual tersebar merata di sekitar garis nol tanpa pola tertentu, maka dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas. Sebaliknya, jika pola residual membentuk pola tertentu, seperti pola kipas atau kurva, maka hal ini menunjukkan adanya heteroskedastisitas. Secara statistik, uji Levene atau uji Glejser dapat digunakan untuk menguji homogenitas variansi. Apabila nilai signifikansi hasil uji lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memenuhi asumsi homogenitas⁴³.

⁴² Wasposito, A. A., & Minadaniati, L. (2012). Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Iklim Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Karyawan Pada PT. Trubus Swadaya Depok. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 3(1).

⁴³ Suciati. (2023), *Bahan Ajar Statistika Inferensial Jilid 1*, UNU Cirebon Press.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi menghasilkan estimasi parameter yang efisien dan tidak bias. Apabila ditemukan pelanggaran homogenitas, maka metode koreksi, seperti transformasi variabel atau penggunaan model regresi dengan estimasi robust, harus dipertimbangkan.

Ketiga uji asumsi ini, yaitu uji normalitas, linieritas, dan homogenitas, tidak hanya merupakan langkah teknis semata, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam memastikan bahwa analisis regresi linear sederhana memberikan hasil yang valid, akurat, dan dapat diandalkan. Pelaksanaan uji asumsi yang cermat menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan sesuai dengan standar ilmiah yang berlaku. Dikarenakan populasi sampel penelitian ini tidak memiliki perbedaan kelompok dan varian yang berbeda, yaitu sama sama termasuk kedalam generasi z. Maka peneliti tidak akan melakukan uji homogenitas.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan teknik analisis data regresi linear sederhana untuk mengeksplorasi hubungan antara estetika desain grafis (variabel independen, x) dalam media presentasi pembelajaran dan semangat belajar mahasiswa (variabel dependen, y). Dalam teori Murni Marbun, regresi linear sederhana merupakan metode analisis statistik yang memeriksa hubungan antara satu variabel terikat

dan satu variabel bebas.⁴⁴ Alasan mengapa peneliti memilih Teknik analisis data regresi linear sederhana adalah karena hanya ingin melihat bagaimana estetika desain grafis mempengaruhi semangat belajar mahasiswa. Oleh karena itulah mengapa peneliti menggunakan regresi linear sederhana. Model regresi linear sederhana mengasumsikan bahwa hubungan antara X dan Y adalah linear, yang dirumuskan sebagai:

$$Y = a + bX$$

Gambar 3.2 Rumus Linear Sederhana

Keterangan:

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Y = Variabel dependen (variabel tak bebas)

X = Variabel independen (variabel bebas)

Koefisien dalam suatu persamaan, yaitu a dan b, dapat ditentukan menggunakan metode kuadrat terkecil. Metode ini digunakan untuk memperoleh koefisien dengan meminimalkan jumlah kuadrat selisih antara titik-titik data dan garis regresi yang diestimasi. Dengan pendekatan ini, koefisien persamaan dapat dihitung secara lebih akurat menurut Murni

⁴⁴ M. Marbun, H. T. Sihotang And M. A. Nababan, "Perancangan Sistem Peramalan Jumlah Wisata Asing," Vol. 2, No. 1, P. 41, 2018

Marbun⁴⁵.

$$\frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Gambar 3.3 Menghitung Konstanta

$$\frac{n (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Gambar 3.4 Menghitung Koefisien

1. Langkah-langkah Analisis

a. Mengumpulkan Data:

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap estetika desain grafis dalam konteks media presentasi pembelajaran, serta tingkat semangat belajar mereka dengan pengukuran skala likert.

b. Memeriksa Asumsi Regresi

- 1) Linearitas: Memastikan bahwa hubungan antara estetika desain grafis dan semangat belajar adalah linear.
- 2) Homoskedastisitas: Variansi dari error term harus konstan sepanjang rentang nilai X.
- 3) Normalitas: Error term harus berdistribusi normal untuk memenuhi asumsi regresi linear.

c. Menjalankan Analisis Regresi:

- 1) Data akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Regresi linear sederhana akan digunakan untuk menghitung koefisien regresi β_1 dan

⁴⁵ M. Marbun, H. T. Sihotang And M. A. Nababan, "Perancangan Sistem Peramalan Jumlah Wisata Asing," Vol. 2, No. 1, P. 41, 2018

menguji signifikansi statistiknya.

- 2) Pengujian hipotesis menggunakan uji t dan nilai p-value akan digunakan untuk menilai apakah pengaruh estetika desain grafis terhadap semangat belajar signifikan secara statistik.

d. Menginterpretasikan Hasil

- 1) Estimasi nilai β_1 akan memberikan informasi tentang seberapa besar perubahan yang dapat diharapkan dalam semangat belajar mahasiswa ketika estetika desain grafis meningkat satu unit.
- 2) Nilai p-value yang rendah akan menunjukkan bahwa hubungan antara variabel x (estetika desain grafis) dan y (semangat belajar) tidak terjadi secara kebetulan.

Dengan menggunakan regresi linear sederhana, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam mengenai bagaimana estetika desain grafis dalam media pembelajaran dapat memengaruhi semangat belajar mahasiswa Program Pendidikan Agama Islam di UII Yogyakarta. Analisis yang cermat akan mendukung temuan yang signifikan untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran di institusi tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Identitas Instansi

Nama Perguruan Tinggi: Universitas Islam Indonesia

NPSN: 051001

Rumpun Keilmuan: Fakultas Ilmu Agama Islam

Unit Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Jenjang Pendidikan: Sarjana

Status Perguruan Tinggi: Swasta

Tahun Berdiri: 8 Juli 1945

Alamat Sekolah: Jalan Kaliurang Km 14,5. Kec.Ngemplak, Kab. Sleman,

Daerah Istimewa Yogyakarta, 55584.

E-mail : pai@uii.ac.id

Website : <https://fis.uui.ac.id/>

Nomor Telepon : 0274-7070200

Universitas Islam Indonesia merupakan Perguruan Tinggi yang saat ini berlokasi di Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang berkomitmen mencetak pemimpin masa depan melalui program pendidikan

unggul yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan kebangsaan. Universitas ini memiliki 8 rumpun keilmuan yang dibagi menjadi masing-masing fakultas. Peneliti akan melakukan riset di Fakultas Ilmu Agama Islam pada unit Program Studi Pendidikan Agama Islam.

2. Visi, Misi, *Quality Assurance*, dan Tujuan Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

a. Visi Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

“Menjadi inspirator pengembangan pendidikan dan keguruan agama Islam yang berkualitas, profesional dan kompetitif di Asia Tenggara pada tahun 2026”

b. Misi Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

- 1) Menyiapkan pendidik dan konsultan profesional dalam bidang Pendidikan Agama Islam yang memiliki integritas dan komitmen terhadap keunggulan kompetensi, kompetitif dan inovatif.
- 2) Menyiapkan lulusan yang berkompeten dalam pendidikan dan keguruan Pendidikan Agama Islam dengan kekhasan *Credible, Capable, Confidence, Communicative* dan *Uswah*.
- 3) Mengembangkan ilmu pendidikan Islam melalui pengajaran, penelitian, pengabdian pada masyarakat dan dakwah islamiyah sebagai perwujudan catur dharma.

c. *Quality Assurance*

Prodi PAI telah meraih sertifikasi internasional dari *ASEAN University Network-Quality Assurance (AUN-QA)* sejak tahun 2021. Sertifikasi ini

menjadi bukti bahwa Prodi PAI memenuhi standar mutu pendidikan tinggi yang diakui secara internasional, khususnya di kawasan *ASEAN*. Dengan pencapaian ini, Prodi PAI menunjukkan komitmennya untuk terus meningkatkan kualitas akademik, proses pembelajaran, dan layanan bagi mahasiswa. Sertifikasi *AUN-QA* juga memperkuat posisi Prodi PAI sebagai program studi yang mampu bersaing di tingkat global dan menghasilkan lulusan yang kompeten di dunia internasional.⁴⁶

d. Tujuan Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

PAI FIAI UII yang ingin diwujudkan adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) *Credible*, yang berarti lulusan dapat dipercaya, memiliki tanggung jawab dan berkompeten di bidang Pendidikan Agama Islam.
- 2) *Capable*, yang berarti lulusan memiliki kecakapan dan keterampilan keguruan yang profesional.
- 3) *Confidence*, yang berarti lulusan memiliki rasa percaya diri dan mampu mengaktualkan potensinya.
- 4) *Communicative*, yang berarti lulusan mampu berkomunikasi secara efektif, persuasif dan responsif.
- 5) *Uswah*, yang berarti lulusan berkepribadian, berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan yang baik.⁴⁷

⁴⁶ Data Diambil Dari Surat Pernyataan *AUN-QA* Dengan Nomor Sertifikat “AP738UIIOCT21” Yang Berlaku Hingga 28 November 2026

⁴⁷ Data Diambil Dari *Website Institution Profile* Resmi Prodi PAI “<https://fis.uii.ac.id/pai/visi-keilmuan-prodi-pai/>”

3. Keadaan Dosen dan Peserta Didik Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

a. Keadaan Dosen di Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

Dosen merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan. Kualitas seorang dosen sangat memengaruhi perkembangan peserta didiknya. Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII, saat ini memiliki Dosen dan tenaga pendukung yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 17 orang adalah Dosen dan 3 orang lainnya adalah tenaga pendukung atau administrasi di unit Prodi. Adapun tingkat pendidikan Dosen dihitung dari data informati per tanggal 18 Februari 2025, kini terdiri dari 9 orang Magister/S2 dan 8 doctor⁴⁸

b. Keadaan Mahasiswa di Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Mahasiswa/i yang masuk di unit Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII berasal dari berbagai macam kota/kabupaten/provinsi di Indonesia serta berasal dari berbagai latar belakang keluarga dan budaya. Per tanggal 17 Februari 2025, total mahasiswa/i aktif Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021-2023 berjumlah 286 peserta didik. mahasiswa Angkatan 2021 terdiri dari 111 orang, angkatan 2022 terdiri dari 98 orang, dan angkatan 2023 terdiri dari 77 orang.⁴⁹

Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Prodi PAI Angkatan 2021-2023

Tahun Angkatan	Jenis Kelamin Mahasiswa
-----------------------	--------------------------------

⁴⁸ Data Diperoleh Dari Administrasi Program Studi PAI

⁴⁹ Data Diperoleh Dari Administrasi Program Studi PAI

	L	P	Jumlah
2021	69	49	111
2022	38	60	98
2023	33	44	77
Total			286 Mahasiswa

4. Sarana dan Prasarana Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

Proses pembelajaran akan berjalan secara lancar apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII, dalam kegiatan pembelajaran perkuliahan sehari-hari didukung oleh sarana dan prasarana yang bisa dikatakan sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Ruang terdapat di Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII

No.	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kondisi Ruangan		Presentasi Tingkat Kerusakan (%)
			Baik	Rusak	
1.	Ruang Kepala Program Studi	1	✓		0
2.	Ruang Sekretaris Program Studi	1	✓		0
3.	Ruang Dosen	1	✓		0
4.	Ruang Rapat	1	✓		0
5.	Ruang Pertemuan	3	✓		0

6.	Ruang Tamu	1	✓		0
	Ruang <i>Microteaching</i>	2	✓		0
	Ruang Lab. PAI	1	✓		0
7.	Ruang Kelas perkuliahan (<i>ruang perkuliahan tidak menetap setiap saat di ruang yang sama, namun adaptif</i>)	Adaptif	✓		0

B. Landasan Teoretis dalam Penelitian

Estetika desain grafis memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik visual suatu media pembelajaran. Dalam konteks media presentasi, desain grafis yang estetis dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif kepada mahasiswa. Elemen-elemen seperti warna, tipografi, tata letak, serta penggunaan ilustrasi yang sesuai akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut kajian teoritis, desain grafis yang estetis tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga memiliki dampak langsung terhadap efektivitas komunikasi pesan dalam pembelajaran. Jika estetika desain grafis diimplementasikan dengan baik, maka media presentasi dapat menjadi alat yang lebih komunikatif dan mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

Semangat belajar mahasiswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tampilan visual yang menarik dalam proses pembelajaran. Generasi Z, yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2021-2023 di Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII, merupakan generasi yang tumbuh dalam era digital dan

terbiasa dengan konten visual yang dinamis. Dalam konteks ini, penggunaan estetika desain grafis dalam media presentasi pembelajaran dapat menjadi faktor yang meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tampilan yang menarik dan modern dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi. Oleh karena itu, penerapan desain grafis yang estetik dalam media presentasi tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021-2023 memiliki karakteristik yang khas sebagai bagian dari generasi z. Mereka cenderung lebih responsif terhadap tampilan visual yang menarik serta lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara digital dengan desain yang estetik. Dalam hal ini, penggunaan desain grafis yang baik dalam media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar mereka. Berbagai elemen seperti kombinasi warna yang harmonis, penggunaan ilustrasi yang relevan, dan layout yang rapi akan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman dan menarik. Oleh karena itu, dalam pengembangan media presentasi pembelajaran, penting untuk memperhatikan aspek estetika desain grafis agar lebih sesuai dengan preferensi belajar mahasiswa generasi z. Berikut adalah kisi-kisi penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam analisis data berdasarkan landasan teori yang sebelumnya telah tercantum pada BAB II:

Tabel 4.3 Landasan Teoretis dalam Penelitian

No.	Variabel	Dimensi/Indikator	Sumber Teori
1.	X (Estetika Desain Grafis)	Estetika	Khusnul Khotimah
		Hierarki desain grafis	
		Kesederhanaan	
		Keseimbangan	
		Irama	
		Skala dan Proporsi	
		Fokus	
		Penekanan	
		Kesatuan	
2.	Y (Semangat Belajar)	Penerimaan	Hamzah, S. H. (2012)
		Respons	
		Penghargaan	
		Pengorganisasian	
		Internalisasi nilai	

Berdasarkan tabel kisi-kisi variabel di atas, penelitian ini mengkaji hubungan antara estetika desain grafis (x) dengan semangat belajar mahasiswa (y), serta mempertimbangkan karakteristik generasi z sebagai faktor yang berpengaruh dalam konteks penelitian ini. Variabel estetika desain grafis mencakup beberapa indikator utama seperti estetika secara umum, hierarki desain grafis, serta elemen visual seperti ikon, gambar, tipografi, dan ilustrasi. Konsep ini menunjukkan bahwa tampilan visual dalam media presentasi dapat mempengaruhi persepsi dan daya tarik terhadap materi pembelajaran.

Sementara itu, variabel semangat belajar (y) mencerminkan aspek keterlibatan emosional dan ketekunan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar dan keterlibatan emosional dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, termasuk desain

visual yang menarik dan estetik. Jika media presentasi memiliki estetika yang baik, kemungkinan besar mahasiswa akan lebih tertarik, lebih fokus, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan kata lain, estetika desain grafis dapat menjadi faktor yang meningkatkan semangat belajar mahasiswa melalui peningkatan keterlibatan emosional dan minat terhadap materi.

Selain itu, penelitian ini juga meninjau karakteristik generasi z, yang menjadi subjek utama dalam studi ini. Generasi Z memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada elemen visual yang interaktif dan Preferensi mereka terhadap desain digital yang menarik dan dinamis dapat menjadi faktor penentu dalam efektivitas media presentasi berbasis grafis. Dengan demikian, integrasi antara estetika desain grafis dan karakteristik generasi z menjadi landasan yang kuat dalam menganalisis dampak estetika terhadap semangat belajar mahasiswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang semakin digital.

C. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian

1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket yang akan digunakan dalam penelitian. Percobaan responden ini diberikan kepada sample diluar sasaran penelitian utama.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 26 for windows* dengan 30 responden. Menurut Del Greco et al, Butir pernyataan pada suatu variabel dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel.

Untuk mengetahui apakah kuisioner yang kita susun tersebut mampu mengukur apa yang hendak kita ukur, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap item (pertanyaan) dengan skor total kuisioner tersebut⁵⁰. Pada penelitian ini, peneliti menguji 10 soal untuk variabel x dan 10 soal untuk variabel y. Uji validitas tabel Corrected Item Total Correlation adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel X

No. Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0.765	0.361	Valid
2	0.429	0.361	Valid
3	0.511	0.361	Valid
4	0.413	0.361	Valid
5	0.784	0.361	Valid
6	0.711	0.361	Valid
7	0.666	0.361	Valid
8	0.714	0.361	Valid
9	0.472	0.361	Valid
10	0.532	0.361	Valid

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No. Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0.739	0.361	Valid
2	0.636	0.361	Valid
3	0.626	0.361	Valid
4	0.562	0.361	Valid
5	0.848	0.361	Valid
6	0.436	0.361	Valid
7	0.699	0.361	Valid
8	0.605	0.361	Valid
9	0.588	0.361	Valid
10	0.716	0.361	Valid

⁵⁰ Delgreco, L., Walop, W., & Mccarthy, R. H. (1987). Questionnaire Development: And Reliability. Clinical Epidemiology, 136(April 1), 699–700

Setelah hasil uji validitas pada variabel x dan y, seluruh item pertanyaan dinyatakan valid karena nilai *corrected item-total correlation* masing-masing item lebih besar dari r tabel sebesar 0,361. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total, sehingga mampu mengukur variabel yang diteliti dengan baik. Oleh karena itu, pada tahap penelitian selanjutnya, seluruh 20 soal yang terdiri dari 10 item untuk variabel x dan 10 item untuk variabel y akan tetap digunakan sebagaimana pada saat *try out* ini.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows* dengan rumus *alpha cronbachn* pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha Jika Item Dihapus</i>	Keterangan
X1	0.765	0.846	Reliabel
X2	0.429	0.871	Reliabel
X3	0.511	0.863	Reliabel
X4	0.413	0.869	Reliabel
X5	0.784	0.844	Reliabel
X6	0.711	0.847	Reliabel
X7	0.666	0.851	Reliabel
X8	0.714	0.847	Reliabel
X9	0.472	0.866	Reliabel
X10	0.532	0.868	Reliabel

Tabel 4.7 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha Jika Item Dihapus</i>	Keterangan
Y1	0.739	0.868	Reliabel
Y2	0.636	0.874	Reliabel

Y3	0.626	0.876	Reliabel
Y4	0.562	0.879	Reliabel
Y5	0.848	0.861	Reliabel
Y6	0.436	0.893	Reliabel
Y7	0.699	0.869	Reliabel
Y8	0.605	0.876	Reliabel
Y9	0.588	0.881	Reliabel
Y10	0.716	0.871	Reliabel

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
Estetika Desain Grafis	0.870	0.361	Reliabel
Semangat Belajar	0.886	0.361	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha*, diperoleh nilai yang menunjukkan bahwa seluruh item pada angket variabel x dan y memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Pada variabel x, nilai *cronbach's alpha* adalah 0,870, sedangkan pada variabel y sebesar 0,886. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,70, yang merupakan batas minimum untuk menyatakan suatu instrumen reliabel.

Hasil perolehan data yang akurat dan konsisten, suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,60 menurut Imam Ghozali⁵¹. Sedangkan nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa angket tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi yaitu 0,800. Angka tersebut menunjukkan bahwa item-item dalam angket memiliki konsistensi yang sangat baik dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang dimaksudkan,

⁵¹ Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

yaitu estetika desain grafis (variabel x) dan semangat belajar (variabel y). Hal ini berarti, jika angket yang sama diberikan kepada responden yang serupa dalam kondisi yang berbeda, hasil yang diperoleh akan konsisten dan stabil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada angket untuk variabel x dan y dinyatakan reliabel dan layak digunakan pada penelitian selanjutnya tanpa ada item yang perlu dihapus. Instrumen ini diharapkan mampu memberikan hasil yang akurat dan konsisten dalam mengukur pengaruh estetika desain grafis media presentasi terhadap semangat belajar mahasiswa.

D. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Dalam suatu penelitian, penyajian data hasil analisis menjadi langkah penting untuk memberikan gambaran mengenai temuan yang diperoleh. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis guna memahami pola, tren, serta hubungan antarvariabel yang diteliti. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah variabel x dan variabel y, yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian berikut.

Hasil data mengenai estetika desain grafis dan semangat belajar diperoleh dari penyebaran angket kepada seluruh anggota populasi di Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023 melalui grup *whatsapp* masing masing angkatan, kemudian responden mengisi angket melalui *e-form* yang telah dicantumkan di pesan *broadcast* pemberitahuan permohonan pengisian

responden. Setelah itu, pengambilan beberapa populasi representatif yaitu 90 dari 286 responden menggunakan *random sampling*.

a. Estetika Desain Grafis

Deskripsi mengenai estetika desain grafis diperoleh dari penyebaran angket kepada seluruh anggota populasi di Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023. Dalam angket variabel x ini, terdapat sebanyak 10 pertanyaan dalam *e-form*. Setiap angket, memiliki skor 1-4 dalam tolak ukur skala *likert*. Paling rendah adalah sangat tidak setuju dengan perolehan skor 1, dan paling tinggi adalah sangat setuju dengan perolehan skor 4. Dalam variabel x, minimal skor keseluruhan adalah angka 10 dan maksimal skor keseluruhan adalah angka 40.

b. Semangat Belajar

Selanjutnya deskripsi mengenai semangat belajar diperoleh dari penyebaran angket kepada seluruh anggota populasi di Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021-2023. Dalam angket variabel y ini, terdapat sebanyak 10 pertanyaan juga dalam *e-form*. Setiap angket, memiliki skor 1-4 dalam tolak ukur skala *likert*. Paling rendah adalah sangat tidak setuju dengan perolehan skor 1, dan paling tinggi adalah sangat setuju dengan perolehan skor 4. Dalam variabel y ini, minimal skor keseluruhan adalah angka 10 dan maksimal skor keseluruhan adalah angka 40.

Dapat diambil rangkuman singkat, bahwa setiap variabel tersebut memiliki total angket yang sama sama 10 soal dan total keseluruhan jumlah angket adalah 20 butir. Setidak-tidaknya responden dalam mengisi angket ini memiliki skor minimal angka 20, dan maksimal skor adalah angka 80.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (K-S test)* dengan bantuan *SPSS 26 for Windows*.

Kriteria perhitungan dalam uji normalitas dilihat dari nilai pada kolom signifikansi (Sig.). Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut tergolong berdistribusi normal. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tergolong berdistribusi tidak normal⁵².

⁵² Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537-1547.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.41224663
Most Extreme Differences	Absolute	.123
	Positive	.119
	Negative	-.123
Test Statistic		.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.002 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.122
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dalam penelitian ini, analisis data diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan metode, yaitu *one sample kolmogorov-smirnov test*. Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada tabel *one sample kolmogorov-smirnov test*, langkah awal penggabungan antara data angka kedua variabel untuk dijadikan residual. Setelah itu, nilai residual tersebut diinput kembali uji *kolmogorov-smirnov*, dan hasilnya tertera di tabel yang terlampir di atas, bahwa diperoleh nilai signifikansi *exact sig. (2-tailed)* adalah > 0.122. Karena nilai *exact sig.* > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data yang

digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, yang merupakan syarat dalam analisis parametrik seperti regresi linear.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan guna mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki hubungan linear secara signifikan atau tidak. Untuk mengetahui linearitas data, maka digunakan uji linearitas dengan taraf signifikansi 5% dengan bantuan *SPSS 26 for windows*. Teori Priyatno dikutip dalam jurnal Waspodo mengatakan bahwa, kriteria perhitungan dalam uji linearitas yakni apabila nilai signifikansi linearitas > 0.05 maka data tersebut tergolong linear. Apabila nilai signifikansi linearitas < 0.05 maka data tersebut tergolong tidak linear⁵³.

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Semangat Belajar * Estetika Desain Grafis	Between Groups	(Combined)	1910.922	16	119.433	9.779	.000
		Linearity	1766.224	1	1766.224	144.615	.000
		Deviation from Linearity	144.698	15	9.647	.790	.685
	Within Groups		891.567	73	12.213		
	Total		2802.489	89			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang dilakukan dengan metode *test for linearity* menggunakan *SPSS 26 for windows*, diperoleh nilai signifikansi pada baris "*deviation from linearity*" adalah > 0.685 . Nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0.05, yang menunjukkan bahwa

⁵³ Waspodo, A. A., & Minadaniati, L. (2012). Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Iklim Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Karyawan Pada PT. Trubus Swadayadepok. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 3(1).

tidak ada penyimpangan yang signifikan dari linearitas. Dengan kata lain, hubungan antara variabel independen (x) dan variabel dependen (y) dalam penelitian ini bersifat linear. Hal ini mengindikasikan bahwa model regresi linear dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut.

Dengan memenuhi asumsi linearitas, analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara valid. Hasil ini juga memperkuat bahwa perubahan pada variabel x memiliki hubungan yang searah dan proporsional terhadap variabel y, sehingga memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut guna melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat melanjutkan ke tahap analisis regresi guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

c. Uji Regresi

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi < 0.05 , artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Apabila jika nilai signifikansi > 0.05 , artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y menurut Sugiyono⁵⁴.

⁵⁴ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.794 ^a	.630	.626	3.432

a. Predictors: (Constant), Estetika Desain Grafis

b. Dependent Variable: Semangat Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1766.224	1	1766.224	149.988	.000 ^b
	Residual	1036.265	88	11.776		
	Total	2802.489	89			

a. Dependent Variable: Semangat Belajar

b. Predictors: (Constant), Estetika Desain Grafis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.791	2.534		1.101	.274
	Estetika Desain Grafis	.895	.073	.794	12.247	.000

a. Dependent Variable: Semangat Belajar

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diketahui bahwa nilai *r square* sebesar 0.630. Ini menunjukkan bahwa variabel x mampu menjelaskan 63% variabilitas variabel y, sementara 37% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar model. Dengan kata lain, model regresi ini cukup kuat dalam menjelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen, meskipun masih terdapat faktor lain yang berpengaruh tetapi tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Pada tabel ANOVA, nilai signifikansi 0.000 (< 0.05) menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Ini berarti bahwa variabel independen (x) secara keseluruhan memiliki

hubungan yang nyata terhadap variabel dependen (y). Selain itu, nilai f sebesar 149.988 yang tinggi semakin memperkuat bahwa model yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang baik dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel.

Sementara itu, pada tabel *coefficients*, nilai konstanta (intersep) yang diperoleh adalah 2.791 dengan nilai signifikansi 0.274 (> 0.05), yang menunjukkan bahwa konstanta ini tidak signifikan secara statistik berdasarkan dari teori Sugiyono⁵⁵, Artinya, dalam konteks penelitian ini, jika variabel independen (x) bernilai nol, maka variabel dependen (y) memiliki nilai sebesar 2.791, namun angka ini tidak memiliki makna signifikan karena p-value lebih besar dari 0.05.

Koefisien regresi variabel x sebesar 0.895 dengan signifikansi 0.000 (< 0.05) menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan pada variabel x akan meningkatkan variabel y sebesar 0.895. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka hubungan antara variabel x dan y bersifat signifikan secara statistik. Selain itu, nilai koefisien beta sebesar 0.794 menunjukkan bahwa variabel x memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel y.

Dari hasil interval kepercayaan 95% (0.750 – 1.041), dapat dikatakan bahwa rentang ini tidak mengandung angka nol, sehingga semakin memperkuat kesimpulan bahwa variabel x memiliki pengaruh

⁵⁵ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

signifikan terhadap variabel y . Ini berarti bahwa hasil regresi yang diperoleh dapat diandalkan dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji regresi, dapat disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel y . Dengan demikian, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa semakin tinggi nilai pada variabel x , maka semakin tinggi pula nilai pada variabel y . Model yang digunakan cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel ini, meskipun masih terdapat faktor lain yang mungkin ikut berkontribusi dalam mempengaruhi variabel dependen.

d. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan *SPSS 26 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ini yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y . Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y . Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Pengaruh Estetika Desain Grafis terhadap Semangat Belajar Mahasiswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1766.224	1	1766.224	149.988	.000 ^b
	Residual	1036.265	88	11.776		
	Total	2802.489	89			

a. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

b. Predictors: (Constant), Total Skor Variabel X

- 1) **H₀ (Hipotesis Nol)** = Tidak ada Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023.
- 2) **H₁ (Hipotesis Alternatif)** = Terdapat Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023.

Maka, berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai F sebesar 149.988 dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini (Sig. = 0.000) < 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini secara keseluruhan signifikan. Dengan kata lain, variabel independen dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 4.13 Besar Pengaruh Estetika Desain Grafis terhadap Semangat Belajar Mahasiswa

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.794 ^a	.630	.626	3.432	2.078

a. Predictors: (Constant), Total Skor Variabel X
b. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

Selain itu, berdasarkan tabel *model summary*, diperoleh nilai *r* sebesar 0.794, yang menunjukkan adanya korelasi positif yang kuat antara variabel independen (*x*) dan variabel dependen (*y*). Nilai *r square* sebesar 0.630 mengindikasikan bahwa 63% variasi dalam variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model ini, sedangkan sisanya sebesar 37% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

Nilai *adjusted r square* sebesar 0.626 menunjukkan bahwa meskipun ada penyesuaian terhadap jumlah variabel dalam model, proporsi varian yang dijelaskan masih tetap tinggi, mendekati nilai *r square*. Hal ini mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen.

Lebih lanjut, nilai *durbin watson* sebesar 2.078 menunjukkan bahwa tidak terdapat autokorelasi yang signifikan dalam model regresi ini. Nilai ini berada dalam rentang yang mendekati angka 2, yang menunjukkan bahwa asumsi regresi linear mengenai independensi residual telah terpenuhi.

Dengan melihat hasil uji F pada tabel ANOVA yang signifikan dan nilai *r square* yang cukup tinggi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen diterima. Hal ini menunjukkan bahwa estetika desain grafis media presentasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis ini menguatkan temuan bahwa variabel independen yang diuji dalam penelitian ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dengan memperhatikan aspek estetika dalam desain media presentasi.

E. Pembahasan

Dalam dunia pendidikan, media presentasi memiliki peran penting dalam menyampaikan materi secara efektif. Desain grafis yang estetik tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga dapat memengaruhi daya tarik serta pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Terutama bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII angkatan 2021-2023, aspek visual dalam presentasi dapat menjadi faktor yang meningkatkan semangat belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana estetika desain grafis dalam media presentasi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selengkapnya, pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi

Estetika desain grafis dalam media presentasi memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian informasi. Desain yang baik tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga membantu audiens dalam memahami materi dengan lebih mudah dan cepat. Unsur-unsur seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, serta penggunaan elemen visual seperti gambar dan ikon berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Desain yang estetis dapat merangsang minat dan perhatian mahasiswa, sehingga mereka lebih fokus dalam menerima informasi yang disampaikan.

Dalam konteks pendidikan, desain media presentasi yang menarik juga dapat mempermudah pemrosesan kognitif mahasiswa. Berdasarkan teori kognitif multimedia, kombinasi elemen visual dan teks yang sesuai dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi. Sebaliknya, desain yang kurang estetis atau terlalu berantakan dapat menyebabkan kebingungan dan menghambat pemahaman materi. Oleh karena itu, estetika dalam media presentasi tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga memiliki peran fungsional dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa estetika desain grafis dalam media presentasi memiliki korelasi positif dengan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan desain

grafis yang estetik dalam presentasi akademik bukan sekadar tren, tetapi sebuah kebutuhan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif.

2. Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Semangat belajar mahasiswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan. Mahasiswa dengan semangat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti perkuliahan, berpartisipasi dalam diskusi, serta memiliki motivasi yang kuat untuk memahami materi yang diberikan. Semangat belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, lingkungan belajar, serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023, yang mayoritas berasal dari generasi z, menunjukkan pola semangat belajar yang khas. Sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam era digital, gen z cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan visual yang menarik. Mereka lebih cepat memahami informasi yang disajikan dalam bentuk grafis dibandingkan teks panjang yang monoton. Oleh karena itu, desain media presentasi yang menarik secara visual menjadi faktor penting dalam mempertahankan fokus dan motivasi belajar mereka.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat semangat belajar mahasiswa meningkat ketika mereka diberikan media pembelajaran yang menarik secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual dalam penyampaian materi

memiliki peran yang cukup signifikan dalam menjaga motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi pengajar untuk tidak hanya fokus pada isi materi, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana materi tersebut dikemas agar lebih menarik dan efektif bagi mahasiswa, terutama bagi generasi yang terbiasa dengan konten digital yang dinamis

3. Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa estetika desain grafis media presentasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat belajar mahasiswa. Nilai koefisien determinasi (*r square*) sebesar 0.630 menunjukkan bahwa 63% variasi dalam semangat belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh faktor estetika desain grafis dalam media presentasi. Sementara itu, hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, yang berarti hubungan antara kedua variabel ini signifikan secara statistik.

Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik estetika desain grafis dalam media presentasi, semakin tinggi pula semangat belajar mahasiswa. Hal ini menguatkan asumsi bahwa aspek visual dalam pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Desain presentasi yang menarik membantu mahasiswa untuk lebih fokus, memahami materi dengan lebih mudah, dan merasa lebih termotivasi untuk mengikuti perkuliahan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk lebih memperhatikan aspek desain grafis dalam media pembelajaran mereka. Penggunaan warna yang harmonis, tipografi yang jelas, serta tata letak yang rapi dapat meningkatkan daya tarik presentasi dan, pada akhirnya, meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Di era digital saat ini, pengintegrasian elemen desain yang baik dalam pembelajaran tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga kebutuhan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa estetika desain grafis dalam media presentasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan semangat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa semakin baik estetika desain grafis dalam media presentasi, semakin tinggi pula semangat belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $p < 0.05$, yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Pengaruh ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek utama. Pertama, desain grafis yang menarik, seperti kombinasi warna yang harmonis, tipografi yang mudah dibaca, tata letak yang rapi, serta penggunaan elemen visual yang relevan, mampu meningkatkan fokus dan kenyamanan mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran. Kedua, mahasiswa generasi z sebagai subjek penelitian cenderung lebih responsif terhadap penyajian materi yang visual dan interaktif dibandingkan dengan presentasi yang statis dan monoton. Ketiga, media presentasi yang dirancang dengan baik tidak hanya memperjelas penyampaian informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa estetika desain grafis dalam media presentasi bukan sekadar elemen tambahan, tetapi merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa secara signifikan. Oleh karena itu, optimalisasi aspek visual dalam media pembelajaran sangat disarankan bagi tenaga pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Teruntuk Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendorong penggunaan media presentasi yang lebih estetik dan interaktif. Program studi diharapkan dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi dosen dalam merancang media pembelajaran berbasis desain grafis yang menarik, serta menyediakan pedoman standar dalam pembuatan presentasi yang efektif guna meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

2. Teruntuk Dosen

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa aspek visual dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, akan sangat bermanfaat jika dosen mempertimbangkan penggunaan desain media presentasi yang lebih menarik dan nyaman dipandang, dengan tetap mengutamakan substansi

materi. Dengan menghadirkan tampilan yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa saat ini, suasana belajar dapat menjadi lebih dinamis, membantu mahasiswa lebih fokus, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

3. Teruntuk Mahasiswa

Penelitian ini mengingatkan bahwa semangat belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah tampilan visual media pembelajaran. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat lebih aktif dalam memberikan masukan kepada dosen terkait efektivitas media presentasi yang digunakan di kelas. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilan dalam mengolah materi pembelajaran sendiri dengan menggunakan elemen desain grafis yang menarik agar dapat lebih memahami dan menyampaikan informasi dengan baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan studi lebih lanjut mengenai pengaruh estetika desain grafis dalam berbagai aspek pembelajaran. Disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan mempertimbangkan faktor lain, seperti interaktivitas media presentasi atau preferensi desain berdasarkan karakteristik individu mahasiswa. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang lebih kompleks, seperti eksperimen atau studi longitudinal, dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak estetika desain terhadap hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna, A. H., & Mairita, D. (2024). Gen Z Dan Perilaku Konsumsi Konten Influencer Pada Tiktok. *Jurnal Riset Komunikasi*, 7(1), 86–100.
- Databoks Katadata. (N.D.). Proporsi Populasi Generasi Z Dan Milenial Terbesar Di Indonesia. Retrieved From <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublishembed/120424/Proporsi-Populasi-Generasi-Z-Dan-Milenial-Terbesar-Di-Indonesia>.
- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis Pada Konten Media Sosial Terhadap Daya Tarik Pengguna Dari Generasi Z Di Kota Batam. *Journal On Education*, 5(3), 9529–9530.
- Wardani, W. P., Julianto, I. N., & Swandi, I. W. (2023). Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D “Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.” *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 46–47.
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Grafik Fungsi Eksponen Dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1030–1031.
- Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital Dalam Meningkatkan Kesadaran Terhadap Self-Love Dan Social Media Positivity Untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 53.
- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis Pada Konten Media Sosial Terhadap Daya Tarik Pengguna Dari Generasi Z Di Kota Batam. *Journal On Education*, 5(3), 9.
- Hamzah, A. A. (2012). Ifa Safira Mustikadara 3 1 Program D3 Seni Rupa Dan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain. *Universitas Kristen Maranatha*, 2, 40132.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. Retrieved From <https://Www.Unisbank.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Fti1/Article/Download/81/76>.

- Hulu, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580–2586.
- Ardiansyah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur. Retrieved From <http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/8446/1/MELKI%20ARDIANSYAH.Pdf>.
- Smk, X. T. I. T. L. A., & Palopo, N. (2021). Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129. Retrieved From <http://Jurnal.Albidayah.Id/Home/Article/View/102>.
- (2024). Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori Website E-Learning.
- T Fitri (2024). Strategi Penerapan Manajemen Risiko Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 1 Kadungora.
- Klaehn, J. (2019). “Bold And Bright, Combining The Aesthetics Of Comics And Saturday Morning Cartoons”: An Interview With Comic Book Artist And Writer Tom Scioli. *Journal Of Graphic Novels And Comics*, 12(5), 1154–1167. <https://doi.org/10.1080/21504857.2019.1622583>
- Febriani, N. (2021). Efektivitas Strategi Komunikasi Pemasaran Celebrity Endorsement Di Instagram Terhadap Generasi Z. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 5(2), 238.
- Warsita, B. (2007). Peranan TIK Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh. *Teknodik*, 11(20), 1–235.
- Sitepu, V. (2021). Panduan Desain Grafis. In Escaeva.Com (*Issue May*)
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1–22.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1–19.
- Sumargo, B. (2020). Teknik Sampling. *UNJ Press*.

- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta.
- Pangestu Subagyo dan Djarwanto. 2019. Statistika Deskriptif. Yogyakarta :BPFE
- Ilham. (2018). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Produktifitas, 01, 1–23.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Wahyudi, R. (2017). Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Pendekatan Konsistensi Internal Kuesioner Pembukaan Program Studi Statistika FMIPA Universitas Bengkulu. *FMIPA Universitas Bengkulu*, 1(1), 1–22.
- Sujarweni, V. 2015. Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suciati. (2023), Bahan Ajar Statistika Inferensial Jilid 1, UNU Cirebon Press.
- M. Marbun, H. T. Sihotang and M. A. Nababan, "Perancangan Sistem Peramalan Jumlah Wisata Asing," Vol. 2, No. 1, P. 41, 2018
- Delgreco, L., Walop, W., & McCarthy, R. H. (1987). Questionnaire Development: and Reliability. *Clinical Epidemiology*, 136(April 1), 699–700
- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sdn Wonoplintahan di Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537-1547.
- Djarwanto. 1991. Statistik Non Parametrik. Edisi 2. Yogyakarta: BPFE
- Waspodo, A. A., & Minadaniati, L. (2012). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Iklim Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Karyawan pada PT. Trubus Swadayadepok. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 3(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Hal : Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth,

Kepala Prodi PAI FIAI UII

Ibu Mir'atun Nur Arifah, M.Pd.I

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan tugas akhir (Skripsi) Semester Ganjil tahun Akademik 2024/2025 saya:

Nama : Faqih Prambudi

NIM : 21422136

Judul Skripsi : Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII Angkatan 2021-2023

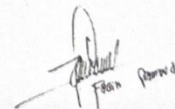
Dengan ini saya mengajukan **Permohonan Izin Untuk Melakukan Penelitian Tugas Akhir Kepada Mahasiswa PAI Angkatan 2021** di Lembaga yang Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 Februari 2025

Pemohon,



Faqih Prambudi

Daftar Responden Try Out Instrumen Variabel X

Nama Lengkap	NIM	Butir Soal										Total
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	
Kania Rahmawati	20323281	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	34
Ahmad Arun Nafidz	21421023	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Aulia Nur Hanifa	21421106	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	36
Nur Haaqul Yaqin	21423040	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37
Nabilah Zulfa	21423093	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	34
Angguningtyas Putri Vidya Anggraini	P27833321007	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	35
Andriannie Bastomi	202101113	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
Herrin Regita	214010022	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38
Queenana Chandra	22423063	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Isti	21423137	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Yasmin Ulya Sadza Al Rosid	22423131	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
Aura Rahadatul Aisyi	23421022	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
Nabila Zahra	21423098	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
Emad	21522379	2	3	3	4	2	2	1	1	2	2	22
Adristy Fortuna	21423062	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	36
Hesti Budiniarti	I1B024144	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	33
Ginza Enggar Riana	I1B024147	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36
Salwa Ala' Tsabita	I1B024108	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Anggi Roswidiana Mariska	I1B024136	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	28
Liviana Dewi Shafiqoh	I1B024080	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Fahri Hisyam Lufdhi	431241054	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	31

Siti Mutiara	I1B024156	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
Marsela Dian	I1B024150	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Shabrina Amalia Meysi Prihanto	I1B024141	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Amelia Riski Fauzana	I1B024127	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38
Lisa Putri Amelia	I1D024135	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	34
Rizqi Ayu Astuti	I1B024123	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	34
Fatmawati Aisyah Azzahra Sarwana	21410261	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	34
Ade Irman H	21323314	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37
Sabrinatun Ainun Nisa	I1B024145	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29

Daftar Responden Try Out Instrumen Variabel Y

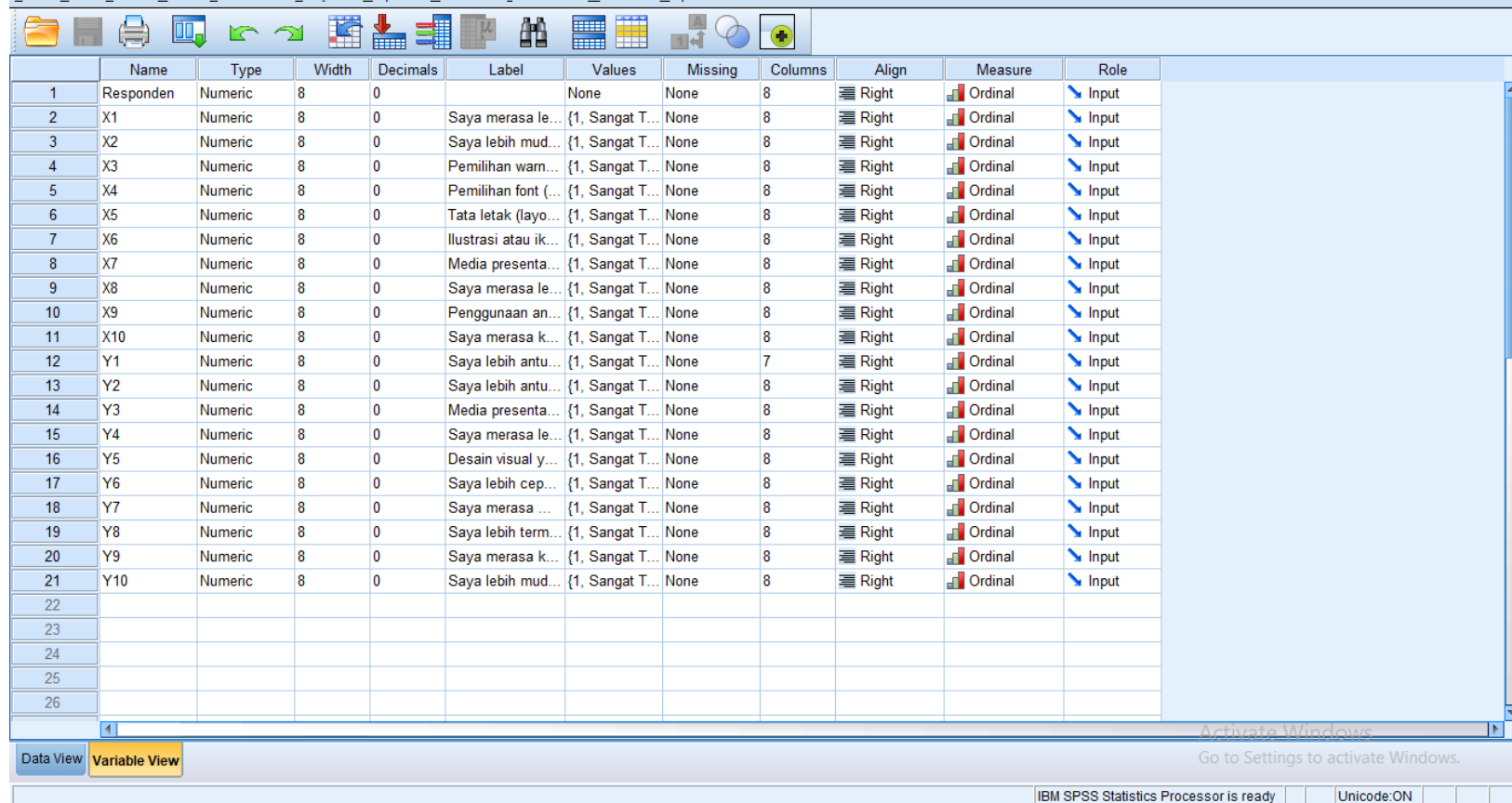
Nama Lengkap	NIM	Butir Soal										Total
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	
Kania Rahmawati	20323281	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
Ahmad Arun Nafidz	21421023	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	34
Aulia Nur Hanifa	21421106	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	34
Nur Haaqul Yaqin	21423040	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34
Nabilah Zulfa	21423093	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	32
Anggunningtyas Putri Vidya Anggraini	P27833321007	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36
Andriannie Bastomi	202101113	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
Herrin Regita	214010022	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Queenana Chandra	22423063	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Isti	21423137	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Yasmin Ulya Sadza Al Rosid	22423131	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	34
Aura Rahadatul Aisyi	23421022	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
Nabila Zahra	21423098	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Emad	21522379	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	24
Adristy Fortuna	21423062	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
Hesti Budiniarti	I1B024144	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	30
Ginza Enggar Riana	I1B024147	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	33
Salwa Ala' Tsabita	I1B024108	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Anggi Roswidiana Mariska	I1B024136	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	26
Liviana Dewi Shafiqoh	I1B024080	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
Fahri Hisyam Lufdhi	431241054	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30

Siti Mutiara	I1B024156	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
Marsela Dian	I1B024150	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Shabrina Amalia Meysi Prihanto	I1B024141	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
Amelia Riski Fauzana	I1B024127	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
Lisa Putri Amelia	I1D024135	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	33
Rizqi Ayu Astuti	I1B024123	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
Fatmawati Aisyah Azzahra Sarwana	21410261	4	3	4	2	3	3	4	4	2	4	33
Ade Irman H	21323314	4	4	4	4	3	1	4	2	1	4	31
Sabrinatun Ainun Nisa	I1B024145	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29

FORMAT VARIABLE VIEW DI SPSS 26 FOR WINDOWS

Angket Try Out Backup.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help



	Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
1	Responden	Numeric	8	0		None	None	8	Right	Ordinal	Input
2	X1	Numeric	8	0	Saya merasa le...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
3	X2	Numeric	8	0	Saya lebih mud...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
4	X3	Numeric	8	0	Pemilihan wam...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
5	X4	Numeric	8	0	Pemilihan font (...)	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
6	X5	Numeric	8	0	Tata letak (layo...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
7	X6	Numeric	8	0	Ilustrasi atau ik...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
8	X7	Numeric	8	0	Media presenta...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
9	X8	Numeric	8	0	Saya merasa le...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
10	X9	Numeric	8	0	Penggunaan an...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
11	X10	Numeric	8	0	Saya merasa k...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
12	Y1	Numeric	8	0	Saya lebih antu...	{1, Sangat T...	None	7	Right	Ordinal	Input
13	Y2	Numeric	8	0	Saya lebih antu...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
14	Y3	Numeric	8	0	Media presenta...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
15	Y4	Numeric	8	0	Saya merasa le...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
16	Y5	Numeric	8	0	Desain visual y...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
17	Y6	Numeric	8	0	Saya lebih cep...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
18	Y7	Numeric	8	0	Saya merasa ...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
19	Y8	Numeric	8	0	Saya lebih term...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
20	Y9	Numeric	8	0	Saya merasa k...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
21	Y10	Numeric	8	0	Saya lebih mud...	{1, Sangat T...	None	8	Right	Ordinal	Input
22											
23											
24											
25											
26											

1

Data View **Variable View**

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode:ON

VALIDITAS INSTRUMEN VARIABEL X DAN Y

Correlations				
		Saya merasa lebih tertarik untuk memperhatikan materi perkuliahan ketika media presentasi memiliki desain yang menarik.	Saya lebih mudah memahami materi jika media presentasi memiliki tampilan yang aesthetic.	Pemilihan warna dalam media presentasi mempengaruhi kenyamanan saya dalam belajar.
Saya merasa lebih tertarik untuk memperhatikan materi perkuliahan ketika media presentasi memiliki desain yang menarik.	Pearson Correlation	1	.426*	.492**
	Sig. (2-tailed)		.019	.006
	N	30	30	30
Saya lebih mudah memahami materi jika media presentasi memiliki tampilan yang aesthetic.	Pearson Correlation	.426*	1	.263
	Sig. (2-tailed)	.019		.160
	N	30	30	30
Pemilihan warna dalam media presentasi mempengaruhi	Pearson Correlation	.492**	.263	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.160	

Dikarenakan kedua tabel korelasi variabel x dan y terlalu sangat panjang, dapat diakses lengkap melalui link:

<https://drive.google.com/file/d/1LLaNzEb0sJKgrU9uaANQwKH0HLv-lKBE/view?usp=sharing>

REABILITAS INSTRUMEN VARIABEL X

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	31.83	15.937	.429	.871
X2	31.47	16.189	.511	.863
X3	31.43	15.220	.765	.846
X4	31.33	17.126	.413	.869
X5	31.47	15.085	.784	.844
X6	31.77	14.737	.711	.847
X7	31.43	14.944	.666	.851
X8	31.57	14.599	.714	.847
X9	31.67	16.023	.472	.866
X10	31.93	14.478	.532	.868

RELIABILITAS INSTRUMEN VARIABEL Y

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	30.30	17.459	.739	.868
Y2	30.43	17.564	.636	.874
Y3	30.37	18.309	.626	.876
Y4	30.60	17.559	.562	.879
Y5	30.53	17.154	.848	.861
Y6	30.53	17.499	.436	.893
Y7	30.47	17.292	.699	.869
Y8	30.57	17.564	.605	.876
Y9	30.67	16.299	.588	.881
Y10	30.33	17.954	.716	.871

DATA SAMPEL PENELITIAN VARIABEL X

Nama Lengkap	NIM	Butir Soal										Total
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	
Rifky Wijaya	21422053	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37
Abdulloh Rozan Alfawwaz	21422060	3	2	4	3	4	3	2	2	2	3	28
Moh Ayyub	21422127	4	1	3	3	3	2	3	3	3	2	27
Muhammad Yafi Al Rasyid Ramdani	21422121	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
Muhammad Fadhli	22422063	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	30
Muthi Hasanah	21422125	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Ahmad Aldhi	22422018	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Azrul Maulana Khadafi	21422078	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	30
M Rafiq Abdullah	21422134	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
Yulita Rahmawati	21422135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Mukhammad Eko Septianto	21422028	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	34
Malik Fajar Wibowo	21422109	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	34
Nadar S	21422023	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Faiq	21422108	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	35
Wahyu Krestian	21422092	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32
Ardhiva Salsabila Candra	21422027	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Muhammad Farhan	21422138	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	28
Mahfudl Mabruhi	21422058	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
Zahra Aura Nisya	21422132	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	35
Laila Himma Qothrurahma	22422070	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38

Muhammad Aziz Iman Nurmajid	21422009	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Arif Khoirul Umam	23422085	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	35
Isan	21422112	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30
Virgiawan Listianto Anarki	21422003	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Annisa Ayu N.S	21422126	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Wahyu Dwi Astuti	21422114	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	37
Lutfiah Nur Hidayah	21422002	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Anton Darmansyah	21422048	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Almuhammadin	21422024	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	36
Afifatul Maziyah	21422111	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	35
Nur Ghaliza Al-Jazeera	21422118	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33
Yafiq Qolbi Abroory	21422046	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
Aulia Sekarrahmi Purwi Rahayu	21422124	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Rois Muzaki	21422061	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	36
Fuad Rachman	21422018	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
Amanda Auraliya	21422044	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
Nurul Anida	21422116	3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	32
Diva Amelia Vega	21422035	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
M Riza Azzahidi R	21422065	4	1	3	3	2	3	4	4	4	4	32
Khaizul Hana	21422101	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
Nazla Salsa Nabilla	23422079	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Mukhamad Fairil Anwar	23422080	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36
Siti Kadariyah Wahyu Puspitaningrum	21422036	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	34
Vira Anjeli	23422071	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	34

Meylinda Rupmana	23422087	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
Hafidz	21422097	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
Mukhlisin Yuniarto	21422087	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Raja Faris Fakhir	23422089	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Muhammad Dzaki Izzudin	21422079	2	4	4	2	2	4	2	3	3	1	27
Salma Halimatus Sa'diyyah	21422082	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	35
Febriansyah	21422139	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	36
Ilham Febrianto Mawardi	21422081	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	33
Muhammad Hafezh	21422068	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	35
Alam Al Akbar	21422072	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Abdullah Husain	23422036	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	31
Rahmat Riduan	23422037	4	2	4	3	3	3	2	3	4	4	32
Khoirunnisa Ramadhanti	23422038	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	26
Muhammad Ibnu Tas'an	21422062	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
Adzkia Hulwia Hasanah	22422033	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	28
Raditya Bayu Kurniawan	23422021	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37
Qim Qimatul Azkiyah	23422022	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Muhammad Syarif	23422023	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Vina Nurhaliza	23422024	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Fitri Roudhatul Jannah	23422025	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Siti Auliya Azzahra	23422026	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37
Bayu Taufiqurrohman Purba	23422027	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Rhandy Rizwanda	23422028	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Fakhma Mujahida	23422029	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Yunita Era Fazira	21422007	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32
Raudha Putri Insyira	22422102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shoffiyah Salsabil	21422004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Jihan Arifatus Ilmi	21422054	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Zihan Qurrota Ainin	23422065	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	25
Melanie Indah Nurwahid	23422066	4	4	4	4	3	2	2	4	3	2	32
Maudyna Crysa Maulidya	23422067	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	29
Mochamad Zildan Triwibowo	21422052	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	33
Julius Tomi Abdul Gani	22422023	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
Aflachatussalma	22422024	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	34
Syaida Vina Hanifah	22422025	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	34
Fitri Ramadhani Ilfira	22422026	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Syahroni	22422028	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Nuraulia Rahma Usti	22422030	4	2	4	3	4	3	4	4	2	2	32
Cahyaningrum Fajar Pamungkas	22422031	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Sa'ban Gilang Ramadan	22422032	4	1	4	4	3	4	4	3	1	3	31
Adzkia Hulwia Hasanah	22422033	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Sandrina Ilham	22422034	4	3	3	4	4	3	4	2	2	3	32
Aisha Aptanta Zain	22422036	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	34
Rajiv R	21422019	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Muhammad Arifuddin	22422039	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Maulidia Azizah Rahmah	22422003	3	2	4	2	2	3	4	3	4	3	30

DATA SAMPEL PENELITIAN VARIABEL Y

Nama Lengkap	NIM	Butir Soal										Total
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	
Rifky Wijaya	21422053	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
Abdulloh Rozan Alfawwaz	21422060	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	30
Moh Ayyub	21422127	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28
Muhammad Yafi Al Rasyid Ramdani	21422121	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Muhammad Fadhli	22422063	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	34
Muthi Hasanah	21422125	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Ahmad Aldhi	22422018	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Azrul Maulana Khadafi	21422078	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	31
M Rafiq Abdullah	21422134	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	36
Yulita Rahmawati	21422135	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	37
Mukhammad Eko Septianto	21422028	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	31
Malik Fajar Wibowo	21422109	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34
Nadar S	21422023	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Faiq	21422108	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
Wahyu Krestian	21422092	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Ardhiva Salsabila Candra	21422027	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	26
Muhammad Farhan	21422138	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Mahfudl Mabruhi	21422058	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	36
Zahra Aura Nisya	21422132	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
Laila Himma Qothrurahma	22422070	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38

Muhammad Aziz Iman Nurmajid	21422009	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
Arif Khoirul Umam	23422085	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38
Isan	21422112	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
Virgiawan Listianto Anarki	21422003	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
Annisa Ayu N.S	21422126	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Wahyu Dwi Astuti	21422114	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	25
Lutfiah Nur Hidayah	21422002	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
Anton Darmansyah	21422048	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Almuhaimin	21422024	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
Afifatul Maziyah	21422111	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
Nur Ghaliza Al-Jazeera	21422118	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
Yafiq Qolbi Abroory	21422046	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
Aulia Sekarrahmi Purwi Rahayu	21422124	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
Rois Muzaki	21422061	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
Fuad Rachman	21422018	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	35
Amanda Auraliya	21422044	4	4	4	2	3	4	3	4	4	2	34
Nurul Anida	21422116	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	22
Diva Amelia Vega	21422035	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
M Riza Azzahidi R	21422065	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
Khaizul Hana	21422101	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	25
Nazla Salsa Nabilla	23422079	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Mukhamad Fairil Anwar	23422080	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	35
Siti Kadariyah Wahyu Puspitaningrum	21422036	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	34
Vira Anjeli	23422071	4	3	4	4	4	2	3	4	2	4	34

Meylinda Rupmana	23422087	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36
Hafidz	21422097	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
Mukhlisin Yuniarto	21422087	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Raja Faris Fakhir	23422089	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
Muhammad Dzaki Izzudin	21422079	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	25
Salma Halimatus Sa'diyyah	21422082	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	33
Febriansyah	21422139	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	36
Ilham Febrianto Mawardi	21422081	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33
Muhammad Hafezh	21422068	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
Alam Al Akbar	21422072	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Abdullah Husain	23422036	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
Rahmat Riduan	23422037	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Khoirunnisa Ramadhanti	23422038	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	31
Muhammad Ibnu Tas'an	21422062	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Adzkia Hulwia Hasanah	22422033	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	26
Raditya Bayu Kurniawan	23422021	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34
Qim Qimatul Azkiyah	23422022	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Muhammad Syarif	23422023	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	30
Vina Nurhaliza	23422024	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
Fitri Roudhatul Jannah	23422025	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
Siti Auliya Azzahra	23422026	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
Bayu Taufiqurrohman Purba	23422027	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27
Rhandy Rizwanda	23422028	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Fakhma Mujahida	23422029	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Yunita Era Fazira	21422007	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34
Raudha Putri Insyira	22422102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shoffiyah Salsabil	21422004	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Jihan Arifatus Ilmi	21422054	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Zihan Qurrota Ainin	23422065	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	24
Melanie Indah Nurwahid	23422066	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34
Maudyna Crysa Maulidya	23422067	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
Mochamad Zildan Triwibowo	21422052	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	31
Julius Tomi Abdul Gani	22422023	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	26
Aflachatussalma	22422024	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32
Syaida Vina Hanifah	22422025	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Fitri Ramadhani Ilfira	22422026	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
Syahroni	22422028	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Nuraulia Rahma Usti	22422030	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	26
Cahyaningrum Fajar Pamungkas	22422031	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Sa'ban Gilang Ramadan	22422032	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
Adzkia Hulwia Hasanah	22422033	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Sandrina Ilham	22422034	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	30
Aisha Aptanta Zain	22422036	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
Rajiv R	21422019	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Muhammad Arifuddin	22422039	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Maulidia Azizah Rahmah	22422003	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28

UJI NORMALITAS

Kolmogorov-Smirnov Test

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total Skor Variabel X	.126	90	.001	.875	90	.000
Total Skor Variabel Y	.144	90	.000	.901	90	.000

a. Lilliefors Significance Correction

METODE STATISTIK

Analisis *Generalized Linear Model*

Parameter Estimates

Parameter	B	Std. Error	95% Wald Confidence Interval		Hypothesis Test		
			Lower	Upper	Wald Chi-Square	df	Sig.
(Intercept)	1.160	1.4655	-1.713	4.032	.626	1	.429
Total Skor Variabel X	.944	.0453	.855	1.033	433.166	1	.000
(Scale)	.011 ^a	.0017	.008	.015			

Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

Model: (Intercept), Total Skor Variabel X

a. Maximum likelihood estimate.

UJI LINEARITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Total Skor Variabel Y *	90	100.0%	0	0.0%	90	100.0%
Total Skor Variabel X						

Report

Total Skor Variabel Y

Total Skor Variabel X	Mean	N	Std. Deviation
10	10.00	1	.
25	24.00	1	.
26	31.00	1	.
27	26.50	2	2.121
28	27.75	4	2.630
29	27.00	2	5.657
30	29.45	11	2.207
31	33.25	4	3.304
32	31.87	8	5.963
33	31.67	3	1.155
34	34.43	7	2.699
35	33.67	6	3.445
36	34.25	4	4.349
37	33.00	6	4.561
38	36.25	8	4.464
39	39.00	4	.816
40	39.00	18	2.376
Total	33.51	90	5.611

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Total Skor Variabel Y * Total Skor Variabel X	Between Groups	(Combined)	1910.922	16	119.433	9.779	.000
		Linearity	1766.224	1	1766.224	144.615	.000
		Deviation from Linearity	144.698	15	9.647	.790	.685
	Within Groups		891.567	73	12.213		
	Total		2802.489	89			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Total Skor Variabel Y * Total Skor Variabel X	.794	.630	.826	.682

UJI HIPOTESIS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Total Skor Variabel X ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.794 ^a	.630	.626	3.432	2.078

a. Predictors: (Constant), Total Skor Variabel X

b. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1766.224	1	1766.224	149.988	.000 ^b
	Residual	1036.265	88	11.776		
	Total	2802.489	89			

a. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

b. Predictors: (Constant), Total Skor Variabel X

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
1	(Constant)	2.791	2.534		1.101	.274	-2.245	7.827
	Total Skor Variabel X	.895	.073	.794	12.247	.000	.750	1.041

a. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	11.74	38.60	33.51	4.455	90
Residual	-10.919	8.558	.000	3.412	90
Std. Predicted Value	-4.886	1.143	.000	1.000	90
Std. Residual	-3.182	2.494	.000	.994	90

a. Dependent Variable: Total Skor Variabel Y

E-FORM ANGKET PENELITIAN



Survei Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa PAI UII Angkatan 2021-2023

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Aloo teman-teman Gen Z! 🤖

Kenalin aku Faqih, mahasiswa semester akhir yang lagi memperjuangkan tugas akhir 🤔👉

Nah, jadi singkat cerita begini guys!

Penelitian ini aku buat karena aku penasaran sama Seberapa Besar **Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa**, seperti kita saat ini. Kedengerannya akademis banget, tapi tenang aja, nggak seseram itu kok! 🙏

Pada Intinya, aku ingin tau apakah **tampilan presentasi yang menarik bisa bikin belajar dikelas jadi lebih semangat atau enggak nya.**

Satu Jawaban kalian sangat berarti buat penelitian ini, dan pastinya, bakal membantu banget buat dapetin hasil yang valid dan insyaallah akan bermanfaat untuk wawasan kita semua, aamiin! 🤞

btw, ada 4 orang yang beruntung bakal mendapatkan uang tunai **Rp 50.000 + 1 buah Voucher Pembelian All Item di Haus!** gimana mau gaa?

☐ Mau banget!

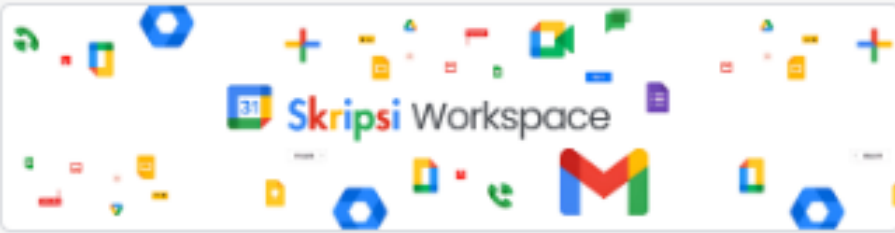
☐ Boleh kak!

☐ Aku bantu karena pengen duitnya nya doang kak!

Berikutnya

Halaman 1 dari 5

Kosongkan formulir



Survei Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa PAI UII Angkatan 2021-2023

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Okay, tahap saat ini minta tolong isi data diri kamu dulu yaa!!

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

NIM *

Jawaban Anda

Tanggal Kelahiran *

Format "Tanggal/Bulan/Tahun"

Tanggal

hh/mm/yyyy

E-mail aktif *

Jawaban Anda

[Kembali](#)[Berikutnya](#)

Halaman 2 dari 5

[Kosongkan formulir](#)

123

Survei Pengaruh Estetika Desain Grafis Media Presentasi terhadap Semangat Belajar Mahasiswa PAI UII Angkatan 2021-2023

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Eitss, Sebelum Lanjut Ada Panduan Penting!

Kuisoneer survei ini, bersifat satu pilihan yaa. Setiap satu pertanyaan, kamu punya satu respon pilihan dari 4 pilihan opsi seperti dibawah ini:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Inget!

Semua jawaban, **nggak ada jawaban benar atau salah**. Intinya, peneliti mau minta tolong agar diisi dengan **kejujuran** sesuai experience kalian yaa!

Selamat mengisi survei!

Saya merasa lebih tertarik untuk memperhatikan materi perkuliahan ketika media presentasi memiliki desain yang menarik. *

Al-Mukhtalaf

- Secara bahasa adalah isim fail dari ikhtilaf, atau berbeda.
- Secara istilah adalah hadis maqbul yang bertentangan dengan hadis lain yang mungkin untuk di jamak (disatukan maknanya).
- Contoh hadis mukhtalaf:
Hadis لا يجوز ولا يأمرك
Hadis فر عن المصنوع فرارك من الأسد



Gambaran perbandingan relatif antara tampilan desain presentasi yang tidak menarik dan menarik.

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Saya lebih mudah memahami materi jika media presentasi memiliki tampilan yang aesthetic. *



Contoh gambaran relatif tampilan desain presentasi yang aesthetic.

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Pemilihan warna dalam media presentasi mempengaruhi kenyamanan saya dalam belajar.

LANDASAN TEORI DARI DISIPLIN LAIN

• Dari ilmu ditemukannya gambar dan foto.
 • Dari rekayasa mekanik ditemukan mesin cetak dan peralatan proyeksi.
 • Penggabungan dari mekanik, optik, listrik, dan elektronik dihasilkan gambar hidup dan perekam, radio, televisi, komputer, jaringan internet.
 • Adanya ruang bidang teknologi pendidikan kesediaan untuk mengabdikan keahliannya, perancang, hasil teknologi itu dengan hasil-hasil penelitian dalam dunia perilaku dan lain.

Manfaat
tanpa
merugi-
kan



Kedua gambar tersebut merupakan contoh pemilihan warna yang tidak tepat dan warna yang tepat, sehingga mempengaruhi kenyamanan ketika membaca teks di layar.

1 2 3 4
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pemilihan font (tipografi) dalam media presentasi, berpengaruh terhadap keterbacaan dan kemudahan dalam pemahaman materi.



Berikut adalah contoh gambaran maksud dari pertanyaan.

1 2 3 4
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Tata letak (layout) dalam media presentasi membantu saya dalam memahami informasi. *



Gambar berikut adalah contoh tata letak (layout) desain presentasi dalam membantu memahami informasi

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

☐ ☐ ☐ ☐

Ilustrasi atau ikon dalam media presentasi membantu saya dalam mempermudah menangkap inti materi. *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

☐ ☐ ☐ ☐

Media presentasi dengan desain grafis yang rapi dan sistematis meningkatkan ketertarikan saya terhadap materi. *



Contoh gambaran perbandingan antara desain grafis tidak sistematis dan desain grafis yang sistematis serta rapi.

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

☐ ☐ ☐ ☐

Saya merasa lebih fokus saat belajar dengan media presentasi yang memiliki desain menarik. *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

☐ ☐ ☐ ☐

Penggunaan animasi atau efek transisi dalam media presentasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan. *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

☐ ☐ ☐ ☐

Saya merasa kurang semangat mengikuti kbm di kelas, jika tampilan media presentasi pengajar memiliki desain yang monoton atau kurang menarik, seperti pemilihan warna kurang kontras, elemen grafis kurang bagus dan lain-lain. *



Contoh penggambaran maksud dari pertanyaan:

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

[Kembali](#)

[Berikutnya](#)

Halaman 3 dari 5

Bagian yang ini terakhir kok, Semangatt!!

Saya lebih antusias dalam mengikuti perkuliahan jika media presentasi menarik secara visual, enak dipandang oleh mata. *



Gambar berikut sebagai contoh sudut pandang relatif.

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya lebih antusias belajar dikelas, jika tampilan media presentasi aesthehic. *



Gambar berikut sebagai contoh pandangan relatifitas.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Media presentasi yang menarik membuat saya lebih mudah merasa terlibat dalam belajar. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya merasa lebih bersemangat untuk berdiskusi atau bertanya ketika media presentasi menarik. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Desain visual yang menarik dalam media presentasi membuat saya lebih aktif dalam belajar. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya lebih cepat bosan jika media presentasi tidak memiliki desain yang menarik, * dalam artian desain tampilan presentasi yang monoton/membosankan.

1 2 3 4

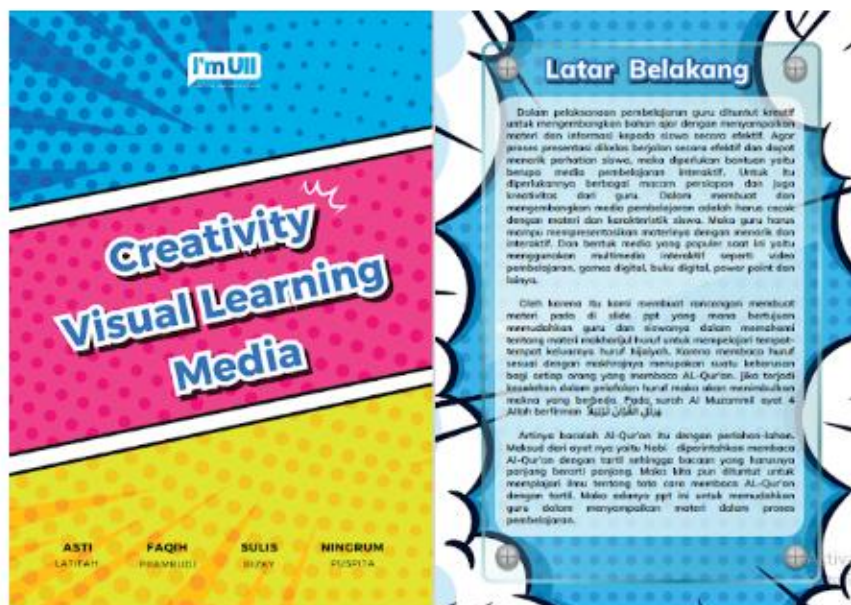
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya merasa mudah dalam memahami materi jika media presentasi disajikan dengan visual yang menarik. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya lebih termotivasi untuk kegiatan belajar mengajar dalam kelas setelah melihat presentasi dengan desain grafis yang menarik eye catching. *



Berikut adalah contoh gambaran desain eye catching berdasarkan sudut pandang relatif.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya merasa kurang semangat jika media presentasi hanya berisi teks tanpa elemen grafis yang mendukung.

*

Bagaimana menyikapi hadis maqbul yang bertentangan?

- ▶ Jika memungkinkan jamak, maka dijamak dan dikerjakan hasil jamak tersebut.
- ▶ Jika tidak memungkinkan jamak, maka:
 - Jika diketahui salah satunya nasikh dan yang lain mansukh, maka dikerjakan yang nasikh dan ditinggalkan yang mansukh.
 - Jika tidak diketahui nasikh mansukhnya, dan dimungkinkan tarjih, maka dikerjakan yang rajih dan ditinggalkan yang marjuh.
 - Jika tidak diketahui tarjihnya, kita tawaqquf (berhenti) sampai diketahui tarjihnya.



Berikut adalah contoh gambaran tampilan desain presentasi hanya menggunakan teks dan tidak menggunakan elemen grafis.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dengan dukungan media presentasi yang menarik secara visual. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

TANGGAL KELAHIRAN RESPONDEN

Nama Lengkap	Tanggal/Bulan/Tahun
Rifky Wijaya	30/06/2003
Abdulloh Rozan Alfawwaz	22/04/2003
Moh Ayyub	12/10/2001
Muhammad Yafi Al Rasyid Ramdani	04/05/2001
Muhammad Fadhli	08/10/2003
Muthi Hasanah	05/10/2002
Ahmad Aldhi	31/01/2003
Azrul Maulana Khadafi	23/06/2001
M Rafiq Abdullah	07/04/2000
Yulita Rahmawati	25/07/2003
Mukhammad Eko Septianto	12/09/2001
Malik Fajar Wibowo	17/05/2003
Nadar S	26/05/2003
Faiq	02/05/2003
Wahyu Krestian	08/05/1998
Ardhiva Salsabila Candra	03/01/2003
Muhammad Farhan	14/12/2002
Mahfudl Mabruri	15/09/2001
Zahra Aura Nisya	28/09/2003
Laila Himma Qothrurahma	07/07/2003
Muhammad Aziz Iman Nurmajid	04/07/2002
Arif Khoirul Umam	27/08/2000
Isan	21/05/2002
Virgiawan Listianto Anarki	02/08/2002
Annisa Ayu N.S	06/07/2003
Wahyu Dwi Astuti	27/11/2002
Lutfiah Nur Hidayah	1/21/0002
Anton Darmansyah	02/02/2000
Almuhaimin	29/01/2001
Afifatul Maziyah	25/11/2002
Nur Ghaliza Al-Jazeera	12/07/2003
Yafiq Qolbi Abroory	19/08/2003
Aulia Sekarrahmi Purwi Rahayu	08/03/2001
Rois Muzaki	27/09/2000
Fuad Rachman	05/02/2003
Amanda Auraliya	09/10/2001
Nurul Anida	31/05/2000
Diva Amelia Vega	18/08/2003
M Riza Azzahidi R	8/31/2000

Khaizul Hana	26/05/2004
Nazla Salsa Nabilla	22/02/2002
Mukhamad Fairil Anwar	15/11/2001
Siti Kadariyah Wahyu Puspitaningrum	14/09/2003
Vira Anjeli	26/10/2002
Meylinda Rupmana	30/06/2000
Hafidz	03/04/2001
Mukhlisin Yuniarto	04/06/2003
Raja Faris Fakhir	21/01/2003
Muhammad Dzaki Izzudin	05/05/2003
Salma Halimatus Sa'diyyah	10/06/2003
Febriansyah	24/02/2002
Ilham Febrianto Mawardi	03/02/2003
Muhammad Hafezh	18/10/2002
Alam Al Akbar	08/10/2003
Abdullah Husain	01/04/2003
Rahmat Riduan	16/05/2003
Khoirunnisa Ramadhanti	15/02/2002
Muhammad Ibnu Tas'an	21/05/2001
Adzkia Hulwia Hasanah	06/07/2003
Raditya Bayu Kurniawan	08/03/2003
Qim Qimatul Azkiyah	13/03/2003
Muhammad Syarif	18/01/2004
Vina Nurhaliza	07/04/2003
Fitri Roudhatul Jannah	14/05/2002
Siti Auliya Azzahra	06/12/2004
Bayu Taufiqurrohman Purba	13/12/2005
Rhandy Rizwanda	13/05/2004
Fakhma Mujahida	27/06/2003
Yunita Era Fazira	09/03/2003
Raudha Putri Insyira	02/09/2004
Shoffiyah Salsabil	09/09/2002
Jihan Arifatus Ilmi	17/01/2003
Zihan Qurrota Ainin	01/03/2005
Melanie Indah Nurwahid	12/04/2004
Maudyna Crysa Maulidya	11/03/2005
Mochamad Zildan Triwibowo	02/10/2003
Julius Tomi Abdul Gani	04/04/2002
Aflachatussalma	27/12/2003
Syaida Vina Hanifah	23/02/2005
Fitri Ramadhani Ilfira	14/12/2004
Syahroni	31/10/2003
Nuraulia Rahma Usti	29/11/2003
Cahyaningrum Fajar Pamungkas	14/01/2005

Sa'ban Gilang Ramadan	12/03/2003
Adzkia Hulwia Hasanah	27/02/2005
Sandrina Ilham	11/11/2002
Aisha Aptanta Zain	02/05/2002
Rajiv R	30/10/1999
Muhammad Arifuddin	18/06/2003
Maulidia Azizah Rahmah	30/08/2003

ANGKET PENELITIAN

“Estetika Desain Grafis (Variabel X)”

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya merasa lebih tertarik untuk memperhatikan materi perkuliahan ketika media presentasi memiliki desain yang menarik.				
2.	Saya lebih mudah memahami materi jika media presentasi memiliki tampilan yang aesthehic.				
3.	Pemilihan warna dalam media presentasi mempengaruhi kenyamanan saya dalam belajar.				
4.	Pemilihan font (tipografi) dalam media presentasi, berpengaruh terhadap keterbacaan dan kemudahan dalam pemahaman materi.				
5.	Tata letak (layout) dalam media presentasi membantu saya dalam memahami informasi.				
6.	Ilustrasi atau ikon dalam media presentasi membantu saya dalam mempermudah menangkap inti materi.				
7.	Media presentasi dengan desain grafis yang rapi dan sistematis meningkatkan ketertarikan saya terhadap materi.				
8.	Saya merasa lebih fokus saat belajar dengan media presentasi yang memiliki desain menarik.				
9.	Penggunaan animasi atau efek transisi dalam media presentasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				
10.	Saya merasa kurang semangat mengikuti kbm di kelas, jika tampilan media presentasi pengajar memiliki desain yang monoton atau kurang menarik, seperti pemilihan warna kurang kontras, elemen grafis kurang bagus dan lain-lain.				

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

SS = Sangat Setuju

“Semangat Belajar (Variabel Y)”

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya lebih antusias dalam mengikuti perkuliahan jika media presentasi menarik secara visual, enak dipandang oleh mata.				
2.	Saya lebih antusias belajar dikelas, jika tampilan media presentasi aesthetic.				
3.	Media presentasi yang menarik membuat saya lebih mudah merasa terlibat dalam belajar.				
4.	Saya merasa lebih bersemangat untuk berdiskusi atau bertanya ketika media presentasi menarik.				
5.	Desain visual yang menarik dalam media presentasi membuat saya lebih aktif dalam belajar.				
6.	Saya lebih cepat bosan jika media presentasi tidak memiliki desain yang menarik, dalam artian desain tampilan presentasi yang monoton/membosankan.				
7.	Saya merasa mudah dalam memahami materi jika media presentasi disajikan dengan visual yang menarik.				
8.	Saya lebih termotivasi untuk kegiatan belajar mengajar dalam kelas setelah melihat presentasi dengan desain grafis yang menarik <i>eye catching</i> .				
9.	Saya merasa kurang semangat jika media presentasi hanya berisi teks tanpa elemen grafis yang mendukung.				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dengan dukungan media presentasi yang menarik secara visual.				

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

SS = Sangat Setuju

DOKUMENTASI PENELITIAN





