

PELATIHAN PEMBUATAN INFOGRAFIK STATISTIK MENGGUNAKAN AI VISME

Putri Sukma Dewi^{1*}, Nicky Dwi Puspaningtyas², Raras Kartika Sari³,
Very Hendra Saputra⁴, Nabila Novia Sandra⁵, Nanda Diona Mesca⁶

¹⁻⁶CoE Education, Universitas Teknokrat Indonesia

E-mail Korespondensi: putri_sukma@teknokrat.ac.id

Disubmit: 06 Agustus 2026 Diterima: 13 Agustus 2026 Diterbitkan: 01 September 2026
Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i9.27548>

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan infografik statistik menggunakan AI Visme bagi siswa SMA Negeri 1 Batang Hari Lampung Timur bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi data dan komunikasi visual dalam era digital. Infografik menjadi alat penting dalam menyajikan informasi secara efektif dan menarik, terutama dalam memahami data statistik. Dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang tersedia pada platform Visme, siswa dapat dengan mudah membuat infografik profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Pelatihan ini dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang pengolahan dan visualisasi data, serta bagaimana AI dapat membantu dalam proses pembuatan infografik yang menarik dan informatif. Metode yang digunakan mencakup sesi teori mengenai dasar-dasar statistik dan desain infografik, praktik langsung menggunakan Visme, serta proyek individu untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari. Hasil dari pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan menyajikan data secara visual, mendukung kebutuhan akademik mereka, serta mempersiapkan mereka untuk dunia profesional yang semakin bergantung pada komunikasi berbasis data. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang menunjukkan sebanyak 90% siswa setuju pelatihan ini bermanfaat, 87% siswa paham dengan materi yang diberikan dan 85% siswa merasa materi yang diberikan bermanfaat. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan statistik yang esensial di berbagai bidang.

Kata Kunci: Infografik, Statistik, AI, Visme, Literasi Data.

ABSTRACT

Training on creating statistical infographics using AI Visme for students of SMA Negeri 1 Batang Hari aims to improve data literacy and visual communication skills in the digital era. Infographics are an important tool in presenting information effectively and attractively, especially in understanding statistical data. By utilizing artificial intelligence (AI) technology available on the Visme platform, students can easily create professional infographics without requiring complex design skills. This training is designed to equip students with a basic understanding of data processing and visualization, as well as how AI can help in the process of creating attractive and informative infographics. The methods used include theoretical sessions on the basics of statistics and infographic design, hands-on practice using Visme, and individual projects to apply the skills

they have learned. The results of this training can improve students' ability to interpret and present data visually, support their academic needs, and prepare them for the professional world that is increasingly dependent on data-based communication. This is shown by the results of the questionnaire which showed that 90% of students agreed that this training was useful, 87% of students understood the material provided and 85% of students felt that the material provided was useful. Thus, this training is a strategic step in equipping students with essential statistical skills in various fields.

Keywords: *Infographics, Statistics, AI, Visme, Data Literacy.*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan mengolah data dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan. Informasi yang disajikan dalam bentuk infografik lebih mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan dengan penyajian data dalam bentuk teks atau tabel. Penyajian informasi yang didukung oleh kreativitas, keindahan, dan ilustrasi yang tepat akan membuat infografis menjadi menarik dan mudah untuk diingat (Senjaya & Kartika, 2019). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan infografik statistik menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) dalam platform Visme menjadi penting untuk diperkenalkan kepada siswa sekolah menengah atas (SMA).

Kebutuhan akan pelatihan ini didasari oleh realitas di SMA Negeri 1 Batang Hari, di mana sebagian besar siswa aktif menggunakan gawai (*smartphone*) dalam aktivitas belajar harian, namun pemanfaatannya belum optimal untuk mendukung literasi data dan komunikasi visual. Selama ini, siswa kesulitan ketika harus menyusun presentasi tugas kelompok maupun laporan karya tulis ilmiah yang menarik karena keterbatasan keterampilan desain manual. Pihak sekolah juga belum mengintegrasikan materi desain grafis modern ke dalam kurikulum reguler. Kehadiran teknologi AI Visme menawarkan jalan pintas yang intuitif bagi siswa untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut. Dengan fitur otomatisasi tata letak dan rekomendasi visual dari AI, siswa dapat dengan mudah mentransformasikan data angka yang kaku menjadi infografis yang interaktif, estetis, dan bernilai akademik tinggi, sekaligus membekali mereka dengan kompetensi digital yang relevan pasca-kelulusan.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dalam mengolah dan menyajikan data statistik secara efektif menggunakan teknologi AI. Visme, sebagai salah satu platform desain berbasis AI, memungkinkan pengguna untuk membuat infografik yang profesional dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Dengan adanya AI, proses pembuatan infografik menjadi lebih cepat dan lebih intuitif, sehingga siswa dapat lebih fokus pada pemahaman dan analisis data. Apabila aplikasi AI Visme digunakan dengan baik dan benar, platform ini akan memberikan daya tarik yang berbeda pada saat proses pembelajaran (Fadrial & Yunita, 2023).

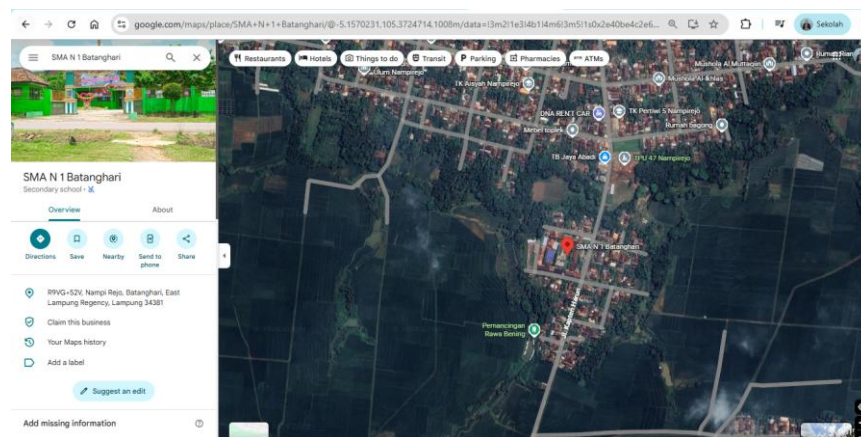
Pengenalan keterampilan ini juga sejalan dengan perkembangan kurikulum pendidikan yang semakin menekankan pentingnya literasi data dan teknologi. Literasi memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup manusia (Sentoso & Wahyuni, 2021). Siswa tidak hanya diajarkan cara membaca dan menganalisis data, tetapi juga bagaimana mengomunikasikan

informasi secara visual agar lebih mudah dipahami oleh berbagai pihak. Hal ini sangat relevan dalam dunia akademik maupun profesional, di mana presentasi data yang efektif menjadi salah satu faktor kunci dalam pengambilan keputusan.

Dengan mengikuti pelatihan ini, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan dasar dalam pembuatan infografik statistik, meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan informasi, serta memahami bagaimana teknologi AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses visualisasi data. Selain itu, keterampilan ini juga dapat membantu siswa dalam berbagai aspek akademik, seperti presentasi tugas, penelitian, dan kompetisi ilmiah. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa SMA dalam menghadapi tantangan dunia digital, meningkatkan literasi data, serta mempersiapkan mereka untuk kebutuhan akademik dan profesional di masa depan.

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan, masalah utama dalam pengabdian ini difokuskan pada bagaimana merancang dan melaksanakan pelatihan pembuatan infografik statistik yang efektif bagi siswa kelas XII SMA Negeri 1 Batanghari dengan memanfaatkan teknologi AI Visme. Lebih lanjut, kegiatan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai sejauh mana pemanfaatan platform berbasis *cloud* melalui gawai (*smartphone*) pribadi mampu meningkatkan literasi data visual siswa serta mengatasi keterbatasan sarana prasarana komputer yang dimiliki oleh pihak sekolah mitra.



Gambar 1. Maps Lokasi SMA Negeri 1 Batanghari

3. KAJIAN PUSTAKA

Urgensi Visualisasi Data dan Infografik Statistik

Literasi Visual dan Visualisasi Data di Era Digital Perkembangan teknologi informasi di era digital telah menggeser paradigma komunikasi dari teks konvensional menuju format visual yang dinamis. Kemampuan untuk membaca, menginterpretasikan, dan mengekspresikan ide menggunakan gambar atau visualisasi data kini menjadi kompetensi literasi baru yang esensial di dunia pendidikan (Sentoso & Wahyuni, 2021). Informasi yang

disajikan secara visual terbukti lebih cepat diproses oleh otak manusia dan memiliki tingkat retensi ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan penyajian data berbasis teks atau tabel angka yang kaku. Visualisasi data yang efektif menuntut integrasi yang seimbang antara kreativitas seni desain dan akurasi informasi ilmiah agar pesan yang disampaikan mudah dipahami serta tidak menimbulkan bias interpretasi bagi audiens (Senjaya & Kartika, 2019). Oleh karena itu, pengenalan konsep literasi visual sejak bangku sekolah menengah menjadi langkah krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan komunikasi berbasis data di masa depan.

Di era keterbukaan informasi, penyajian data statistik tidak lagi efektif jika hanya mengandalkan tabel numerik yang monoton atau narasi teks yang panjang. Visualisasi data hadir sebagai instrumen krusial untuk mentransformasikan data mentah yang kompleks menjadi representasi visual yang mudah dipahami, menarik, dan interaktif oleh pembuat kebijakan (Pratama & Setiawan, 2022). Salah satu bentuk visualisasi data yang paling adaptif adalah infografik statistik, karena mampu mengombinasikan elemen desain, grafik, dan data kuantitatif secara instan untuk audiens awam (Wibowo et al., 2023). Dalam menyusun komunikasi data tersebut, perancang harus memahami kaidah penyajian grafik dan peta secara jujur agar tidak menimbulkan bias atau salah tafsir bagi publik (Cairo, 2021).

Sebelum beralih ke elemen infografik yang rumit, pemahaman mendasar mengenai kejelasan susunan angka dan tabel numerik yang rapi tetap menjadi fondasi utama yang tidak boleh diabaikan (Few, 2022). Pada akhirnya, tingkat efektivitas komunikasi publik dan keberhasilan diseminasi data di berbagai lembaga pemerintahan saat ini sangat bergantung pada kualitas produk infografik statistik yang dihasilkan (Hidayat & Lestari, 2021).

Peran Infografik Statistik dalam Pembelajaran Infografik statistik merupakan salah satu media komunikasi visual yang paling efektif untuk menyederhanakan sekumpulan data numerik yang kompleks menjadi informasi grafik yang ringkas dan estetik. Dalam konteks akademis, pemanfaatan infografik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah penalaran logika matematika saat membaca data statistik (Nugraha & Setiawan, 2023). Transformasi data mentah menjadi representasi grafik—seperti grafik batang, diagram lingkaran, atau piktogram—membantu siswa mengidentifikasi tren, pola, dan anomali data secara lebih intuitif. Selain sebagai konsumen informasi, melatih siswa untuk menjadi produsen infografik mandiri juga berkontribusi langsung pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sintesis informasi, serta kompetensi penulisan laporan ilmiah yang terstruktur di lingkungan sekolah (Siregar & Utami, 2023).

Integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam Desain Visual

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah membawa paradigma baru dalam industri kreatif. AI kini bertindak sebagai mitra koreasi yang mampu mengotomatisasi proses penyusunan tata letak (*layouting*), pemilihan warna, hingga visualisasi otomatis (Suryadi & Rahmawati, 2024). Penggunaan AI dalam perancangan visual ini terbukti memangkas waktu produksi secara signifikan serta mengurangi hambatan teknis yang tinggi bagi pengguna non-desainer (*low barriers to entry*) (Nugroho, 2023). Di samping kemudahan otomasi tersebut, penerapan teknologi ini tetap harus mengacu pada panduan baku mengenai apa yang

boleh dan tidak boleh digunakan (*dos and don'ts*) dalam penyajian fakta publik agar produk visual yang dihasilkan tetap memenuhi standar profesional (Wong, 2022).

Peran Visme sebagai Platform Desain Berbasis AI

Dalam lanskap perangkat lunak modern, Visme memimpin sebagai platform *all-in-one visual communication tool* berkat fitur *AI Designer* yang mampu mengonversi file data statistik mentah langsung menjadi grafik interaktif yang estetik (Ramadhan & Wijaya, 2025). Melalui analisis komparatif, platform ini terbukti memiliki keunggulan mutlak dalam aspek fleksibilitas penyesuaian aset visual dan ketersediaan ribuan template statistik khusus jika dibandingkan dengan platform kompetitor lainnya (Putri et al., 2024). Kehadiran teknologi cerdas pada Visme juga sangat mendukung implementasi teori tampilan informasi kuantitatif, di mana sebuah sistem harus mampu menyajikan data yang bersih, efektif, dan bebas dari distorsi visual yang mengganggu mata pembaca (Tufte, 2024).

Pentingnya Pelatihan Kompetensi Visual bagi Sumber Daya Manusia

Meskipun teknologi kecerdasan buatan menawarkan kepraktisan, pendekatan praktis melalui latihan intensif tetap diperlukan agar pengguna memiliki kemampuan mengubah data mati menjadi sebuah narasi visual yang kuat (*data storytelling*) (Knafllic, 2023). Oleh karena itu, program pelatihan terstruktur berbasis praktikum mutlak diperlukan oleh organisasi untuk menjembatani kesenjangan kompetensi literasi data dan literasi visual di era big data saat ini (Sanjaya, 2022).

Pelatihan pembuatan infografik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta melatih kemampuan aparatur atau staf dalam menyaring informasi penting secara sistematis (Lestari & Utami, 2023). Secara jangka panjang, luaran dari program pelatihan infografis seperti ini berkontribusi langsung pada peningkatan keterampilan komunikasi visual secara personal maupun profesional dalam menghadapi tantangan era digital (Wardani, 2021).

Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Desain Grafis Integrasi teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) pada platform desain berbasis *cloud* seperti Visme memberikan dampak revolusioner terhadap efisiensi produksi konten edukasi digital. Kehadiran asisten kecerdasan buatan mampu memotong rantai teknis desain konvensional yang rumit melalui fitur otomatisasi tata letak (*layout*), rekomendasi palet warna otomatis, dan generator grafis instan berbasis teks (Kurniawan & Lestari, 2024). Penggunaan platform AI Visme bertindak sebagai jembatan inklusif yang mengatasi kesenjangan keterampilan desain manual (*design skill gap*) yang sering menjadi kendala utama bagi kalangan pemula, khususnya siswa sekolah menengah. Fleksibilitas platform berbasis *cloud* ini juga menawarkan solusi taktis terhadap keterbatasan sarana prasarana sekolah karena dapat diakses secara responsif menggunakan gawai (*smartphone*) tanpa menuntut spesifikasi perangkat keras yang tinggi (Pratama & Handayani, 2022). Dengan demikian, penerapan AI dalam pembelajaran desain grafis menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan fokus pada substansi analisis data (Fadrial & Yunita, 2023).

4. METODE

Pelatihan ini dilaksanakan di aula SMA N 1 Batanghari. Pelatihan dihadiri 30 siswa kelas XII. Pelatihan berlangsung 1 hari dengan durasi pelaksanaan 4 jam. Langkah kegiatan meliputi pra-kegiatan, pemaparan & diskusi, demonstrasi AI, praktik & bimbingan serta evaluasi dan angket. Secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Langkah Kegiatan PKM SMA N 1 Batanghari Lampung Timur

NO	TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI OUTPUT KEGIATAN	ESTIMASI WAKTU
1	Pra-Kegiatan	Koordinasi dengan pihak sekolah dan observasi kebutuhan mitra.	1 Minggu
2	Pemaparan & Diskusi	Penyampaian teori dasar literasi data dan desain infografik.	45 Menit
3	Demonstrasi AI	Pengenalan antarmuka, <i>tools</i> , dan asisten AI pada platform Visme.	45 Menit
4	Praktik & Bimbingan	Pembuatan draf infografik mandiri/kelompok terbimbing oleh dosen.	90 Menit
5	Evaluasi & Angket	Presentasi karya siswa, penilaian hasil, dan pengisian kuesioner respon.	60 Menit

Sesi awal pelatihan dimulai dengan pemberian materi secara teori mengenai konsep dasar infografik, elemen-elemen desain yang efektif, serta prinsip dasar statistik yang akan digunakan dalam dasar statistik dalam menyajikan data. Diskusi interaktif dilakukan bersama siswa untuk menggali pemahaman awal mereka sekaligus memaparkan contoh kasus nyata pemanfaatan infografik di berbagai bidang akademik dan industri.

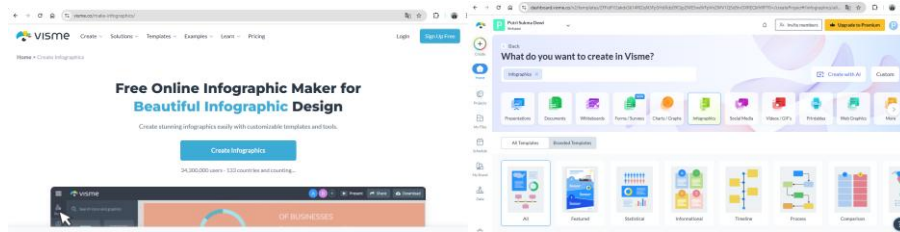


Gambar 2. Ceramah dan diskusi bersama

Demonstrasi Penggunaan Visme

Pada tahap ini, tim pengabdian mendemonstrasikan alur kerja penggunaan platform Visme secara langsung melalui proyektor pembelajar.

Demonstrasi dimulai dari prosedur pendaftaran akun, pemilihan jenis *template*, hingga pengolahan data statistik mentah ke dalam instrumen visual. Fitur-fitur berbasis AI pada Visme—seperti saran desain otomatis, asisten pembuat konten, rekomendasi skema warna, dan optimalisasi tata letak—diperkenalkan secara detail untuk memudahkan siswa yang belum memiliki dasar keterampilan desain grafis.



Gambar 3. Aplikasi Visme

Praktik Mandiri dan Bimbingan

Setelah sesi demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik mandiri membuat proyek infografik mereka sendiri menggunakan gawai (*smartphone*) masing-masing. Data yang diolah berupa data statistik dasar yang telah dipersiapkan oleh tim pengabdian maupun data sekunder yang dikumpulkan siswa secara acak. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan bimbingan intensif secara langsung (*one-on-one tutoring*) di dalam kelas serta memberikan umpan balik (*feedback*) taktis terhadap kendala teknis yang dihadapi siswa.

Tugas dan Proyek Kelompok

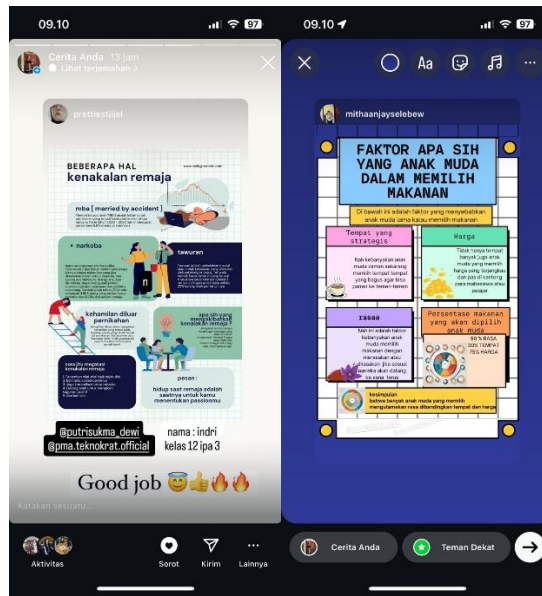
Siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim untuk menyusun sebuah proyek infografik tematik bertema isu sosial, lingkungan, atau ekonomi makro. Setelah draf karya selesai dikerjakan, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil infografik mereka di depan kelas. Proses evaluasi akhir dilakukan oleh tim pengabdian berdasarkan tiga aspek utama, yaitu estetika visual, kejelasan penyampaian informasi statistik, dan efektivitas pemanfaatan fitur AI. Tugas bertujuan untuk mengasah keterampilan kolaborasi serta meningkatkan pemahaman mereka dalam menyajikan data statistik secara visual.



Gambar 4. Praktik mandiri dan bimbingan untuk tugas proyek

Presentasi dan Evaluasi

- 1) Setiap siswa atau kelompok akan mempresentasikan infografik yang telah mereka buat.
- 2) Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek estetika desain, kejelasan penyampaian informasi, serta pemanfaatan AI dalam pembuatan infografik.
- 3) Feedback dari instruktur dan peserta lainnya diberikan untuk meningkatkan kualitas infografik yang dibuat.



Gambar 5. Hasil infografis siswa

Refleksi dan Kesimpulan

- 1) Sesi akhir pelatihan berisi refleksi tentang pengalaman belajar serta pemanfaatan keterampilan yang telah diperoleh untuk keperluan akademik dan profesional.
- 2) Siswa juga diberikan sertifikat sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam pelatihan ini.
- 3) Sebagai penutup, dilakukan pengisian angket respon kepuasan untuk mengukur tingkat keberhasilan program pengabdian.

Metode ini dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembuatan infografik secara mandiri. Dengan kombinasi pendekatan teoritis dan praktis, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan keterampilan yang bermanfaat bagi siswa dalam menghadapi tantangan di dunia digital.



Gambar 6. Foto bersama siswa, tim mahasiswa dan tim dosen

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan pembuatan infografik statistik menggunakan platform kecerdasan buatan (*artificial intelligence*/AI) Visme telah berhasil dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batang Hari. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan interaktif, dihadiri oleh 30 siswa kelas XII sebagai sasaran utama.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pemaparan materi mengenai pentingnya visualisasi data di era digital. Pada sesi ini, tim pengabdian memberikan pemahaman bahwa data angka yang rumit dapat ditransformasikan menjadi informasi yang ringkas, estetik, dan mudah dipahami melalui infografik. Setelah penyampaian teori dasar, tim pengabdian mendemonstrasikan pengoperasian platform Visme AI. Para siswa diberikan panduan langsung mengenai cara memanfaatkan fitur otomatisasi tata letak (*layout*), asisten pembuat teks berbasis AI, serta generator grafik instan yang tersedia di dalam platform tersebut.

Tahap krusial dari kegiatan ini adalah praktik mandiri secara terbimbing. Para siswa memanfaatkan gawai (*smartphone*) masing-masing untuk menyusun draf infografik berdasarkan data statistik sederhana yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Penggunaan gawai sebagai media praktik terbukti efektif mengatasi keterbatasan fasilitas laboratorium komputer sekolah. Fitur AI pada Visme yang responsif dan berbasis *cloud* sangat membantu siswa dalam menghasilkan karya desain profesional tanpa menuntut spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang tinggi. Selama sesi ini, tim pengabdian melakukan pendampingan intensif secara langsung (*one-on-one tutoring*) untuk membantu siswa mengatasi kendala teknis, seperti kesulitan menyelaraskan warna atau menata elemen grafik.

Pada akhir sesi pelatihan, dilakukan evaluasi akhir untuk mengukur efektivitas program pengabdian. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap produk infografik yang dihasilkan siswa serta penyebaran angket kuesioner respon kepuasan peserta. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang dibagikan kepada peserta, diperoleh data kuantitatif yang menunjukkan tingkat keberhasilan program sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Angket Respon Kepuasan Siswa terhadap Pelatihan

No	Indikator Evaluasi	Persentase Capaian	Kategori Penilaian
1	Peningkatan pemahaman siswa dalam mengolah dan menyajikan data statistik secara visual	90%	Sangat Baik
2	Kemudahan penggunaan platform Visme AI untuk membantu proses desain	87%	Sangat Baik
3	Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan akademik siswa di sekolah	85%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 2, indikator peningkatan pemahaman siswa dalam mengolah data memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan teknologi AI Visme mampu memangkas waktu belajar desain grafis konvensional secara signifikan, sehingga siswa dapat langsung berfokus pada substansi analisis dan penyajian data statistik. Kemudahan penggunaan platform yang mencapai 87% membuktikan bahwa fitur kecerdasan buatan pada Visme sangat ramah pengguna (*user-friendly*), bahkan bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang atau keterampilan dasar di bidang desain manual. Otomatisasi tata letak dan rekomendasi visual dari AI bertindak sebagai asisten kreatif yang menjembatani kesenjangan keterampilan teknis siswa. Sementara itu, relevansi materi yang berada pada angka 85% mengindikasikan bahwa para siswa merasakan manfaat langsung dari pelatihan ini untuk mendukung aktivitas akademik mereka di sekolah, seperti menyusun laporan karya tulis ilmiah dan membuat presentasi tugas kelompok yang lebih menarik.

Hasil evaluasi ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam dunia pendidikan, khususnya dalam literasi data visual, memberikan dampak positif yang nyata. Pelatihan ini tidak hanya membekali siswa SMA Negeri 1 Batang Hari dengan kompetensi teknis baru, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas mereka dalam menghadapi tantangan akademik di era digital. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan literasi data, komunikasi visual, serta pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan infografik. Diharapkan keterampilan ini dapat terus dikembangkan oleh peserta dalam berbagai aspek kehidupan akademik dan profesional mereka.

6. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan infografik statistik menggunakan platform kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) Visme di SMA Negeri 1 Batang Hari telah berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Pelatihan ini terbukti efektif menjadi solusi alternatif dalam mengatasi keterbatasan fasilitas laboratorium komputer sekolah melalui optimalisasi gawai (*smartphone*) siswa berbasis platform *cloud*. Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman siswa dalam mengolah dan menyajikan data secara visual (90%), kemudahan adaptasi teknologi AI Visme oleh

pemula tanpa dasar keterampilan desain grafis (87%), serta relevansi program yang tinggi terhadap kebutuhan akademik siswa dalam menyusun presentasi tugas dan karya tulis ilmiah (85%). Sebagai rekomendasi kelanjutan program, disarankan bagi pihak sekolah untuk mengintegrasikan pemanfaatan platform AI sejenis ke dalam tugas-tugas proyek mata pelajaran reguler guna menjaga keberlanjutan literasi data visual siswa secara konsisten.

Pihak sekolah disarankan mengambil langkah strategis dengan mengintegrasikan pemanfaatan platform AI sejenis ke dalam tugas-tugas proyek mata pelajaran reguler guna menjamin keberlanjutan dampak positif program. Upaya ini dapat menjaga konsistensi literasi data visual siswa secara jangka panjang. Keberlanjutan ini dapat juga dengan penyelenggaraan kompetisi infografik antarkelas secara berkala sebagai ruang apresiasi kreativitas data siswa. Hal ini bisa juga diawali dengan tugas harian siswa yang melibatkan aktivitas statistik sederhana kemudian dilanjutkan dengan pembuatan infografis statistik sebagai proyek.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Cairo, A. (2021). *The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication*. New Riders.
- Fadrial, F., & Yunita, Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi AI Visme sebagai media daya tarik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 2(1), 15-22.
- Few, S. (2022). *Show Me the Numbers: Designing Tables and Graphs to Enlighten*. Analytics Press.
- Hidayat, R., & Lestari, S. (2021). Efektivitas infografik sebagai media diseminasi data statistik publik. *Jurnal Komunikasi Visual dan Desain*, 3(2), 115-124.
- Knaflig, C. N. (2023). *Storytelling with Data: Let's Practice!*. John Wiley & Sons.
- Kurniawan, A., & Lestari, S. (2024). Integrasi teknologi artificial intelligence dalam efisiensi produksi konten edukasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Desain Grafis*, 5(2), 112-120.
- Lestari, A. P., & Utami, D. R. (2023). Peningkatan literasi data melalui pelatihan desain infografik bagi aparatur sipil negara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Empowerment*, 7(1), 45-58.
- Nugraha, R., & Setiawan, B. (2023). Peran infografik statistik dalam meningkatkan penalaran logika matematika siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Kontemporer*, 4(2), 78-89.
- Nugroho, B. (2023). Otomatisasi desain grafis berbasis kecerdasan buatan: Peluang dan tantangan. *Tekno-Visual: Jurnal Teknologi dan Desain*, 15(3), 201-213.
- Pratama, A. Y., & Setiawan, H. (2022). *Visualisasi Data Kuantitatif: Mengubah Angka Menjadi Cerita*. Penerbit Buku Ilmiah Indonesia.
- Pratama, M. R., & Handayani, T. (2022). Fleksibilitas platform berbasis cloud pada gawai untuk pembelajaran desain grafis pemula. *Jurnal Media dan Teknologi Edukasi*, 3(3), 201-210.
- Putri, R. A., Kurniawan, T., & Sari, M. (2024). Analisis komparatif fitur AI pada platform Visme dan Canva untuk pembuatan media presentasi interaktif. *Jurnal Technology Informasi dan Multimedia*, 6(2), 89-102.

- Ramadhan, F., & Wijaya, K. (2025). Pemanfaatan AI Designer pada platform Visme dalam mempercepat pembuatan infografis laporan kinerja. *Jurnal Inovasi Digital dan Humaniora*, 8(1), 12-25.
- Sanjaya, M. (2022). Strategi pengembangan kompetensi literasi visual di era big data. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(4), 310-322.
- Senjaya, W. F., & Kartika, O. K. (2019). Kreativitas visualisasi data melalui infografis interaktif untuk memudahkan pemahaman informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 45-56.
- Sentoso, H., & Wahyuni, E. (2021). Peran penting literasi visual dalam komunikasi data di era digital. *Jurnal Literasi dan Kompetensi Pendidikan*, 8(1), 34-42.
- Siregar, D. A., & Utami, P. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembuatan infografis mandiri. *Jurnal Riset Pendidikan dan Analisis Informasi*, 6(1), 55-67.
- Suryadi, E., & Rahmawati, L. (2024). Generative AI dalam komunikasi visual: Efisiensi kerja dan estetika baru. *Media & Visual Studies*, 5(2), 142-155.
- Tufte, E. R. (2024). *The Visual Display of Quantitative Information* (3rd ed.). Graphics Press.
- Wardani, K. (2021). Pengaruh pelatihan infografis terhadap keterampilan komunikasi visual mahasiswa. *Jurnal Edukasi Teknologi*, 9(3), 188-197.
- Wibowo, A., Saputra, D., & Handayani, T. (2023). Desain infografik statistik yang efektif untuk audiens non-bisa: Sebuah tinjauan literatur. *Visual Communication Review*, 4(1), 33-47.
- Wong, D. M. (2022). *The Wall Street Journal Guide to Information Graphics: The Dos and Don'ts of Presenting Data, Facts, and Figures*. W. W. Norton & Company.