

Pengembangan Media Infografis Canva pada Materi Menggambar Alam Benda untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa Kelas VII G di SMP Negeri 1 Labuhan Haji

Indana Zulfa Amelia

Program Studi Desain, Program Magister, Intitut Seni Indonesia Bali
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235

ameliaiindanazulfa@gmail.com

Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menggambar siswa. Tujuan penelitian ini adalah membuat infografis Canva untuk pembelajaran siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Labuhan Haji. Penelitian ini menerapkan metodologi pengembangan dalam membuat grafis Canva untuk menggambar objek alam. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan melalui model penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mencakup 2 kelompok: kelompok control beserta kelompok eksperimen, disertai partisipasi 36 siswa kelas 7 G. Data penelitian terkumpul melalui tes awal beserta tes akhir, observasi serta penyebaran kuesioner guna memperoleh data evaluasi. Menurut hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pemahaman siswa sebesar 20,99%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media infografis Canva dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, infografis dijadikan salah satu alternatif media visual yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran menggambar di sekolah agar lebih berkualitas dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Infografis, Canva, Menggambar, SMP Negeri 1 Labuhan Haji*

This research is motivated by the importance of using interactive and interesting learning media to improve students' understanding and ability to draw. This study's objective is to design a Canva-based infographic media that is used in the learning process of grade VII students of SMP Negeri 1 Labuhan Haji. The approach used in this study is the development of Canva infographic media on natural object drawing materials. This research is a type of development using the Research and Development (R&D) model. The research subjects consisted of two groups, namely the experimental group and the control group involving grade VII G students with a total of 36 people. Data collection techniques are carried out through initial and final tests, observation and questionnaire distribution to obtain evaluation data. Based on the results of data analysis, it was found that there was an increase in the average student understanding by 20.99%. These results indicate that the use of Canva's infographic media can help improve student learning outcomes. Thus, infographics are one of the effective visual media alternatives in supporting the learning process of drawing in schools to be more quality and fun.

Keyword: *Infographic Media, Canva, Drawing, SMP Negeri 1 Labuhan Haji*

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital media visual memainkan peran yang semakin signifikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas belajar siswa (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran, secara umum, menetapkan metodologi beserta alat yang dimanfaatkan dalam pengajaran. untuk membuat penyampaian informasi lebih jelas dan efisien guna memenuhi tujuan pembelajaran (Hersita et al., 2020). Media pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif dan menarik dibutuhkan untuk dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa (Fuad Try Satrio Utomo, 2023). Salah satu metode yang menjanjikan adalah media infografis, suatu tata letak informasi grafis yang memudahkan seseorang untuk memahami subjek pada Tingkat yang lebih cepat. Infografis adalah bentuk penyajian informasi dalam format visual, baik berupa data maupun teks yang diubah menjadi gambar (Dewi & Mawardi, 2024). Kelebihan utama dari infografis terletak pada kekuatan visualnya yang mampu mengubah persepsi pembaca, menjadikan penjelasan lebih ringkas dan mudah dipahami melalui elemen-elemen grafis (Tobing & Admoko dalam Dewi, 2024). Menurut (Romdhoni et al., 2023) Infografis dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman audiens baik digunakan dalam kampanye periklanan atau saat menyampaikan konten instruksional.

Canva adalah platform desain grafis digital yang menawarkan alat visual yang interaktif yang mudah digunakan, sehingga guru bisa menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus mudah dipahami oleh siswa (Widiarti et al., 2024). Canva dapat membantu penggunaannya untuk merancang segala jenis bahan-bahan kreatif yang akan digunakan, belajar dan mengajar sehingga media ini penting untuk diterapkan agar lebih terbiasa dan kreatif dalam menggunakan platform digital (Handayani Parinduri, 2023). Berdasarkan penelitian sebelumnya, salah satu keunggulan aplikasi Canva adalah tersedianya beragam desain menarik yang dapat mendorong kreativitas baik pada guru maupun siswa dalam merancang pembelajaran. Fitur-fitur yang lengkap di dalamnya juga memungkinkan proses pembuatan media menjadi lebih efisien dan hemat waktu (Lesmana dalam Patriot et al., 2023). Infografis terbukti mampu meningkatkan fokus siswa dalam memahami materi pelajaran (Miftahul Jannah et al., 2023). Pemahaman visual dan teknik menggambar adalah teknologi instruksional mengharuskan siswa untuk memahami materi. Siswa tidak hanya harus menggambarkan beda sesuai proporsi, tetapi juga harus digambarkan dengan sejelas mungkin. Menguasai media infografis akan membantu siswa memahami bagaimana gambar tersebut diatur dalam proses pengerjaannya.

Sebelum diterapkannya media infografis dalam pembelajaran, kegiatan belajar menggambar objek alam di kelas VII G SMP Negeri 1 Labuhan Haji menghadapi berbagai hambatan. Baik guru maupun siswa mengalami kesulitan selama proses pembelajaran, terutama dalam memahami konsep dasar menggambar (Nursyamsiah et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami informasi kontekstual, terutama saat menulis teks. Penting untuk mengidentifikasi tantangan belajar yang dihadapi siswa sejak dini supaya tujuan pembelajaran bisa terwujud. Alhasil, mengidentifikasi kesulitan belajar merupakan langkah krusial dalam mencapai hasil pendidikan yang positif bagi siswa (Ismail, 2016). Hasil pengamatan menunjukkan adanya berbagai permasalahan, seperti kurangnya motivasi belajar, sikap pasif, serta perbedaan kemampuan individu seperti tingkat kecerdasan, bakat, minat dan latar belakang lingkungan. Menurut (Ismail, 2016) pemahaman siswa terhadap proporsi dan bentuk objek alam dapat ditingkatkan melalui Latihan visual yang konsisten.

Metode pengajaran yang membosankan dan mengharuskan siswa untuk pasif mendengarkan penjelasan guru membuat pemahaman siswa hanya sebatas penglihatan mata dan ketertutupan. Permasalahan yang teridentifikasi pada pembelajaran sumumnya adalah rendahnya partisipasi aktif siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan stigma siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran cenderung membosankan (Fikri et al., 2021). Infografis menjadi media yang efektif karena media ini secara khusus didesain untuk menyajikan informasi secara lebih visual dan menarik (Patriot et al., 2023). Inforgrafis memiliki potensi besar dalam menumbuhkan kesadaran anak terhadap isu lingkungan melalui penyajian informasi yang menarik secara visual (Serepia Siregar et al., 2018). Informasi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa lebih cepat dalam menangkap inti dari materi tersebut. (Priambodo et al., 2024) menunjukkan bagaimana penerapan literasi pada produksi infografis imajinatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran di kelas. Maka dari itu, pengembangan media infografis Canva tidak hanya untuk memahami dan mengasah keterampilan menggambar tetapi juga untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif sekaligus dinamis (Effendi et al., 2024).

Penelitian ini memberikan informasi tentang bagaimana hasil menggunakan media infografis, selain itu penelitian ini bisa dimanfaatkan guna membuat kesimpulan yang akurat tentang seberapa efektifnya media ini jika dibandingkan dengan media atau metode pembelajaran lainnya. Desain elemen infografis lainnya, seperti penggunaan warna, tipografi, dan ikon yang relevan diberikan selama pengembangan media, dikarenakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan seni rupa memiliki atauran khusus pada aspek ini. Selain itu, penelitian ini dapat mengetahui hasil belajar siswa dari media infografis dan seberapa mudah siswa mengkomunikasikan informasi yang disampaikan atau meningkatkan keterampilan menggambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan proses pengembangan (penelitian dan pengembangan atau R&D) untuk membuat materi pendidikan berupa infografis menggunakan Canva, yang masih digunakan oleh siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Lubuhan Haji. Pendekatan R&D terdiri dari beberapa langkah sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan relevan untuk pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah tersedia dengan cara yang sistematis dan praktis (Sukmadinata dalam Muqdamien et al., 2021). Metode ini dirancang untuk menghasilkan inovasi dalam bentuk produk pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan tujuan serta materi ajar tertentu (Muqdamien et al., 2021). Penelitian ini dilakukan dalam dua kelompok: kelompok kontrol beserta kelompok eksperimen, tiap kelompok mencakup 30 siswa kelas tujuh (F) dan 30 siswa kelas tujuh (G). Tes dan kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk menilai keterampilan menggambar siswa.

Prosedur penelitian ini dimulai dengan persiapan yang meliatkan penyusunan media dan menyiapkan kuesioner. Peneliti mengembangkan media infografus tentang menggambar alam menggunakan aplikasi canva dan menyiapkan kuesioner. Kedua, pre-test dilakukan pada kedua kelompok. Ketiga, kelompok eksperimen diintervensi melalui media infografus saat belajar menggambar. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan ini saat pembelajaran berlangsung. Keempat, post-test dilakukan pada kedua kelompok untuk melihat adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan. Kelima, peneliti mengumpulkan umpan balik dari siswa terkait

penggunaan media infografis yang berfungsi untuk mengevaluasi penggunaan metode.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Penelitian ini terlaksana di kelas VII G SMP Negeri 1 Labuhan Haji dan bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media infografis yang dibuat menggunakan Canva dalam pemahaman dan keterampilan menggambar alam benda. Metode yang digunakan adalah pengambilan data (Rendell & Koch 2010) dengan pre-test, post-test dan observasi selama pembelajaran. Penelitian ini mencakup 30 siswa kelas VII G di SMP Negeri 1 Labuhan Haji, 20 siswa laki-laki yang berjumlah 66.7%, dan 10 siswa perempuan yang satu ini sejumlah 33.3 %. Bentuk ketimpangan jumlah ini dapat memberikan sudut pandang yang berbeda dalam interaksi dan dinamika yang terbentuk pada kelompok. Siswa berusia 12 sampai 13 tahun dengan sebagian besar usia 12 tahun 60%. Dari segi latar belakang pendidikan dari 30 siswa, 33.3% memiliki nilai yang baik, 50% termasuk nilai sedang, dan 16.7% adalah siswa dengan nilai yang sangat rendah sebelum menggunakan media infografis. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang karakteristik pendidikan dari siswa yang berpartisipasi sebagai subyek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan perubahan signifikan mencerminkan efektivitas penggunaan media infografis dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan menggambar alam benda. Berikut tabel yang menggambarkan perbandingan nilai siswa sebelum dan setelah intervensi:

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Sebelum dan Sesudah Intervensi
(Sumber: Indana Zulfa Amelia)

No.	Nama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Selisih (Post-test – Pre-test)	Persentase Peningkatan
1.	Agustian Ramadhani	60	78	18	30.0%
2.	Anggia Hafiza	65	80	15	23.1%
3.	Bq. Faiha Okta Kamizuki	70	85	15	21.4%
4.	Dafa Haidiar Al-Akbar	55	72	17	30.9%
5.	Fatima Az-Zahra	68	82	14	20.6%
6.	Harista Yazid Ar Rahman	62	76	14	22.6%
7.	Hulpa Sari	58	70	12	20.7%
8.	Isrorudi Nilhaqi Soleh	75	88	13	17.3%
9.	Lailatul Hikmah	64	79	15	23.4%
10.	Lalu Khairul Zunaidi	67	81	14	20.9%
11.	M. Alif Firdaus	72	86	14	19.4%
12.	M. Rais Alghifari	74	90	16	21.6%
13.	Mila Rahmawati	61	77	16	26.2%
14.	Muh. Fawwaz Luqmanul Hakim H	59	73	14	23.7%
15.	Muhammad Evan Juniarta	63	80	17	27.0%
16.	Muhammad Rizki	66	84	18	27.3%
17.	Muzaiyan Assuruji	57	71	14	24.6%
18.	Najiratun Auliya	69	83	14	20.3%
19.	Naupal Ilham	74	87	13	17.6%
20.	Nining Mulia Silvia	70	85	15	21.4%
21.	Noval Wiranta	75	89	14	18.7%
22.	Putri Nabila Sakina	60	78	18	30.0%
23.	Raviv Jihad Albiansyah	64	80	16	25.0%

24.	Ridhon Amima	62	76	14	22.6%
25.	Rizkia Novandri	71	84	13	18.3%
26.	Salsabila	58	72	14	24.1%
27.	Septian Fareza	63	81	18	28.6%
28.	Susminiarsi Elyza Putri	66	82	16	24.2%
29.	Wahyu Ramadani	68	79	11	16.2%
30.	Zulkhaidar Aryandika	65	78	13	20.0%

Perhitungan hasil pada data di atas sebagai berikut:

1. Rata-rata skor pre-test

$$\text{Rata-rata pre-test} = \frac{\text{Total Skor Pre-test}}{30} = \frac{1980}{30} = 66$$

2. Rata-rata skor post-test

$$\text{Rata-rata skor post-test} = \frac{\text{Total Skor Post-test}}{30} = \frac{2416}{30} = 80.53$$

3. Rata-rata selisih

$$\text{Rata-rata selisih} = \frac{\text{Total Selisih}}{30} = \frac{436}{30} = 14.53$$

Total selisih adalah hasil dari total skor post-test dikurangi total skor pre-test: $2416 - 1980 = 436$

4. Rata-rata persentase peningkatan

$$\text{Rata-rata persentase peningkatan} = \frac{629.9}{30} = 20.99\%$$

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, terjadi peningkatan nilai pada 30 siswa setelah penerapan media infografis, yang terlihat dari perbandingan hasil pre-test beserta post-test. Nilai rata-rata pre-test tercatat sebesar 64, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 80, secara keseluruhan, rata-rata presentase peningkatan hasil belajar mencapai 20,99%. Beberapa siswa menunjukkan lonjakan nilai yang signifikan, yang mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan media infografis efektif dalam membantu menunjang pemahaman beserta kemampuan dasar siswa dalam menggambar objek alam.

Hasil temuan menunjukkan bahwa, di era globalisasi 4.0, media digital merupakan alat yang ideal bagi proses pendidikan seni. Infografis lebih dari sekadar alat untuk berbagi informasi; infografis merupakan media komunikasi visual (Mustari, 2023) dalam hal ini, media ini adalah teman interaktif buat siswa di dalam kelas. Dengan penjelasan visual, infografi memudahkan siswa memahami konsep yang sulit jika hanya didengar verbal. Sambungan media ini dapat memperhatikan informasi teoritis dan praktikal dari siswa. Sebagai Contoh di sini, siswa mampu mengikuti langkah menggambar alam dengan grafis untuk mempertimbangkan setiap langkah. Ini untuk memberikan pembekalan sekaligus mencocokkan informasi visual kepada siswa yang disukai pembiasaan otak Keunggulan lain dari media ini adalah cepat dan mudah digunakan. Dengan media infografis, informasi bisa diakses oleh siswa dimana pun dan kapan pun. Infografis juga memudahkan diskusi kelompok lebih aktif, di mana siswa bermitra untuk berbagi pemahaman dan teknik menggambar terkait data yang mereka peroleh dari infografis.

Kesimpulannya media infografis secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggambar alam benda menurut penelitian ini. Hasil ini memberikan gambaran positif tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran seni, menunjukkan bahwa metode tradisional harus diperbarui untuk menyesuaikan pandemi digital. Namun, sintesis ini semata-mata merupakan barang awal dalam pendidikan seni. Akan menjadi tantangan di masa depan untuk mencari lebih banyak media pembelajaran berdasarkan teknologi untuk mengembangkan kd mereka, termasuk tetapi tidak terbatas pada video tutorial, aplikasi berbasis desain, atau platform pembelajaran daring. Dengan memasukkan elemen digital ini, gagasan siswa dapat lebih tertarik dan lebih siap untuk dunia pendidikan profesional yang semakin di dunia digital. Dalam situasi yang lebih luas, penelitian ini juga berbicara tentang pentingnya kerjasama antara praktisi seni dan pengembang teknologi pendidikan. Keduanya seharusnya menjadi generasi pengajaran dan lingkungan pembelajaran dalam pembelajaran apa pun terkait wawasan dan data. Untuk tujuan itu, masih perlu penelitian jangka panjang tentang efek media digital dalam sejumlah mata pelajaran dan merata bentuk.

SIMPULAN

Sebagai kesimpulan, dapat diambil kesimpulan bahwasanya pemanfaatan media infografis Canva di dalam materi menggambar alam benda telah berhasil dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa kelas VII G di SMP Negeri 1 Labuhan Haji. Hal ini diperlihatkan dari perbandingan pre-test dan post-test di mana hasil rata-rata pre-test dan post-test adalah 64 dan 80. Sehingga, rata-rata persentase kenaikan nilainya adalah 20,99%. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan prosentase kenaikan yang bervariasi satu sama lainnya yang artinya bahwa media infografis telah berkontribusi dengan baik dalam meningkatkan proses belajar dan menggambar siswa. Sehingga, dapat dikemukakan bahwa penerapan media ini dinyatakan efektif dalam metode menggambar.

Beberapa saran utama yang dapat diberikan adalah yang pertama, guru harus mengembangkan media pembelajaran lain, seperti video tutorial atau aplikasi menggambar, yang menyediakan variasi dalam berbagai jenis pembelajaran symbol gambar. Kedua, guru juga harus diberikan pelatihan lebih lanjut dalam menggunakan media infografis atau media pembelajaran untuk memanfaatkan sebaik mungkin potensi media yang ada. Penggunaan media infografis juga diusulkan untuk diimplementasikan dengan lebih rutin dan pada berbagai topik pembelajaran untuk melihat efek jangka panjang pada pemahaman siswa. Terkadang, evaluasi efek masukkan dari media pembelajaran yang digunakan untuk saat ini akan membantu meningkatkan kualitas konten gambar. Terakhir, pentingnya integrasi pembelajaran keterampilan digital, agar siswa dapat lebih menjelajahi dan mempunyai pengetahuannya sendiri terhadap alat dan berbagai aplikasi pembelajaran. Dengan demikian, harapannya, belajar gambar dapat terselenggara dengan lebih optimal dan memberikan berbagai manfaat positif kepada hasil pembelajaran siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, E. E., & Mawardi. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Infografis untuk Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi Peserta Didik Kelas V SDN Tingkir Tengah 01. 4, 11419–11429.
- Effendi, M. I., Dewi, R. S. I., Nurjanah, L., Dibtasari, B. A., & Amaliya, F. N. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi

- Sederhana Berbasis Canva Web Prototype. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2256–2266. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Fikri, A., Alfiani, F., Faujiyanto, A., & Pertiwi, E. P. (2021). Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun. *Riau Education Journal (REJ)*, 1(1), 9–14. <https://jurnal.pgririau.or.id/index.php/rej/article/download/6/2>
- Fuad Try Satrio Utomo. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(I).
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., Respati, R., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30132>
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.689>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_P_EMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISW_A/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mustari, M. (2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Manajemen Pendidikan (M. Taufiq Rahman (ed.)). Gunung Djati Publishing.
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, Nurul, D., Zanthi, & Sylviana, L. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Maju*, 7(1), 98–102.
- Patriot, E. A., Markos Siahaan, S., Cahaya Nurani, D., Agung, A., Firansilady, A., Kalsum, U., Nabilah, R., & Sissy Lia, R. (2023). Pembuatan Media Infografis Melalui Pelatihan dan Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva for Education Bagi Guru-guru SD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 24–32. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.236>
- Priambodo, C. G., Satria Setiawan, H., & Pujiastuti, P. (2024). Penerapan Literasi Digital Tentang Kiat Membuat Infografis Keren Dan Berkualitas Baik Kepada Guru Di Sdn Kunciran 9 Kota Tangerang Guna Mendukung Pembelajaran

- Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(4), 1–6.
<https://doi.org/10.62017/jpmi.v1i4.1113>
- Romdhoni, M., Luthfie, M., & Kusumadinata, A. A. (2023). Desain Infografis Media Promosi Dalam Penerimaan Peserta Didik Baru. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1807–1818.
- Serepia Siregar, S. R., Sirumapea, A., & Ibrahim, M. Y. (2018). Buku Infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2).
<https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i2.190>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>