Available online : https://doi.org/10.32665/jarcoms.v4i3.5158

Journal of Research Applications in Community Services

Copyright (c) Journal of Research Applications in Community Services
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

p-ISSN: 2963-9271 **VOL. 4 NO. 3 (2025) : 109-118** e-ISSN: 2962-9586

PENDAMPINGAN DESAIN INFOGRAFIS DENGAN STATISTIKA DAN SAINS DATA BAGI SISWA/SISWI MAN 1 KOTA SAMARINDA

Article History:
Received : 28-08-2025
Revised : 16-09-2025
Accepted : 24-09-2025
Online : 30-09-2025

Muhammad Fathurahman[1], Andrea Tri Rian Dani[2], MeirindaFauziyah[3], Darnah[4], Rito Goenjatoro[5], Memi Nor Hayati[6], Surya Prangga[7], Meiliyani Siringoringo[8], Chiko Zet Oroh[9]
Corresponding author: Muhammad Fathurahman[1]
[1]Universitas Mulawarnan, Samarinda, fathur@fmipa.unmul.ac.id
[2]Universitas Mulawarnan, Samarinda, meirindafauziyah@fmipa.unmul.ac.id
[3]Universitas Mulawarnan, Samarinda, andreatririandani@fmipa.unmul.ac.id
[4]Universitas Mulawarnan, Samarinda, darnah.98@gmail.com
[5]Universitas Mulawarnan, Samarinda, rito.goejantoro@fmipa.unmul.ac.id
[6]Universitas Mulawarnan, Samarinda, meminorhayati@fmipa.unmul.ac.id
[7]Universitas Mulawarnan, Samarinda, suryaprangga@fmipa.unmul.ac.id
[8]Universitas Mulawarnan, Samarinda, meiliyanisiringoringo@fmipa.unmul.ac.id
[9]Universitas Mulawarnan, Samarinda, chikozoroh@gmail.com

Abstract

This community service activity aims to provide assistance in infographic design that integrates statistics and data science for students at MAN 1 Samarinda City. In the digital era characterized by easy access to information, there is still a lack of understanding among students and teachers regarding the use of technology, especially in designing infographics based on statistics and data science. Infographics are an effective tool for presenting information visually, which helps accelerate the understanding of complex data into a more understandable one. The Canva application was chosen as the platform for graphic design assistance because of its ease of use, which allows students to create independently. Based on the results of the initial test, both students and teachers have not optimally utilized the development of data science in creating infographic designs. Therefore, this activity is designed to provide understanding and practical skills to participants so they can use visual technology to manage and convey data-based information more effectively. Through this community service method, it is hoped that there will be an increase in understanding and skills in the use of infographic design and the use of data science that can be applied in teaching and learning activities, especially in the processing and presentation of statistical data.

Keywords: *Infographics ; Visualization; Data ; Community Service*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan desain infografis yang mengintegrasikan ilmu statistika dan sains data serta meingkatkan literasi data bagi siswa dan siswi MAN 1 Kota Samarinda. Dalam era digital yang ditandai dengan kemudahan akses informasi, masih terdapat kekurangan pemahaman di kalangan siswa mengenai pemanfaatan teknologi, khususnya dalam desain infografis berbasis statistika dan sains data. Infografis merupakan alat yang efektif untuk menyajikan informasi secara visual yang membantu mempercepat pemahaman data kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Aplikasi *Canva* dipilih sebagai *platform* dalam pendampingan ini karena kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan siswa untuk berkreasi secara mandiri. Berdasarkan hasil tes awal, siswa belum memanfaatkan dengan optimal pengembangan ilmu data sains dalam pembuatan desain infografis. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada peserta agar mereka dapat menggunakan teknologi visual dalam

mengelola dan menyampaikan informasi berbasis data dengan lebih efektif dan inovatif. Melalui metode pengabdian ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan desain infografis serta pemanfaatan sains data literasi siswa yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pengolahan dan penyajian data statistik.

Kata kunci: *Infografis ; Visual; Data ; Pengabdian Masyarakat*

1. PENDAHULUA

Proses belajar mengajar saat ini mengikuti perkembangan teknologi informasi dimulai dari perubahan teknik belajar mengajar. Sebagai peserta belajar mengajar, siswa diharapkan mampu mengikuti perubahan ini demi memudahkan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu siswa diharapkan mampu untuk mengakses informasi, menyusun informasi, partisipasi aktif di kelas serta didukung dengan berpikir kritis (Senjaya dkk., 2019). Namun kemudahan akses informasi menyebabkan siswa memunculkan isu baru yang berakibat siswa tidak dapat mengambil kesimpulan dengan mudah dipahami. Menurut Smiciklas (2012), informasi terdiri dari dua kategori yaitu informasi berupa angka dan informasi yang berupa konsep. Namun informasi juga dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, maupun grafik dimana informasi yang diproses oleh otak manusia 75% berasal dari informasi bentuk visual. Menurut Dunlap & Lowenthal (2016), visual membantu meningkatkan daya ingat ratusan hingga ribuan gambar walaupun hanya dilihat beberapa detik saja.

Infografis menjadi salah satu pendekatan dalam menyajikan informasi bentuk visual dan grafis. Infografis merupakan representasi visual yang menggabungkan data, informasi atau pengetahuan dengan tujuan mempermudah dan mempercepat proses penyampaian informasi secara jelas (Saputri & Jumino, 2023). Visualisasi tersebut dapat menjadi media yang efisien dalam mengubah data dan informasi yang rumit menjadi tampilan visual yang lebih sederhana dan mudah dipahami, terutama terkait gambar penting, data angka penting, dan teks yang panjang (Masluhah dkk., 2022). Oleh karena itu, infografis dianggap sangat efektif untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk visual dan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (Mansur & Rafludin, 2020). Adapun teknologi visual dan grafis yang dapat digunakan sudah tersedia banyak di dunia maya yang salah satunya yaitu *Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan desain grafis yang menyediakan berbagai macam fitur sehingga memudahkan penggunanya untuk merancang desain secara kreatif (Yuliana dkk., 2023). Secara umum, *Canva* dapat digunakan untuk keperluan pembuatan desain grafis seperti *flyer*, poster, kartu ucapan, presentasi, dan infografis (Isnaini dkk., 2021). Kelebihan aplikasi Canva yakni memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreatifitas pengguna dalam membuat desain karena tersedia banyak fitur, dan praktis karena tidak harus menggunakan laptop atau PC, melainkan dapat menggunakan ponsel (Pelangi, 2020). Dalam aplikasi *canva* terdapat banyak template siap pakai, tetapi juga memungkinkan bagi pengguna untuk dapat membuat desain dari awal sesuai dengan yang diinginkan seperti mengedit gambar dan *layout*, *template*, desain infografis, sampul buku, dan desain video yang berbasis website dan dapat dinikmati gratis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Tampilan *canva* yang memiliki *user interface* yang ramah memudahkan pengguna mempelajari dan menguasai dengan cepat.

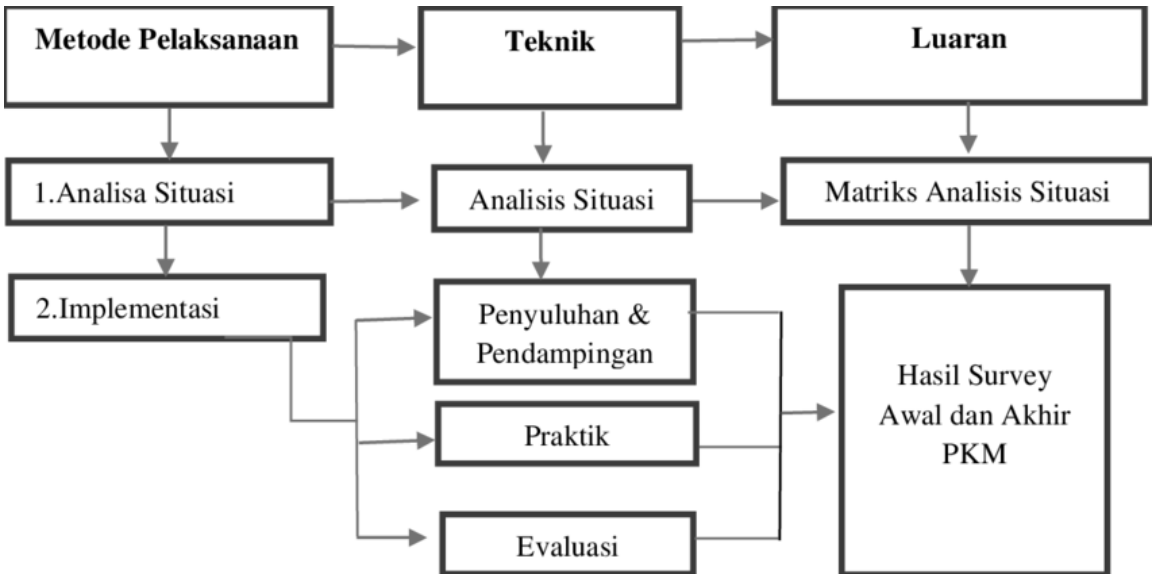
Kemudahan akses informasi dan bantuan teknologi digunakan di berbagai rumpun ilmu yang salah satunya rumpun ilmu statistika dengan bidang sains data. Sains data merupakan rumpun cabang ilmu yang mengintegrasi informasi data dengan penggunaan teknologi menyajikan bentuk desain visual seperti Infografis. Namun diperlukan pendampingan professional untuk hasil maksimal dalam penggunaan informasi dari sains data. Program Studi (PS) S1 Statistika FMIPA Universitas Mulawarman lembaga yang memfasilitasi dalam proses belajar mengajar, serta adanya tri darma perguruan tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan

pengabdian masyarakat yang merupakan agenda wajib untuk dilaksanakan. Pengabdian kepada masyarakat dilambangkan sebagai agenda sosial dengan pihak terkait memberikan bantuan dan pelayanan secara tulus kepada masyarakat (Chudzaifah dkk., 2021). Adanya agenda ini diharapkan selalu ada keterkaitan antara perguruan tinggi dan masyarakat. Agenda pengabdian masyarakat merujuk dari Rencana Strategis (Renstra) FMIPA Universitas Mulawarman yaitu menjadi institusi pendidikan tinggi unggul dalam menyelenggarakan pendidikan, pengembangan sains dan teknologi, bertumpu pada hutan tropis lembab dan lingkungannya. Untuk mencapai Renstra tersebut, maka pada proposal ini akan mengagendakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dengan topik Pendampingan Desain Infografis dengan Statistika dan Sains Data Bagi Siswa/Siswi MAN 1 Kota Samarinda.

Hasil *test* yang dilakukan melalui link *gform* yang telah dibagikan, menunjukkan bahwa siswa pemanfaatan informasi pengembangan ilmu data sains, dan penggunaan teknologi terkhusus dalam pembuatan desain infografis melibatkan ilmu statistika dan sains data masih belum maksimal. Oleh karena itu, kami tertarik melakukan pengabdian kepada masyarakat di MAN 1 Samarinda.

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan siswa/i MAN 1 Samarinda sebanyak 39 orang dari kelas XI dan 5 orang bapak/ibu guru pendamping mata pelajaran Matematika. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif yang melibatkan peserta dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari inisiasi hingga pelaksanaan kegiatan di kampus FMIPA Universitas Mulawarman.



Gambar 1. Flowchart Kegiatan PKM

Pelaksanaan agenda dimulai dengan inisiasi kerjasama dan penandatanganan MoU antara Program Studi S1 Statistika FMIPA Universitas Mulawarman dengan MAN 1 Samarinda. Setelah itu, peserta mengikuti pretest yang dibagikan melalui tautan **Pretest PKM** untuk mengukur pengetahuan awal mereka mengenai desain infografis, sains data, dan statistika. Setelah pretest selesai, peserta diarahkan menuju Laboratorium Statistika Terapan (Stater) dan Laboratorium Ekonomi Bisnis (Ekobis) untuk mengikuti sesi materi. Dalam sesi ini, terdapat tiga pemateri utama yang memberikan wawasan dan pemahaman kepada peserta, yaitu:

a. Brainstorming dan Critical Thinking: Sesi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta dalam mengolah informasi menjadi ide desain yang menarik dan efektif.

b. Sains Data dan Statistika: Pemateri ini membahas penerapan ilmu statistika dan sains data dalam pembuatan desain infografis yang informatif dan menarik.
c. Konsep Dasar Desain Grafis (Infografis): Pemateri ini memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, dengan fokus pada infografis sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual dan efisien.

Setelah mengikuti sesi materi, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, dan langsung mempraktikkan pembuatan infografis dengan menggunakan aplikasi Canva. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengelola data dan informasi dengan teknologi grafis yang berbasis pada sains data dan statistika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Persiapan Pelaksanaan PkM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dimulai dengan langkah pertama, yaitu berkomunikasi secara langsung dengan pihak MAN 1 Samarinda melalui Bapak Wakil Kepala Sekolah. Dalam komunikasi tersebut, tim PKM menyampaikan niat baik untuk melaksanakan kegiatan ini dan menyusun jadwal beserta tanggal pelaksanaan yang disepakati bersama. Pada tanggal 18 Juli 2024, tim PKM mengirimkan surat izin secara resmi ke sekolah, sekaligus menyerahkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk kelancaran kegiatan. Selanjutnya, pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024, tim PKM melanjutkan persiapan di Kampus FMIPA Universitas Mulawarman, memastikan segala kebutuhan teknis dan logistik siap sebelum kegiatan dimulai. Semua langkah ini dilakukan dengan penuh perhatian, dengan tujuan memastikan agar PKM dapat berjalan dengan lancar dan memberi manfaat yang maksimal bagi siswa-siswi serta para guru di MAN 1 Samarinda.

3.2 Penyusunan Materi PkM

Materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM ini terdiri dari tiga topik utama yang dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada siswa dan guru di MAN 1 Samarinda. Pemateri pada PKM ini terdiri dari enam orang, yaitu empat dosen dari Program Studi Statistika dan dua mahasiswa dari Program Studi Statistika, yang akan menyampaikan materi sebagai berikut:

a. Brainstorming dan Critical Thinking
   Tujuan Pembelajaran:
   Peserta akan belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis suatu masalah, menemukan solusi, dan menghasilkan ide-ide inovatif.
   Capaian yang Diharapkan:
   1) Peserta dapat menerapkan teknik brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif.
   2) Peserta dapat menganalisis masalah dengan pendekatan kritis dan menghasilkan solusi yang efektif

   Kompetensi yang Diukur:
   1) Kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.
   2) Kemampuan dalam memfasilitasi diskusi ide dan menganalisis berbagai perspektif secara objektif.

b. Sains Data dan Statistika
   Tujuan Pembelajaran:
   Peserta akan diberikan pemahaman dasar mengenai konsep sains data dan statistika, serta aplikasi praktisnya dalam pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang

berguna.

Capaian yang Diharapkan:

1) Peserta dapat memahami dasar-dasar teori sains data dan statistika.
2) Peserta dapat mengolah data menggunakan teknik statistik untuk menghasilkan insight yang relevan.

Kompetensi yang Diukur:

1) Pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dalam pengolahan data dan statistika.
2) Kemampuan untuk menggunakan alat statistik dalam menganalisis data secara sederhana.

c. Konsep Dasar Desain Grafis (Infografis)

Tujuan Pembelajaran:

Peserta akan memahami konsep dasar desain grafis, dengan fokus pada pembuatan infografis yang efektif untuk menyajikan data dalam bentuk visual yang mudah dipahami.

Capaian yang Diharapkan:

1) Peserta dapat merancang dan membuat desain infografis yang informatif dan menarik.
2) Peserta dapat mengaplikasikan elemen-elemen desain grafis seperti layout, tipografi, dan warna dalam pembuatan infografis.

Kompetensi yang Diukur:

1) Kemampuan dalam merancang infografis yang efektif dengan menggunakan aplikasi desain grafis.
2) Penguasaan elemen-elemen desain yang sesuai untuk menyampaikan informasi secara visual.

3.3 Pelaksanaan PkM

Agenda PkM dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2023 bertempat di Laboratorium Statistika Terapan dan Laboratorium Statistika Ekonomi dan Bisnis Kampus FMIPA Universitas Mulawarman. Persiapan ini dilakukan di Gedung Prof. Sudrajat Lt. 3 dan Lt.4 Kampus FMIPA Universitas Mulawarman.

(a) Laboratorium Statistika Terapan (b) Laboratorium Statistika Ekonomi dan Bisnis

Gambar 2. Spanduk PkM di setiap Laboratorium

Pelaksanaan agenda PkM tentang Pendampingan Desain Infografis dengan Statistika dan Sains Data bagi Siswa/Siswi MAN 1 Kota Samarinda yang diikuti sebanyak 39 orang dalam bentuk *pretest*, pemberian materi, diskusi, praktik dan kemudian dilanjutkan dengan *posttest*. Pemberian materi tentang Desain Infografis dengan Statistika dan Sains Data pada agenda ini menggunakan metode *Participatory Learning and Action* (PLA) dengan melibatkan siswa/siswi dan guru.

Penyampaian materi dimulai pukul 09.30 – 10.15 WITA dengan materi pertama di Laboratorium Statistika Terapan oleh Ibu Memi Nor Hayati, M.Si dan penyampaian materi pertama Laboratorium Statistika Ekonomi dan Bisnis oleh Meiliyani Siringoringo, M.Si dengan materinya yaitu Brainstorming dan Critical Thinking.

(a) (b)

Gambar 3. Sesi penyampaian materi pertama tentang Brainstorming dan Critical Thinking

Selanjutnya untuk pemateri kedua oleh Nariza Wanti Wulan Sari, M.Si di Laboratorium Statistika Terapan dan Surya Prangga, M.Si di Laboratorium Statistika Ekonomi dan Bisnis dengan materi kedua yaitu Sains Data dan Statistika.

Gambar 4. Sesi penyampaian materi kedua tentang Sains Data dan Statistika

PkM ini pun melibatkan mahasiswa program studi statistika sebagai pemateri yaitu Raudhatul Jannah dan Nur Fadilah dari statistika 2020. Kedua mahasiswa ini membawakan materi ketiga yaitu Konsep Dasar Desain Grafis (Infografis).

(a) (b)

Gambar 5. Penyampaian materi tentang Konsep Dasar Desain Grafis (Infografis)

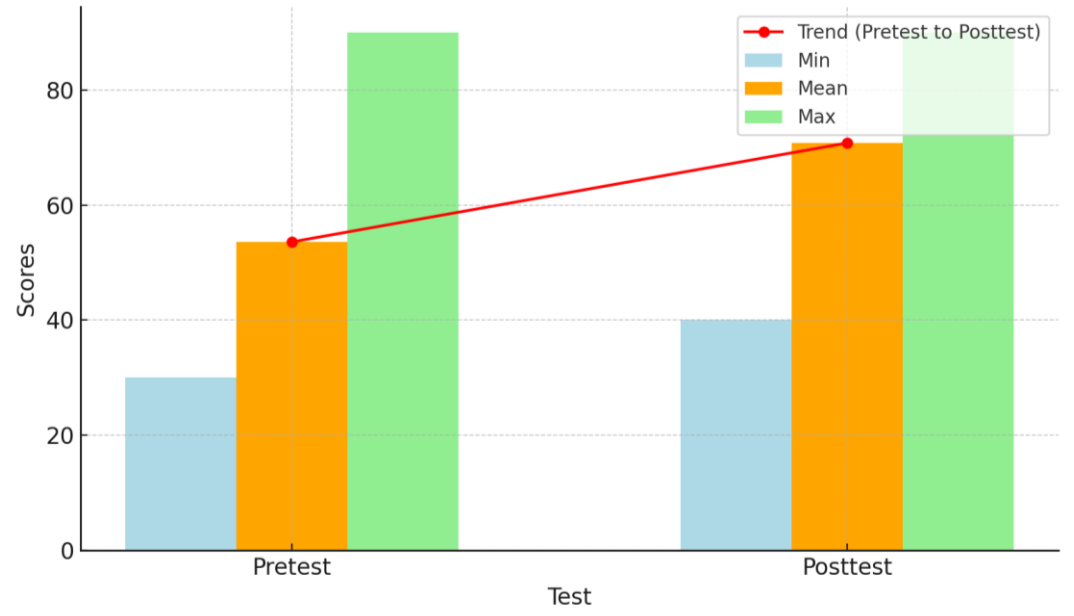
Selama proses penyampaian materi, siswa/siswi terlihat partisipatif dan aktif dalam pembelajaran, mengingat materi yang disampaikan bersinggungan langsung dengan kemajuan dan kecakapan teknologi informasi. Selesai penyampaian materi dilakukan dokumentasi bersama di masing-masing laboratorium disajikan pada Gambar 6.

(a) (b)

Gambar 6. Dokumentasi akhir penyampaian materi

Menjelang akhir agenda dan sesi materi telah selesai disampaikan, para peserta wajib mengikuti postest sebagai bentuk evaluasi agenda PkM ini. Soal postest yang diberikan merupakan soal pretest sebelumnya untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa siswi serta bapak ibu guru setelah disampaikan materi tentang penggunaan teknologi terkhusus dalam pembuatan desain infografis melibatkan ilmu statistika dan sains data.

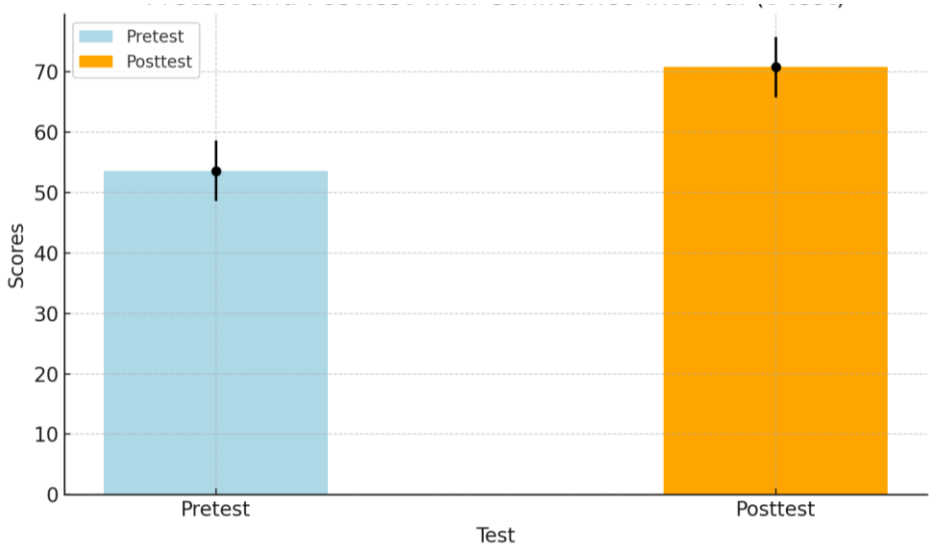
Tingkat pemahaman Siswa/Siswi akan dilihat melalui data nilai *pretest* dan *posttest*. Penilaian bagi seluruh peserta yang mengikuti agenda ini menggunakan pengujian *t-paired*. Hasil analisis statistika deskriptif ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Statistika Deskriptif Pretest dan Postest

Berdasarkan Gambar 7, diperoleh bahwa nilai terendah dari *pretest* sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 90. Sedangkan nilai terendah dari *posttest* sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar

90. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,60 sehingga dapat dikatakan bahwa pemahaman dari para peserta termasuk kategori cukup. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 70,80 sehingga dapat dikatakan bahwa bahwa pemahaman dari para peserta termasuk kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat **peningkatan** pemahaman dari para peserta setelah diadakan agenda pelatihan yang dibuktikan dari peningkatan nilai peserta. Selanjutnya dilakukan pengujian *t-paired* dengan hasil analisis pada Gambar 8.



Gambar 7. Pretest dan Posttest dengan Interval Kepercayaan menggunakan T-Test

Berdasarkan Gambar 7, diperoleh hasil p-value sebesar $5{,}651 \times 10^{-7}$, yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$. Dengan demikian, kita menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Penolakan H_0 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah mengikuti program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Hasil ini menunjukkan bahwa PKM memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dan guru, terutama dalam penggunaan teknologi yang melibatkan desain infografis serta ilmu statistika dan sains data. Peningkatan skor pada posttest yang lebih tinggi daripada pretest menunjukkan bahwa peserta mengalami kemajuan dalam keterampilan dan pengetahuan mereka setelah mengikuti agenda PKM.

Secara lebih spesifik, perbedaan rata-rata yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan teknologi desain infografis berbasis statistika dan sains data, yang disampaikan selama PKM, efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Dengan kata lain, PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam mengolah dan menyajikan data secara visual, yang menjadi salah satu keterampilan penting di era digital saat ini. Peningkatan ini tidak hanya mencakup pemahaman teoretis, tetapi juga kemampuan praktis dalam merancang infografis yang dapat digunakan dalam berbagai konteks akademik maupun profesional. Hasil ini memperlihatkan betapa pentingnya program seperti PKM dalam mengembangkan keterampilan abad 21 yang berbasis teknologi dan analisis data. Setelah seluruh rangkaian agenda PkM selesai, peserta berfoto bersama di halaman Kampus FMIPA Universitas Mulawarman.

Gambar 8. Peserta PkM siswa/siswi MAN 1 Samarinda

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan dan hasil analisis dari PKM Pendampingan Desain Infografis dengan Statistika dan Sains Data bagi siswa/siswi MAN 1 Kota Samarinda, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan sebelum dan setelah diberikan materi mengenai penggunaan teknologi dalam pembuatan desain infografis yang melibatkan ilmu statistika dan sains data. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai penerapan teknologi dalam desain grafis dan pengolahan data.

Selain itu, peningkatan pengetahuan ini diharapkan dapat menunjang prestasi akademik siswa, terutama dalam ajang lomba infografis tingkat menengah atas/nasional. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi desain, tetapi juga keberdayaan siswa dalam memanfaatkan data secara mandiri untuk mendukung proses belajar, produksi karya, dan partisipasi kompetisi infografis. Ke depan, model pendampingan ini dapat direplikasi di sekolah lain dengan adaptasi pada kebutuhan lokal. Dengan demikian, PKM ini terbukti efektif dalam memperkenalkan siswa pada dunia statistika dan sains data, serta memberikan mereka keterampilan yang relevan untuk berkompetisi dalam ajang lomba infografis, yang merupakan bentuk aplikasi nyata dari teknologi dalam pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Chudzaifah, I., Hikmah, A. N., & Pramudiani, A. (2021). Tridharma Perguruan Tinggi: Sinergitas Akademisi dan Masyarakat dalam Membangun Peradaban. *Jurnal Pengabdian dan Pendampingan Masyarakat*, *1*(1), 1–103. https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/

Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting Graphic About Infographics: Design Lessons Learned from Popular Infographics. *Journal of Visual Literacy*, *35*(1), 42–59. https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *5*(1), 291–295.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, *2*(4), 108–113. https://www.canva.com.

Mansur, H., & Rafludin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(1), 37–48. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik

Masluhah, Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Infografis Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, *7*(1), 11–20. https://doi.org/10.17977/um022v7i12022p11

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79–96.

Saputri, K. W., & Jumino. (2023). Efektivitas Infografis Sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang Perpustakaan pada Akun Instagram @literatif.id. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, *12*(1), 64–76.

Senjaya, W. F., Karnalim, O., Handoyo, E. D., Santoso, S., Tan, R., Wijanto, M. C., & Edi, D. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 55–62. https://doi.org/10.24071/altruis.2019.020108

Smiciklas, Mark. (2012). *The Power of Infographics: using pictures to communicate and connect with your audiences*. Indiana: QUE publishing.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(6), 247–257.