

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DIGITAL BERBASIS
INFOGRAFIS, POSTER, DAN ANIMASI****Prihastini Oktasari Putri¹, Ika Septi Hidayati², Marselina Ayu Lestari³, Nida Hashifatun Nisaa⁴**^{1,2,3,4} Universitas Cokroaminoto Yogyakarta¹ putriprihastini@gmail.com**Abstract**

The low level of technology utilization and digital literacy among students has become a major challenge in Mathematics learning at SMP Bina Jaya Banguntapan. Limited technological facilities, the continued use of conventional teaching methods, and the lack of interactive visual media have resulted in low student participation and learning motivation. This community service program aims to enhance students' digital literacy and creativity through training in the development of digital Mathematics learning media, including infographics, posters, and animations. The program was implemented using a practice-based training approach consisting of four stages: preparation, core implementation, evaluation, and publication. The training utilized Canva as a digital design platform due to its accessibility and suitability for students' characteristics. The results indicate an improvement in students' understanding of mathematical concepts, digital learning media design skills, and active participation during the learning process. In addition, students were able to produce engaging digital learning media aligned with the instructional content. In conclusion, training in the development of digital learning media is effective in supporting more interactive, creative, and enjoyable Mathematics learning, while also contributing to the strengthening of students' digital literacy.

Keywords: Mathematics Learning Media; Infographics; Posters; Animations**Abstrak**

Rendahnya pemanfaatan teknologi dan literasi digital peserta didik menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran Matematika di SMP Bina Jaya Banguntapan. Keterbatasan sarana teknologi, metode pembelajaran yang masih konvensional, serta minimnya media visual interaktif menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas peserta didik melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran Matematika berbasis digital berupa infografis, poster, dan animasi. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik yang terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, evaluasi, dan publikasi. Pelatihan dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain yang mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep Matematika, keterampilan desain media pembelajaran digital, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital efektif dalam mendukung pembelajaran Matematika yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, serta berkontribusi pada penguatan literasi digital peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Matematika, Infografis, Poster, Animasi

Submitted: 2025-12-07

Revised: 2025-12-15

Accepted: 2025-12-30

Pendahuluan

SMP Bina Jaya Banguntapan merupakan salah satu sekolah menengah swasta yang berlokasi di Jalan Wonosari Km 5, Pandansari, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini berada dalam lingkungan sosial yang cukup kompleks, di mana sebagian besar peserta didiknya berasal dari pondok pesantren dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Meskipun sekolah memiliki komitmen tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi hambatan utama. Hal ini terlihat dari kondisi laboratorium komputer yang belum optimal dan akses internet yang belum merata di seluruh kelas. Keterbatasan ini berdampak langsung terhadap rendahnya pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran, terutama dalam pelajaran eksakta seperti Matematika yang memerlukan media visual interaktif untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak.

Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Kurangnya pelatihan teknologi dan sumber daya digital menyebabkan proses belajar mengajar cenderung monoton dan tidak mampu membangkitkan minat peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Nasution & Hidayat, 2018) bahwa peserta didik mengalami kejenuhan karena metode mengajar yang digunakan adalah ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa belum memahami materi yang disampaikan secara optimal. Kondisi peserta didik juga menjadi perhatian utama, di mana berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, banyak peserta didik menunjukkan tingkat partisipasi belajar yang rendah, kurang antusias, dan belum memiliki keterampilan digital dasar. Lingkungan pondok dengan aktivitas harian yang padat dan minimnya interaksi dengan teknologi turut memengaruhi tingkat literasi digital mereka.

Seiring dengan perkembangan pendidikan pada abad ke-21, penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Menurut Haag dan Keen dalam (Affandi, 2018), teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan data. Sejalan dengan itu, pemberdayaan peserta didik melalui pelatihan pemanfaatan teknologi secara langsung menjadi solusi yang tepat. Peserta didik tidak hanya diajak menjadi pengguna, tetapi juga pencipta konten pembelajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan kreativitas belajar dan keterlibatan peserta didik adalah melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran digital seperti infografis, poster, dan animasi.

Media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang banyak diminati peserta didik (Nurbayani et al. 2021; Tambunan et al., 2020). Hal ini dikarenakan selain memiliki desain yang dapat menarik minat peserta didik, media pembelajaran jenis ini memiliki fitur interaktif yang dapat memfasilitasi terjadinya interaksi timbal balik antara peserta didik dengan media. Akibatnya, peserta didik tidak mudah merasa bosan dan lebih tertantang untuk mengikuti alur pembelajaran (Tambunan et al., 2020). Dengan membekali siswa kemampuan mendesain media pembelajaran mereka sendiri, pendekatan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membentuk pola pikir aktif dan mandiri dalam proses belajar. Selain itu, pembuatan media visual juga mendorong siswa untuk memahami konsep secara mendalam karena mereka harus menyederhanakan dan menyampaikan informasi secara jelas.

Dengan membekali peserta didik keterampilan dalam merancang media pembelajaran mereka sendiri, pendekatan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membentuk pola pikir yang aktif dan mandiri. Pelatihan ini akan menggunakan aplikasi seperti *Canva*, sebuah *platform* desain grafis *online*. Media ini dipilih karena mampu menyajikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami, serta relevan dengan karakteristik pelajaran Matematika yang seringkali bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi. Menurut (Supradaka, 2022), *Canva* menyediakan berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, *card invitation*, *presentation*, *facebook*, *cover* dan masih banyak lagi. Lebih lanjut, (Yundayani, Susilawati, & Chairunnisa, 2019) menyatakan bahwa media *Canva* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif melalui fasilitas apapun yang disediakan, sehingga memengaruhi konsentrasi, memori, dan sikap siswa. Studi terdahulu menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Setiawan, Alpindo, & Astuti, 2022) dan efisiensi waktu belajar, namun juga dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi peserta didik (Tambunan et al., 2020).

Permasalahan utama yang disepakati bersama mitra meliputi dua bidang utama. Pertama adalah bidang pendidikan, yakni rendahnya partisipasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika akibat metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya media

visual interaktif. Kedua adalah bidang teknologi pendidikan, yang ditandai dengan keterbatasan fasilitas digital dan rendahnya literasi digital peserta didik. Permasalahan ini telah dikonfirmasi melalui observasi langsung dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru Matematika, dan disepakati sebagai permasalahan prioritas yang akan diselesaikan dalam kegiatan pengabdian.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan desain media pembelajaran digital peserta didik SMP Bina Jaya Banguntapan melalui pelatihan pembuatan infografis, poster, dan animasi berbasis konten Matematika. Program ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Di samping itu, kegiatan ini mendukung terwujudnya budaya pembelajaran digital di sekolah serta dapat dijadikan model pelatihan untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain. Dengan mengacu pada nilai-nilai Universitas Cokroaminoto Yogyakarta sebagai perguruan tinggi yang terkemuka, Islami, berjiwa kebangsaan, dan berwawasan global, program ini tidak hanya mengatasi permasalahan pendidikan lokal, tetapi juga membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global melalui literasi digital.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Bina Jaya Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan khalayak sasaran berupa peserta didik sekolah menengah pertama yang memiliki keterbatasan literasi digital dan pengalaman dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merancang media pembelajaran Matematika berbasis digital. Kegiatan dirancang dalam empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, evaluasi, dan publikasi, yang dilaksanakan secara terintegrasi dan sistematis.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru Matematika untuk menyepakati tujuan, jadwal, peserta, serta dukungan teknis kegiatan. Selanjutnya dilakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kemampuan awal literasi digital peserta didik dan ketersediaan perangkat teknologi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan pembuatan infografis, poster, dan animasi pembelajaran Matematika serta panduan penggunaan aplikasi *Canva*. Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi modul pelatihan yang disusun oleh tim pengabdian, perangkat komputer atau laptop yang tersedia di sekolah dan milik peserta didik, jaringan internet sekolah, serta aplikasi *Canva* versi gratis yang diakses secara daring.

Tahap pelaksanaan inti dilakukan melalui tiga sesi pelatihan, yaitu pembuatan infografis Matematika, poster digital, dan animasi edukatif dengan fokus pada visualisasi materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Setiap sesi diawali dengan penyampaian konsep dasar desain visual dan contoh penerapan, dilanjutkan dengan praktik langsung oleh peserta didik menggunakan *Canva*, serta pendampingan teknis oleh tim pengabdian. Peserta didik secara aktif terlibat dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran digital sesuai dengan materi Matematika yang dipelajari di kelas.

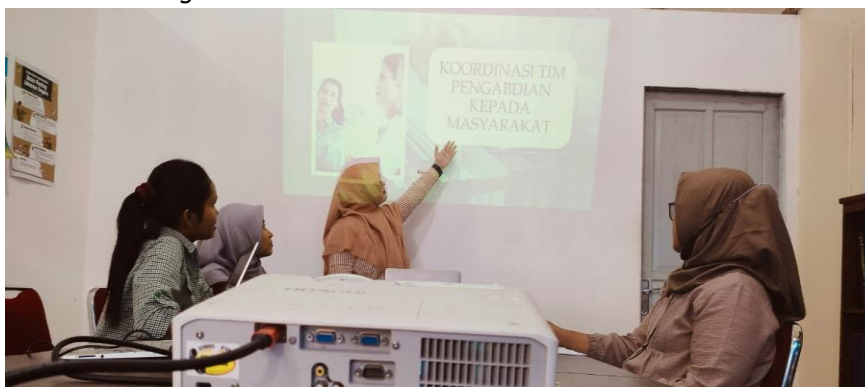
Evaluasi kegiatan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur ketercapaian tujuan pengabdian. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep Matematika peserta didik, sedangkan evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi, diskusi reflektif, serta penilaian terhadap produk media pembelajaran digital yang dihasilkan berdasarkan aspek estetika, kejelasan pesan, dan akurasi konten. Tingkat keberhasilan kegiatan diukur dari peningkatan literasi digital, perubahan sikap belajar yang lebih aktif dan antusias, serta meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri. Keberlanjutan program diupayakan melalui pembinaan

lanjutan oleh guru Matematika dan pendampingan jarak jauh oleh tim pengabdian untuk menumbuhkan budaya pembelajaran digital di lingkungan sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dimulai dari kegiatan koordinasi awal pada hari Jum'at tanggal 01 Agustus 2025. Dilanjutkan dengan observasi lapangan, hingga pelaksanaan pelatihan dan evaluasi akhir. Tahapan kegiatan dirancang untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah mitra. Penyusunan modul pelatihan dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, agar materi pelatihan berupa pembuatan infografis, poster, dan animasi tepat sasaran dan aplikatif.

Sebelum pelaksanaan pelatihan di sekolah, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi internal untuk merancang teknis kegiatan, menyusun jadwal, serta membagi peran masing-masing anggota tim. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan pelaksanaan program berjalan lancar dan sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 1. Koordinasi awal tim pengabdian sebelum pelaksanaan

Tim pengabdian melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah mitra. Dalam pertemuan ini, disepakati jadwal pelatihan, sasaran peserta, serta bentuk dukungan yang diberikan oleh pihak sekolah. Setelah koordinasi, dilakukan observasi lapangan dan identifikasi kebutuhan peserta, khususnya terkait pemahaman mereka terhadap media pembelajaran digital. Kegiatan ini juga mencakup peninjauan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti perangkat komputer, koneksi internet, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pelatihan. Temuan dari observasi menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelatihan agar lebih tepat sasaran.



Gambar 2. Koordinasi tim pengabdian dengan pihak sekolah

Setelah koordinasi dan observasi, tim menyusun modul pelatihan yang mencakup materi infografis, poster, dan animasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, disusun pula instrumen

pretest dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Soal divalidasi dahulu sebelum digunakan dalam pelatihan. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2025 dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait media pembelajaran digital. Hasil *pretest* menjadi dasar dalam menyesuaikan pendekatan pelatihan yang akan diberikan.



Gambar 3. Pelaksanaan *Pretest*

Pelatihan tahap pertama dilaksanakan pada 02 September 2025 dengan materi tentang pembuatan infografis untuk pelajaran matematika. Peserta diperkenalkan pada konsep visualisasi informasi dan diajarkan menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat infografis yang menarik dan informatif. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat infografis berdasarkan materi matematika yang sedang dipelajari. Tahap kedua dilaksanakan pada 12 September 2025, dengan fokus pada pembuatan poster. Peserta belajar merancang poster edukatif menggunakan kombinasi teks dan gambar yang komunikatif. Materi disampaikan secara interaktif, dilanjutkan dengan praktik oleh peserta didik menggunakan perangkat komputer.



Gambar 4. Tahap Pelatihan

Tahap ketiga berlangsung pada 19 September 2025, dengan fokus pada pembuatan animasi edukatif menggunakan fitur animasi yang tersedia di *Canva*. Peserta diajarkan cara menggabungkan elemen gambar, teks, dan transisi untuk menghasilkan media pembelajaran

yang menarik. Kegiatan ini dilengkapi dengan sesi pendampingan dan bimbingan teknis dari tim pengabdian agar siswa dapat mengembangkan animasi sesuai topik. Peserta sangat antusias dalam mengikuti setiap sesi, terlihat dari semangat mereka dalam mencoba fitur-fitur baru dan menyelesaikan tugas.



Gambar 5. Pendampingan dan bimbingan teknis

Setelah seluruh tahapan pelatihan selesai, kemudian dilakukan evaluasi pada 23 September 2025. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan menambah wawasan mereka dalam membuat media pembelajaran digital. Selanjutnya, pada 26 September 2025 dilaksanakan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan.



Gambar 6. Pelaksanaan *Posttest*

Selanjutnya, akan dipaparkan hasil pengerjaan pada *pretest* sebagai gambaran kemampuan awal peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Data hasil *pretest* menjadi dasar penting untuk menilai peningkatan yang dicapai setelah pelatihan serta

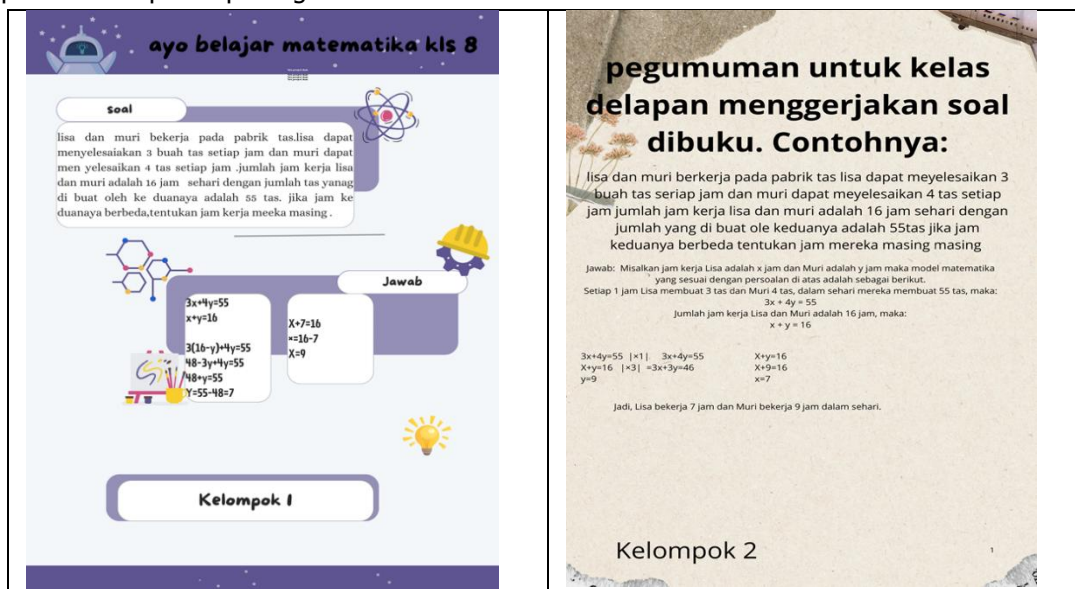
untuk menyesuaikan materi dan metode pembuatan media pembelajaran digital yang akan diajarkan. Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok masing-masing terdiri dari 4 peserta dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil pengerjaan peserta didik pada *pretest*

Dari hasil *pretest* di atas terlihat bahwa peserta didik masih belum memahami konsep dasar pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis digital. Sebagian besar peserta didik belum mengenal apa itu infografis, poster digital, maupun animasi edukatif. Pengetahuan mereka umumnya hanya sebatas pernah mendengar istilah-istilah tersebut tanpa memahami fungsi dan cara pembuatannya. Selain itu, banyak peserta didik yang belum terbiasa menggunakan perangkat komputer secara optimal dan bahkan belum memiliki akun pada platform desain digital seperti Canva. Kondisi ini berdampak pada hasil kerja awal mereka yang masih sangat sederhana, di mana sebagian besar peserta didik hanya mampu menulis soal atau ide dasar tanpa mampu mengembangkan menjadi bentuk media pembelajaran visual. Untuk infografis dan animasi edukatif tidak dikerjakan karena mereka belum tau cara membuatnya.

Setelah mengikuti pelatihan oleh Tim Pengabdi, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis digital. Mereka tidak hanya memahami konsep dasar infografis, poster digital, dan animasi edukatif, tetapi juga mulai mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, terlihat dari kemampuan mereka menggunakan aplikasi desain seperti *Canva* untuk membuat media yang lebih menarik dan informatif. Setiap kelompok mulai menghasilkan produk dengan tampilan yang lebih estetik, isi yang akurat, serta pesan pembelajaran yang jelas. Selain itu, kolaborasi antarsiswa juga meningkat, di mana mereka saling bertukar ide dan membantu satu sama lain dalam mengatasi kendala teknis. Dapat dikatakan pelatihan ini berhasil menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, serta literasi digital peserta didik dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan menyenangkan. Hasil pengerjaan peserta didik pada *posttest* yang berupa animasi edukatif dapat dilihat pada link https://drive.google.com/drive/folders/1VFk8TCSZN6MBZq6axi-64z-amqBjFLIw?usp=drive_link dan untuk infografis pada link https://drive.google.com/drive/folders/1JQvlfWC7sS8uCQGy9viuLCNim157Jhh8?usp=drive_link. Hasil poster ditampilkan pada gambar berikut.





Gambar 8. Hasil pengerjaan peserta didik pada *posttest*

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini akan dimanfaatkan dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Digital Marketing dan Kajian Matematika Sekolah Menengah. Pada mata kuliah Digital Marketing, hasil PkM akan digunakan sebagai contoh penerapan pembuatan media promosi dan edukasi berbasis digital dengan memanfaatkan platform desain seperti Canva, yang sejalan dengan keterampilan literasi digital dan strategi komunikasi visual dalam pemasaran. Sementara itu, pada mata kuliah Kajian Matematika Sekolah Menengah, hasil PkM ini akan menjadi bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika. Integrasi ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan memberikan contoh nyata penerapan keilmuan dalam konteks pendidikan dan pemberdayaan masyarakat sekolah menengah.

Kesimpulan

Adapun simpulan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan judul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Matematika Berbasis Digital Melalui Infografis, Poster, dan Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah" telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Awalnya, sebagian besar siswa belum memahami konsep dan teknik pembuatan media pembelajaran digital serta kurang terampil menggunakan aplikasi desain seperti *Canva*. Setelah mengikuti pelatihan, peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pemahaman konsep, kemampuan desain, dan kreativitas dalam menyusun media pembelajaran yang menarik, informatif, dan relevan dengan materi matematika. Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas, minat, rasa percaya diri, serta keterampilan kolaboratif peserta didik dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar.

Untuk keberlanjutan hasil kegiatan, disarankan agar sekolah memberikan pendampingan lanjutan atau pelatihan rutin terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengintegrasikan hasil pelatihan ini dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat terus mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, pelatihan serupa dapat diperluas ke jenjang dan mata pelajaran lain agar manfaatnya lebih luas.

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2018). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Nasution, H. N., Nasution, S. W. R., & Hidayat, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Kuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8–15.
- Nurbayani, A., Rahmawati, E., Nurfauljiah, I. I., Putriyanti, N. D., Fajriati, N. F., Safira, Y., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Liveworksheets sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. *Jurnal UPI*, 1(2), 126–133.
- Setiawan, A., Alpindo, O., & Astuti, P. (2022). Development of interactive multimedia using Adobe Animate software on the material of sequences and series for class XI MAN Bintan. *Jurnal Gantang*, 7(1), 29–38.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(1), 62–68.
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 91–98.
- Yundayani, A. S., & Chairunnisa. (2019). Investigating The Effect Of Canva On Students' Writing Skills. English Review: *Journal of English Education*, 7(2), 169-176.