



KELAS KREATIF CANVA: BELAJAR DESAIN GRAFIS DASAR UNTUK SISWA KELAS VI DI SD NEGERI 68 RAWA MAKMUR PERMAI

Indah^{1*}, Pepti Kumala Dewi^{2*}, Dista Nuraisa^{3*}, Selvia Novitasari^{4*}

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Jln. Bali, Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia, 38119

⁴Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Jln.Haji Adam Malik , Bengkulu, Bengkulu, Indonesia, 38229

*indah240517@gmail.com, *selvianov@umb.ac.id

Abstract. *Graphic design literacy is rarely introduced at the elementary level, even though sixth graders already interact daily with visual media such as posters, advertisements, school banners, and social media content. This community service activity introduces basic graphic design to sixth grade students of SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai through a program called Kelas Kreatif Canva. The activity involved approximately 25 students and applied a descriptive qualitative approach combining interactive lecture, guided demonstration, exploratory missions, and hands-on practice. The material covered the meaning of graphic design as a combination of art, idea, and technology; an introduction to the Canva application; four basic design elements consisting of text, colour, image, and layout; the psychology of colour; visual composition comparison; and a closing design challenge. The result of the activity is that students gained direct experience and structured material on operating Canva to design, and produced a number of original poster works on the theme of environmental cleanliness. The works show that students are able to translate an idea into a visual message by combining a headline, a supporting image, a suitable colour scheme, and a persuasive sentence. The activity indicates that design-based digital literacy can be introduced early through a playful, practice-oriented format.*

Keywords: *Canva, Student creativity , Graphic design, Digital literacy, Elementary school.*

Abstrak. Literasi desain grafis masih jarang diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar, padahal siswa kelas VI setiap hari bersinggungan dengan media visual seperti poster, iklan, spanduk sekolah, dan konten media sosial. Kegiatan pengabdian ini memperkenalkan dasar desain grafis kepada siswa kelas VI SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai melalui program bertajuk Kelas Kreatif Canva. Kegiatan diikuti sekitar 25 siswa dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi terbimbing, misi eksplorasi, serta praktik langsung. Materi yang disampaikan mencakup pemaknaan desain grafis sebagai perpaduan seni, ide, dan teknologi; pengenalan aplikasi Canva; empat elemen dasar desain berupa teks, warna, gambar, dan tata letak; makna psikologis warna; perbandingan komposisi visual; serta tantangan desain sebagai penutup. Hasil kegiatan ini adalah siswa memperoleh pengalaman dan materi secara langsung mengenai cara menggunakan Canva untuk mendesain, serta menghasilkan sejumlah karya poster orisinal bertema kebersihan lingkungan. Karya tersebut memperlihatkan bahwa siswa mampu menerjemahkan gagasan menjadi pesan visual dengan memadukan judul, gambar pendukung, pilihan warna yang selaras, dan kalimat ajakan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital berbasis desain dapat diperkenalkan sejak dini melalui format yang menyenangkan dan berorientasi praktik.

Kata kunci: Canva, Desain grafis, Kreativitas siswa, Literasi digital, Sekolah dasar.

1. LATAR BELAKANG

Anak-anak yang duduk di bangku kelas akhir sekolah dasar tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi pesan visual. Sampul buku pelajaran, spanduk kegiatan sekolah, kemasan jajanan, iklan pada aplikasi telepon pintar, hingga unggahan media sosial yang mereka lihat setiap hari seluruhnya merupakan produk desain grafis.

Meskipun demikian, sebagian besar siswa memosisikan diri semata sebagai penikmat pesan visual dan belum pernah diajak memahami bagaimana pesan tersebut dibentuk, apalagi mencoba menyusunnya sendiri. Kondisi ini membuat potensi kreatif anak kurang tersalurkan, sementara perangkat digital yang mereka miliki lebih banyak digunakan untuk aktivitas konsumtif seperti menonton dan bermain permainan daring.

Kesenjangan antara keakraban anak terhadap teknologi dan kemampuan mereka berkarya melalui teknologi merupakan persoalan yang cukup umum ditemukan pada sekolah dasar di Indonesia. Sejumlah laporan kegiatan pengabdian menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar sebenarnya memiliki antusiasme tinggi terhadap aktivitas visual, namun antusiasme itu belum ditopang keterampilan praktis yang memadai sehingga pemanfaatan perangkat digital untuk keperluan belajar menjadi kurang optimal (I Gede Adnyana et al., 2023). Di sisi lain, penguatan literasi digital sejak dini dipandang sebagai langkah strategis untuk membekali anak agar mampu berpikir kritis sekaligus produktif dalam menghadapi arus informasi digital (Alam et al., 2026).

Salah satu jalan masuk yang paling mudah untuk memperkenalkan keterampilan berkarya digital kepada anak adalah melalui aplikasi desain yang ramah pemula. Canva menjadi pilihan yang relevan karena antarmukanya sederhana, mengandalkan mekanisme seret dan lepas, menyediakan beragam templat serta elemen visual siap pakai, dan dapat dioperasikan baik melalui komputer maupun telepon pintar (Direktorat Jenderal Pajak, 2021). Karakteristik tersebut memungkinkan anak langsung melihat hasil karyanya dalam waktu singkat, sehingga proses belajar terasa menyenangkan dan tidak membebani secara teknis. Beberapa kegiatan sejenis pada jenjang sekolah menengah maupun sekolah dasar melaporkan bahwa pelatihan berbasis Canva mampu mendorong peningkatan keterampilan visual sekaligus motivasi peserta (Andiani & Wahyui, 2024).

SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Bengkulu yang belum pernah menyelenggarakan kegiatan pengenalan desain grafis bagi siswanya. Berdasarkan pengamatan awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, siswa kelas VI di sekolah tersebut telah terbiasa mengoperasikan telepon pintar, tetapi belum mengenal aplikasi desain dan belum pernah membuat karya visual secara mandiri. Kondisi inilah yang mendasari perancangan kegiatan pengabdian bertajuk Kelas Kreatif Canva.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada cara materi desain grafis dikemas. Kegiatan tidak dimulai dari penjelasan teknis mengenai fitur aplikasi, melainkan dari pengalaman visual yang sudah dikenal anak, kemudian diarahkan pada pengenalan empat elemen dasar desain yang diistilahkan sebagai empat senjata desainer, dilanjutkan dengan misi eksplorasi di lingkungan sekitar, dan ditutup dengan tantangan membuat poster bertema kebersihan lingkungan. Pendekatan berjenjang semacam ini masih jarang dijumpai pada kegiatan serupa yang umumnya langsung berfokus pada penggunaan templat. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengalaman dan materi praktis mengenai penggunaan Canva sebagai alat mendesain, menumbuhkan kesadaran siswa terhadap unsur pembentuk sebuah desain, serta mendorong siswa menghasilkan karya visual orisinal sebagai wujud penyaluran gagasan.

2. KAJIAN TEORITIS

Desain grafis dapat dipahami sebagai kegiatan menyusun unsur rupa dan teks agar sebuah pesan tersampaikan secara jelas sekaligus menarik. Dalam kerangka kegiatan ini, desain grafis dirumuskan secara sederhana sebagai perpaduan antara seni, ide, dan teknologi. Seni berkaitan dengan rasa estetis, ide berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan, sedangkan teknologi berkaitan dengan alat yang digunakan untuk mewujudkan keduanya. Rumusan ini sengaja disusun dengan bahasa yang sesuai dengan daya tangkap anak sekolah dasar sehingga mereka memahami bahwa mendesain tidak identik dengan kemampuan menggambar.

Unsur pembentuk desain yang diperkenalkan dalam kegiatan ini terdiri atas empat hal. Pertama, teks yang berperan sebagai penyampai pesan utama. Kedua, warna yang berfungsi menghidupkan tampilan sekaligus membangun suasana (Rohani et al., 2025). Ketiga, gambar yang membantu memperjelas maksud pesan. Keempat, tata letak yang menjaga keterbacaan dan kerapian keseluruhan karya. Penguasaan atas keempat unsur tersebut menjadi penanda bahwa peserta tidak sekadar mampu mengoperasikan aplikasi, melainkan juga mulai memahami logika estetika visual, sehingga karya yang dihasilkan bersifat fungsional secara komunikasi dan bukan sekadar penuh hiasan (Ayunda et al., 2024).

Aspek warna memperoleh porsi tersendiri karena warna merupakan unsur yang paling cepat ditangkap indra dan paling mudah dikenali anak. Dalam kegiatan ini siswa

diperkenalkan pada asosiasi warna yang lazim digunakan, misalnya merah yang dikaitkan dengan keberanian dan semangat, kuning dengan keceriaan, hijau dengan kesegaran dan alam, biru dengan ketenangan, serta ungu dengan kesan kreatif dan unik. Pengenalan semacam ini melatih anak memilih warna berdasarkan pesan yang ingin disampaikan, bukan sekadar berdasarkan kesukaan pribadi(Sutjahja et al., 2026).

Canva sendiri merupakan perangkat lunak desain berbasis web yang dirancang agar dapat digunakan oleh pengguna tanpa latar belakang desain. Ketersediaan templat, pustaka elemen, serta mekanisme seret dan lepas membuat proses perancangan menjadi praktis dan efisien, sehingga aplikasi ini banyak dimanfaatkan untuk membuat poster, infografis, presentasi, maupun media pembelajaran(Hudaidah, 2021). Pada konteks anak sekolah dasar, kesederhanaan antarmuka tersebut menurunkan hambatan teknis yang biasanya menjadi penghalang utama ketika anak pertama kali berkenalan dengan perangkat lunak kreatif (Rahmad, Dewi, Mulyadi, Surahman, Sanusi, Dianasari, Alpen, Apriani, Yeni, 2021)

Pemilihan poster sebagai luaran karya juga memiliki dasar pertimbangan tersendiri. Poster menuntut pembuatnya memadatkan gagasan ke dalam ruang terbatas, sehingga anak terlatih menentukan pesan utama, memilih ilustrasi yang mendukung, dan menyusun kalimat ajakan secara ringkas(Sitorus et al., 2023). Proses tersebut mendorong munculnya pemikiran divergen karena satu tema dapat diterjemahkan ke dalam banyak kemungkinan solusi visual. Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya menempatkan pembuatan poster sebagai sarana yang efektif untuk mengasah literasi visual sekaligus kreativitas peserta didik(Setiawan et al., 2024).

Dari sisi metode penyampaian, karakteristik anak usia sekolah dasar menuntut format pembelajaran yang bersifat langsung, atraktif, dan melibatkan aktivitas fisik maupun sosial. Media pembelajaran interaktif terbukti berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung (Harianto & Fahriani, 2024). Penerapan metode ceramah yang dipadukan dengan praktik langsung juga dinilai efektif dalam membangun kepercayaan diri peserta untuk menghasilkan karya secara mandiri (Giap Ceng yo et al., 2024) Pertimbangan tersebut menjadi dasar penyusunan alur kegiatan Kelas Kreatif Canva yang menyelipkan

kuis pembuka, misi eksplorasi, dan tantangan desain di antara sesi penyampaian materi (Setiawan et al., 2024).

Secara lebih luas, kegiatan ini juga berkedudukan sebagai bagian dari upaya penguatan literasi digital. Literasi digital tidak berhenti pada kemampuan mengakses dan memahami informasi, melainkan juga mencakup kemampuan mengolah dan memproduksi informasi secara bertanggung jawab (Muhammad et al., 2025). Mendorong siswa berpindah dari posisi penikmat menjadi pembuat konten visual, kegiatan ini sekaligus menanamkan pemahaman bahwa perangkat digital dapat digunakan untuk hal-hal yang produktif (Mulyanto et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai, Kota Bengkulu, dengan jumlah peserta sekitar 25 orang. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa siswa kelas VI telah mampu membaca instruksi tertulis maupun lisan secara mandiri, telah terbiasa mengoperasikan telepon pintar, serta berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan mereka menyusun gagasan secara terstruktur.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin dan menyepakati teknis pelaksanaan, pengamatan terhadap kondisi ruang kelas serta ketersediaan sarana pendukung berupa proyektor dan jaringan internet, dan penyusunan materi. Materi disusun dalam bentuk presentasi bergambar dengan gaya visual yang cerah dan akrab bagi anak, memuat tujuh bagian pokok, yaitu kuis pembuka, pemakaian desain grafis, pengenalan Canva, misi eksplorasi, empat elemen dasar desain, makna warna, dan perbandingan komposisi visual. Pada tahap ini juga disiapkan akun Canva serta panduan singkat langkah-langkah penggunaannya agar siswa tidak kehilangan arah ketika praktik berlangsung.

B. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas dan dibagi ke dalam beberapa sesi yang saling berkaitan. Sesi pertama berupa kuis pembuka. Siswa diminta menemukan benang merah dari lima hal yang akrab bagi mereka, yaitu poster, konten media sosial, permainan digital, iklan, dan spanduk sekolah. Melalui diskusi terbimbing, siswa diarahkan menyimpulkan sendiri bahwa kelimanya merupakan hasil kerja desain grafis. Sesi ini berfungsi membangun rasa ingin tahu sekaligus menunjukkan bahwa materi yang akan dipelajari dekat dengan keseharian mereka.

Sesi kedua berisi penyampaian konsep desain grafis sebagai perpaduan seni, ide, dan teknologi, disertai penegasan bahwa mendesain bukan semata kegiatan menggambar. Dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva beserta hal-hal yang dapat dikerjakan melalui aplikasi tersebut, mulai dari mendesain, menyunting gambar, menambahkan tulisan, mengatur warna, hingga menuangkan ide.

Sesi ketiga berupa misi eksplorasi yang diberi nama *Mission 1*. Siswa diberi waktu tiga puluh detik untuk mengamati lingkungan kelas dan mendata benda-benda di sekitar mereka yang mengandung unsur desain, seperti poster, logo, spanduk, kemasan produk, maupun tulisan dan gambar yang menarik perhatian. Siswa yang menemukan paling banyak temuan diberi apresiasi. Aktivitas ini bertujuan melatih kepekaan visual sekaligus menyegarkan suasana kelas.

Sesi keempat memuat materi inti berupa empat elemen dasar desain yang diistilahkan sebagai empat senjata desainer, yaitu teks, warna, gambar, dan tata letak, masing-masing disertai penjelasan fungsi secara ringkas. Materi dilanjutkan dengan pembahasan makna warna dan ditutup dengan latihan membandingkan dua alternatif komposisi visual. Siswa diminta memilih antara komposisi dengan tulisan berukuran kecil yang dipenuhi banyak warna dan banyak gambar, atau komposisi dengan judul berukuran besar, warna yang selaras, dan gambar yang jelas. Latihan ini melatih siswa menilai sebuah karya berdasarkan keterbacaan dan kejelasan pesan.

Sesi kelima merupakan praktik langsung berupa tantangan desain. Siswa diminta membuat poster bertema menjaga kebersihan lingkungan dengan ketentuan bahwa poster wajib memuat judul, gambar, warna, dan kalimat ajakan. Praktik dilakukan dengan pendampingan, dan siswa dipersilakan bekerja menggunakan perangkat yang tersedia.

Sesi ditutup dengan penayangan beberapa karya siswa di depan kelas disertai ulasan singkat.

C. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui tiga cara. Pertama, pengamatan langsung terhadap keterlibatan, respons, dan tingkat kemandirian siswa selama sesi berlangsung, khususnya pada saat misi eksplorasi dan praktik mendesain. Kedua, penilaian karya berdasarkan keterpenuhan empat ketentuan poster, yaitu keberadaan judul, gambar, warna, dan kalimat ajakan. Ketiga, dokumentasi berupa foto pelaksanaan dan arsip karya siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan sejauh mana siswa memperoleh pengalaman dan kemampuan mendesain setelah mengikuti kegiatan. Perlu dikemukakan bahwa kegiatan ini tidak menggunakan instrumen pengukuran berskala angka seperti prates dan pascates, sehingga temuan yang dilaporkan bersifat deskriptif berdasarkan pengamatan dan karya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kelas Kreatif Canva dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai dan diikuti sekitar 25 siswa. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai rencana, mulai dari kuis pembuka, penyampaian materi, praktik, hingga tantangan desain. Hasil kegiatan terlihat dari pemahaman siswa mengenai dasar desain grafis dan karya poster yang berhasil dibuat secara mandiri (Gellysa Urva et al., 2024).



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Kelas Kreatif Canva di Kelas VI SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai

A. Ketersampaian Materi dan Respons Peserta

Siswa menunjukkan respons aktif sejak sesi kuis pembuka. Meskipun awalnya belum memahami bahwa objek seperti poster, logo, dan kemasan merupakan hasil desain, siswa mulai mampu mengidentifikasi contoh desain setelah diberikan arahan. Misi eksplorasi selama 30 detik juga meningkatkan antusiasme siswa dalam menemukan berbagai produk desain di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang langsung dan atraktif lebih mudah diterima siswa sekolah dasar (Digital et al., 2023).



Gambar 2. Aktivitas Eksplorasi dan Praktik Siswa dalam Mengenali Unsur Desain

Materi mengenai teks, warna, gambar, dan tata letak membantu siswa memahami unsur dasar desain. Siswa juga mulai mampu menghubungkan pemilihan warna dengan pesan yang ingin disampaikan. Saat membandingkan komposisi visual, sebagian besar siswa memilih desain dengan judul yang jelas, warna selaras, dan gambar mudah dilihat, menunjukkan mulai berkembangnya pemahaman tentang keterbacaan dan tata letak (Erick Saragih et al., 2023).

B. Karya Desain yang Dihasilkan Siswa

Luaran utama kegiatan berupa poster bertema kebersihan lingkungan. Sebagian besar siswa mampu menerapkan materi dengan menempatkan judul secara jelas, menggunakan gambar yang sesuai tema, memilih warna hijau atau biru, serta membuat kalimat ajakan sederhana (Wijaya et al., 2022). Meskipun memiliki tema yang sama,

karya siswa menunjukkan variasi pada templat, tata letak, dan kalimat sehingga mencerminkan kreativitas masing-masing siswa (Nurlianti & Bahrani, 2025).



Gambar 3. Siswa Melakukan Praktik Pembuatan Poster Menggunakan Canva

Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengatur posisi dan ukuran elemen. Namun, melalui pendampingan langsung, siswa dapat memahami penggunaan fitur Canva dan melanjutkan desain secara mandiri (Putra et al., 2025).



Gambar 4. Contoh Hasil Karya Poster Siswa Bertema Kebersihan Lingkungan

C. Kendala Pelaksanaan

Kendala utama kegiatan adalah keterbatasan perangkat dan kestabilan internet sehingga sebagian siswa harus bekerja secara berkelompok. Selain itu, waktu praktik terbatas karena siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan poster.

Kegiatan juga belum menggunakan prates dan pascates sehingga peningkatan kemampuan belum dapat diukur secara kuantitatif.

Secara keseluruhan, kegiatan berjalan lancar dengan dukungan pihak sekolah. Antusiasme siswa dan harapan untuk adanya kegiatan lanjutan menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi media pembelajaran desain yang menarik bagi siswa sekolah dasar (Resti et al., 2024).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Kelas Kreatif Canva di SD Negeri 68 Rawa Makmur Permai yang diikuti sekitar 25 siswa kelas VI berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Melalui rangkaian kegiatan berupa kuis pembuka, penyampaian materi, eksplorasi lingkungan, pengenalan unsur dasar desain, pembahasan warna, serta praktik membuat poster, siswa memperoleh pemahaman dasar mengenai desain grafis dan penggunaan Canva. Siswa mulai memahami bahwa desain grafis tidak hanya berkaitan dengan menggambar, tetapi juga menyusun teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan suatu pesan. Pemahaman tersebut terlihat dari hasil poster bertema kebersihan lingkungan yang dibuat siswa dengan menerapkan unsur-unsur desain yang telah dipelajari.

Terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, kestabilan jaringan internet, dan waktu praktik yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa harus bekerja secara berkelompok dan belum seluruhnya memperoleh kesempatan untuk berlatih secara mandiri. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan waktu praktik yang lebih panjang serta didukung perangkat dan jaringan internet yang memadai. Materi juga dapat dikembangkan ke pembuatan infografis, kartu informasi, dan media presentasi sederhana. Dengan kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan, keterampilan dan kreativitas siswa dalam menggunakan Canva diharapkan dapat semakin berkembang dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

1. Alam, H. S., Dewi, E. G. A., Andriana, I. M. R., Citra, K. P. I., Handayani, N. K. S., Artini, I. G. A. A. W., & Naja, K. (2026). Belajar Kreatif di Era Digital:

- Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Canva di SD No 4 Dalung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 24438–24445. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6185>
2. Andiani, W., & Wahyui, A. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pt. Virama Karya (Persero). *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 04(01), 1–10. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>
 3. Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 259–273. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>
 4. Digital, P. L., Learning, S. R., & Madiun, D. (2023). *Excelencia. 1*.
 5. Direktorat Jenderal Pajak. (2021). No Title 濟無No Title No Title No Title. *Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor Per - 02/Pj/2018*, 11(2010), 178–185.
 6. Erick Saragih, Vip Paramarta, Grace Imelda Thungari, Beauty Kalangi, & Kezia Marcelina Putri. (2023). Era Disrupsi Digital pada Perkembangan Teknologi di Indonesia. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 2(4), 141–149. <https://doi.org/10.56444/transformasi.v2i4.1152>
 7. Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
 8. Giap Ceng yo et al. (2024). *Amare Amare*. 3(2), 95–104.
 9. Harianto, W. E., & Fahriani, D. (2024). Sosialisasi Internet Sehat dan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1340>
 10. Hudaidah. (2021). Jurnal ilmiah wahana pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 391–402. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
 11. I Gede Adnyana, I Gusti Made Ngurah Desnanjaya, Kadek Suryati, Ni Putu Suci Meinarni, Bagus Kusuma Wijaya, Made Vera Sugiyama Ria, Putu Candra Kharisma Dewi, Ida Ayu Wiwit Lastari, David Maulana Suripati, I Gusti Ngurah Bagus Widiatmika, & Masridho Suriyono. (2023). PELATIHAN PRESENTASI DENGAN MEDIA APLIKASI MICROSOFT OFFICE POWERPOINT PADA SISWA KELAS 6 Di SD BARUNA BATUBULAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 3(2), 48–58. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v3i2.2980>
 12. Muhammad, Hendra, & Muslim. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.71049/441naw23>
 13. Mulyanto, A., Pakaja, J. A., Mokolintad, M. M., & Sefirindiyan. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa Di SMP Negeri 2

- Tomilito. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 51–55.
14. Nurlianti, & Bahrani. (2025). *Jurnal Pendidikan Multidisipliner PENGUATAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA*. 8, 45–55.
 15. Putra, A. A. G. A. M., Alam, H. S., Novarayana, K. G., Udayana, G. A., Somala, R. F. R., Maheswara, P. E., & Atam, M. (2025). Peningkatan Kemampuan dan Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Microsoft Word dan Canva di SD Negeri 9 Sesetan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(2), 2887–2892. 10.55338/jpkmn.v6i2.6090
 16. Rahmad, Dewi, Mulyadi, Surahman, Sanusi, Dianasari, Alpen, Apriani, Yeni, Y. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 2(1), 167–186.
 17. Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
 18. Rohani, S., Anwar, S., Hermon, D., & Wijayanto, B. (2025). The Effectiveness of the RADEC Model in Improving Students' Literacy and Critical Thinking in Geography Learning at Senior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(11), 573–581. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i11.13275>
 19. Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.53621/jppmas.v4i1.274>
 20. Sitorus, F. R., Naibaho, P., & Silalahi, W. P. (2023). Experience, challenges, and engagement amidst pandemic: The online learning to onsite learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 13–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i1.52298>
 21. Sutjahja, Z. C., Indrawan, J., & ... (2026). Pelatihan Canva Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa/i Sekolah Dasar Serta Pemanfaatan Canva AI dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru. *Jurnal ...*, 4(5), 1840–1850. <http://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/4620%0Ahttps://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/download/4620/2920>
 22. Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>