KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat (JAPM)
Vol.4, No.6 November 2026
e-ISSN: 3030-8631, p-ISSN : 3030-864X, Hal 286-296
DOI : https://doi.org/10.61722/japm.v4i6.13364

OPTIMALISASI APLIKASI CANVA BERBASIS ARTIFICAL INTELEGENCE(AI) dalam PEMBUATAN DESAIN POSTER dan SOSIAL MEDIA

Naely Farkhatin[1],Dwi Yulistyanti [2],Aulia Paramita[3],Ulfa Pauziah[4]
FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta
Jl. Raya Tengah No.80,Kelurahan Gedong,Kecamatan Pasar Rebo,Jakarta Timur 13760.
naelyfarkhatin88@gmail.com[1], unindra.dwiyulist@gmail.com[2] , aulia.pps@gmail.com [3], Ulfapauziah9@yahoo.com [4]

Abstract. *The advancement of digital technology offers rural communities the opportunity to utilize social media as a means of communication and for publicizing community activities. However, members of the *Karang Taruna* (Youth Organization) at the Tjitramas Residence housing complex in Kalisuren, Tajurhalang, Bogor, still face limitations regarding their understanding and use of digital communication tools for social media engagement. This community service initiative aims to enhance the digital communication skills of *Karang Taruna* members by utilizing digital tools for social media, specifically focusing on content design using the Canva application. The implementation method comprised several stages: problem identification, an introduction to digital communication, training on the Canva application, practical visual content creation, and an evaluation of the activity's outcomes. The event took place on October 20, 2025, with *Karang Taruna* members participating. The results demonstrated a 90% increase in participants' understanding of digital communication concepts, an 80% improvement in Canva application proficiency, and a 70% gain in the ability to create publication-ready visual content. Furthermore, participants showed increased confidence in managing social media to publicize community activities. Thus, Canva-based digital communication training serves as an effective strategy for improving the digital literacy of *Karang Taruna* youth and fostering a positive image for the Tjitramas Residence community in the digital era.*
Keywords*: media sosial, canva, AI,karang taruna*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi masyarakat desa untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan publikasi kegiatan masyarakat. Namun Anggota Karang Taruna yang berada di Perumahan TJitramas Residence Kalisuren Tajurhalang Bogor masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penggunaan komunikasi digital dalam pemanfaatan alat digitalisasi didalam bermedia sosial.Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi digital anggota Karang Taruna melalui pemanfaatan alat digitalisasi didalam bermedia sosial dengan desain konten menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap identifikasi masalah, sosialisasi komunikasi digital, pelatihan penggunaan aplikasi Canva , praktik pembuatan konten visual, serta evaluasi hasil kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada 20 Oktober 2025 dengan melibatkan anggota Karang Taruna sebagai peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep komunikasi digital sebesar 90%, kemampuan penggunaan aplikasi Canva sebesar 80%, serta kemampuan membuat konten visual yang layak dipublikasikan sebesar 70%. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengelola media sosial sebagai sarana publikasi kegiatan Masyarakat. Dengan demikian, pelatihan komunikasi digital berbasis aplikasi Canva dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital pemuda Karang Taruna serta mendukung pembentukan citra positif di Perumahan Tjitramas Residence Kalisuren Tajurhalang Bogor di era digitalisasi.
Kata Kunci: Media sosial, Canva, AI, Karang Taruna

1. LATAR BELAKANG

Di era transformasi digital 5.0, media sosial telah menjadi tulang punggung utama dalam strategi komunikasi dan promosi organisasi. Data dari We Are Sosial(2024),menunjukkan bahwa pengguna aktif media sosial di indonesia telah

Naskah Masuk: 04 November 2026; Revisi: 05 November 2026; Diterima: 06 November 2026 ; Terbit: 11 November 2026

mencapai 167 juta jiwa atau setara dengan 60,4% dari total populasi .platform seperti instagram tiktok dan facebook bukan lagi sekedar media hiburan,melainkan menjadi etalase digital yang menentukan citra,kredibilitas dan jangkauan sebuah organisasi, termasuk organisasi kepemudaan seperti karang taruna.

Karang taruna sebagai organisasi sosial kepemudaan ditingkat desa memiliki peran vital dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial,kewirausahaan danpembangunan kepemudaan,namun,fenomena dilapangan menunjukkan adanya kersenjangan digital yang signifikan.berdasarkan hasil observasi awal dikarang taruna Perumahan Tjitramas Residence Rt 04 desa kalisuren kecamatan tajurhalang kabupaten Bogor.ditemukan bahwa pengelolaan media sosial organisasi masih belum optimal.konten yang dipublikasikan cenderung monoton ,kualitas visual rendah,tidak konsisten dan kurang memanfaatkan kaidah desain komunikasi visual.hal ini disebabkan oleh tiga faktor utama

a. Keterbatasan skill desain grafis anggota yang menganggap software profesional seperti Adobe Photoshop terlalu kompleks
b. Kurangnya ide kreatif dan waktu untuk membuat konten secara rutin
c. Ketidak mampuan untuk membuat copywriting dan caption yang menarik

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya engagement dan partisipasi masyarakat khususnya generasi muda , terhadap kegiatan yang diselenggarakan oleh karang taruna.padahal ,sebuah study menyebutkan bahwa konten visual yang menarik mampu meningkatkan engagement hingga 94% lebih tinggi dibandingkan konten teks biasa(Content Marketing institute,2023)

Pemanfaatan canva berbasis AI ini menewarkan solusi yag sangat effisien,jika sebelumnya membuat satu poster membutuhkan waku 2-3 jam dengan skill desain,kini dengan bantuan AI anggota karang taruna yang bahkan tidak memiliki latar belakang desain juga dapat menghasilkan desain poster dan feed instagram yang profesional hanya dalam waktu 10-15 menit. Oleh karena itu,pelatihan pembuatan media sosial menggunakan canva berbasis AI menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak ,pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ketrampilan teknis,tetapi juga sebagai upaya pemberdaaya digital(digital empowerment)untuk mengubah anggota karang taruna dari sekedar konsumen media sosial tetapi sebagai media kreator konten yang produktif ,kreatif dan adaftif terhadap perkembangan teknologi ,dengan penguasaan

teknologi ini diharapkan karang taruna mampu membangun branding organisasi yang kuat,meningkatkan transparasi kegiatan desa dan bahkan membuka peluang usaha ekonomi kreatif berbasis jasa desain konten bagi para pemuda.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Pemberdayaan Karang Taruna

menurut peraturan mentri sosial No.25 tahun 2019,karang taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial.pemberdayaan karang taruna diartikan sebagai upaya untuk meningkatkan kapasitas ,peran dan fungsi pemuda agar mampu menjadi aktor pembangunan tingkat desa.Teori pemberdayaan menurut Suharto(2019) menekankan pada proses memampukan data dan memandirikan masyarakat melalui peningkatan pengetahuan,ketrampilan dan kepercayaan diri,dalam konteks pengabdian ini,pemberdayaan dilakukan melalui peningkatan literasi digital,khusus nya kemampuan membuat konten kreatif sebagai modal sosial baru diera digital.

B. Media Sosial sebagai Media Komunikasi Organisasi

Media sosial adalah platform digital yang memfasilitasi pengguna untuk berpartisipasi,berbagi dan menciptakan konten.menurut kaplan dan Haenlein(2020), media sosial memiliki enam klasifikasi diantaranya adalah proyek kolaborasi,blog,komunitas konten dan situasi jejaring sosial seperti instagram dan facebook

Bagi organisasi kepemudaan,media sosial memiliki tiga fungsi utama:

1. Fungsi informasi : menyebarluaskan informasi kegiatan,agenda dan laporan kegiatan.
2. Fungsi Branding : membangun identitas dan citra profesional organisasi
3. Fungsi Partisipatif : meningkatkan interaaksi dan partisipasi masyarakat terutama generasi Z dan milenial.

Kualitas visual menjadi faktor penentu keberhasilan komunikasi dimedia

sosial,desain yang menarik akan meningkatkan engagement rate berupa like ,komentar dan share

C. Desain Visual Digital

Desain visual digital merupakan proses penyampaian pesan melalui elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, dan tata letak dalam media digital. Desain yang efektif tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara jelas kepada audiens (Landa, 2018). Menurut teori komunikasi visual, elemen desain seperti warna, bentuk, dan tipografi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi dan perhatian pengguna (Lidwell et al., 2010). Oleh karena itu, keterampilan desain visual digital menjadi kompetensi penting di era digital saat ini, terutama dalam konteks media sosial.

D. Peningkatan Keterampilan Digital Remaja

Peningkatan keterampilan remaja di era digital dapat dilakukan melalui penguatan literasi digital dan pembelajaran berbasis praktik. Literasi digital berperan penting dalam membantu remaja mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif (Yeyendra et al., 2024). Pelatihan berbasis komunitas juga menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan remaja, karena memberikan pengalaman langsung dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari (Halim et al., 2022). Penguatan literasi digital melalui inovasi program dan strategi pendidikan terbukti dapat meningkatkan kesiapan remaja dalam menghadapi tantangan era digital dan mendukung pengembangan kreativitas mereka (Ramadhan et al., 2023). Lebih lanjut, pelatihan keterampilan komunikasi digital menunjukkan adanya peningkatan kemampuan praktis remaja dalam memanfaatkan teknologi untuk berbagai kebutuhan sosial dan edukatif (Syahputra et al., 2025).

E. Artifical Intellegence(AI) dalam Canva

Artifical Intellegence(AI) atau kecerdasan buatan adalah simulasi kecerdasan manusia yang dimodelkan dalam mesin , dalam canva AI di implementasikan dalam fitur yang disebut Magic Studio yang diluncurkan secara resmi pada akhir tahun 2023.integrasi AI dengan Canva sejalan dengan konsep

Human-Centered AI yaitu AI yang dihadirkan bukan untuk menggantikan kreatifitas manusia,tetapi untuk mengaugmentasikan dan mempercepat proses kreatifitas(Amabile,2023).dengan demikian anggota karang taruna tetap menjadi kreator utama sementara AI berperan sebagai asisten kreatifnya.

F. Canva

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik melalui media visual yang interaktif (Ilahy et al., 2025). Selain itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran digital juga dapat meningkatkan literasi digital peserta melalui aktivitas kreatif seperti pembuatan komik digital (Wulandari et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Sihotang & Elfitra, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas peserta didik serta mendukung pembelajaran berbasis visual yang lebih menarik dan mudah dipahami (Oktaviyani & Putranta, 2025).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan **Penelitian Tindakan (Action Research)** dengan pendekatan *mixed method*, yaitu kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan bertujuan untuk memperbaiki praktik secara langsung melalui siklus tindakan yang berulang (Kemmis & McTaggart, 2014). Pendekatan *mixed method* digunakan karena mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif melalui penggabungan data kuantitatif dan kualitatif (Creswell & Creswell, 2018). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan melalui nilai pre-test dan post-test, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelatihan dan hasil karya peserta (Creswell & Creswell, 2018 dalam Sugiyono, 2020). Pendekatan kuantitatif berfungsi untuk menguji perubahan hasil belajar secara terukur melalui data numerik, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan proses dan pengalaman peserta (Moleong, 2017). Metode dan pendekatan tersebut digunakan untuk berfokus pada keterlibatan aktif dan praktik langsung oleh peserta. Tujuannya adalah memastikan mereka tidak hanya memahami teori dan konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara mandiri.

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu (Sugiyono, 2020). Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil (Arikunto, 2019). Populasi dan Sampel sangat penting dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini karena fokus harus jelas siapa yang akan di latih dan dalam kegiatan ini remaja karang taruna. Tingkat valid dan terukurnya keberhasilan dari manfaat kegiatan ini juga berpengaruh pada ketrampilan dari jumlah sampel yang tepat. Dalam kegiatan ini peserta yang hadir ada 25 remaja karang taruna dan 4 pengurus RT 04.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan aktivitas subjek secara langsung (Sugiyono, 2020). Tes digunakan untuk mengukur kemampuan atau keterampilan peserta sebelum dan sesudah perlakuan (Arikunto, 2019). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil karya atau bukti kegiatan (Moleong, 2017). Teknik ini di fungsikan agar dalam pelatihan desain visual digital menggunakan Canva pada 25 remaja Karang Taruna terbukti efektif meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai post-test, keaktifan peserta, serta kualitas hasil desain yang dihasilkan. Dimana remaja karang taruna harus mengikuti pelaksanaan kegiatan dengan menyimak materi yang di sampaikan baik secara materi dan demonstrasi, lalu mempraktikannya dengan membuat desain yang pada akhirnya hasil karya desain menggunakan Canva dari remaja karang taruna di nilai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksaan Kegiatan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada remaja Karang Taruna RT 04 Perumahan Tjitramas Residence dengan jumlah peserta sebanyak **25 orang.** Tim melakukan survey langsung ke tempat penelitian agar mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dari hasil wawancara dengan Ketua RT setempat maka diambilah

pembahasan yang berfokus pada pelatihan keterampilan pada remaja karang taruna. Karena dengan berkembangnya media digital di harapkan remaja dapat menerapkan ilmu yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kebutuhan pribadi ataupun masyarakat. Dengan berfokus pada pengembangan keterampilan media digital maka tim abdimas memilih Canva berbasis AI agar remaja dapat memanfaatkan platform tersebut dalam pembuatan desain poster dan sosial media .

Kegiatan berupa pelatihan membuat poster dan sosial media menggunakan Canva berbasis AI yang dilaksanakan dilakukan secara langsung dengan praktik (learning by doing) sehingga peserta dapat langsung mengaplikasikan materi yang diberikan dalam beberapa tahapan , yaitu:

1. Pemberian pre-test

   Langkah ini lakukan sebelum peserta di beri pemahaman dasar dari Canva baik berupa Teori ataupun contoh luaran Canva (Logo, Stiker, Spanduk, Poster, Audio Digital dll). Karena interaktif peserta di awal kegiatan penting, untuk mengetahui peserta mengenal sejauh mana dari Canva berbasis AI itu sendiri dalam desain visual digital, bisa dengan tanya jawab. Di dapatkan hasil sekitar 35% dari peserta yang sudah mengenal dan memanfaatkan canva dan sisanya 65% sama sekali belum mengenal canva.

2. Penyampaian materi canva berbasis AI

   Peneliti menyampaikan materi yang di buat dalam sebuah slide presentasi dengan lugas sesuai referensi yang di dapat. Sebagai contoh yang langsung memanfaatkan desain visual digital maka slide di buat menggunakan Canva berbasis AI. Hal ini menjadi lebih menarik dan menarik antusias remaja karena ternyata tidak semua tahu bahwa Canva juga bisa membuat slide yang menarik, mudah dan cepat. Remaja pun dapat melihat hasil nyata dari manfaat dan keunggulan Canva itu sendiri, yang mungkin bisa bermanfaat untuk contoh tugas sekolah dalam membuat slide presentasi. Dalam penyampaian materi tidak lupa memaparkan manfaat lain canva selain membuat slide.

3. Demonstrasi penggunaan Canva berbasis AI

   Pemaparan materi bukan hanya dilakukan sekedar menyampaikan teori namun setelah peserta memahami dasar apa itu desain visual, manfaat canva berbasis AI serta produk digital apa saja yang di hasilkan, maka peneliti pun harus memdemonstrasikan

langkah-langkah dalam penggunakan canva berbasis AI. Hal ini di wajib di lakukan agar peserta paham tools apa saja yang ada di canva dan fungsinya. Begitupun produk-produk digital dan media sosial apa saja yang dapat peserta praktikkan nantinya setelah demonstrasi.

4. Praktik pembuatan desain canva berbasis AI

   Langkah selanjutnya agar kita mendapatkan hasil atau luaran dari kegiatan ini peserta pun di minta mempraktekan penggunaan canva berbasis AI. Peneliti memberikan waktu untuk peserta memilih produk digital apa yang akan mereka buat, bisa logo, poster, flyer dll. Praktik ini juga di berikan agar peserta bisa lebih antusias dalam mengikuti pelatihan ketrampilan ini dengan membanggakan hasil desain visualnya.

5. Evaluasi dan post-test

   Berdasarkan hasil evaluasi selama kegiatan, diperoleh temuan bahwa peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan keaktifan dan partisipasi dalam praktik, peserta mampu mengikuti instruksi penggunaan tools Canva dengan baik, sebagian besar peserta dapat bekerja secara mandiri setelah diberikan contoh.

   Hal tersebut terlihat dari 25 peserta yang mempraktikan desainnya masing-masing dapat nilai rata-rata sangat baik hampir 85 % dan sisanya 15 % masih memahami penggunan tools dari canva itu sendiri.

B. Dokumentasi



Gambar 1. dokumentasi pelatihan



Gambar 2. Demonstrasi Pembuatan Poster Ramadhan



Gambar 3. Demonstrasi Pembuatan Flyer

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain digital dan media sosial menggunakan Canva berbasis AI memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan remaja Karang Taruna. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pre-test ke post-test, serta hasil penilaian produk yang sebagian besar berada pada kategori baik dan sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena metode pelatihan yang digunakan bersifat praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga langsung mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari. Selain itu, penggunaan Canva berbasis AI sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta dalam membuat desain poster karena fitur yang sederhana dan template yang tersedia. Hal ini mendukung peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya desain.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa peserta menjadi lebih aktif dan termotivasi selama

pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta kemampuan komunikasi visual peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki keunggulan karena diterapkan pada remaja dalam lingkungan masyarakat (Karang Taruna), bukan hanya di lingkungan pendidikan formal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berlangsung dengan baik dan responsif dari pihak mitra PKM. Dengan kegiatan ini Remaja Karang Taruna dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat poster dan media sosial. Dari 25 peserta yang hadir hampir 85 % sudah dapat mengimplementasikan Canva berbasis AI saat di minta mempraktikannya, baik dari segi pemahaman fitur, kreativitas desain, maupun kerapihan dan kesesuaian dengan tema. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain visual yang layak dipublikasikan di media sosial seperti poster promosi, logo, konten media sosial, dan materi pemasaran lainnya secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan desain visual digital remaja serta dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas dan media promosi kegiatan Karang Taruna. Serta pihak Ketua RT 04 Perumahan Tjitramas mengharapkan dapat di adakankan pelatihan-pelatihan serupa Kembali yang dapat mengingkatkan keterampilan bukan hanya di kalangan remaja tapi di masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak lingkungan RT 04 Perumahan Tjitramas beserta jajarannya, yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini begitupun pihak-pihak yang membantu secara langsung kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga terselenggara dengan lancar dan baik.

DAFTAR REFERENSI

Amalia, F. I. M., & Aryoga, F. (2024). Optimalisasi penggunaan Canva dalam sistem informasi untuk desain media promosi bisnis digital. Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek, 5(10), 1–16. https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365

Fitriyadi, F., Indriastiningsih, E., & Khoirul Anwar, A. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Gentan Bulu Dalam Menyusun Konten Digital Melalui Pelatihan Canva (Vol. 6, Issue 2)

Hanlein, (2020). User Of Th. World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media, Bus. ss Horizons. Katz, Blumler, dan Gu

Halim, N., Susilawati, S., Dwigustini, R., & Wahyudi, M. (2022). Peningkatan literasi digital

remaja dalam masa PPKM level 4. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(4). https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.884

Hanifah, L., & Shofiani, A. K. A. (2025). Efektivitas peran Canva dalam peningkatan hasil belajar teks prosedur Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmu Pendidikan, Sains, dan Humaniora, 1(3), 108–112.

Hidayat, T., & Pratama, R. (2022). Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis peserta pelatihan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 120–128.jurusan TKJ di SMK Negeri 10 Makassar. Jurnal MediaTIK, 7(3).

Ilahy, et al. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Springer. Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.*2.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual*. (Dikutip dalam Tinjauan Pustaka UPJ).

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design*. Rockport Publishers.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Landa, R. (2018). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.

Oktaviyani, & Putranta. (2025). Pengembangan Media Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif* Ramadhan, F. A., Setiadi, Y. A., & Fauzi, I. R. (2023). Inovasi penguatan literasi digital di kalangan remaja Kota Tasikmalaya dalam mendukung capaian SDGs 2030. *Jurnal Sadewa*, 2(2). https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.859

Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. Community Development Journal, 5(1), 129–136. https:// doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151.

Suharto, S. (2019). Manajemen UMKM di Era Digital. Jakarta: Rajawali Pers. ANGGUN, T. (2022)

Sari, M. (2021). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa dalam desain grafis. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 10–18.

Sihotang, & Elfitra. (2025). Efektivitas Canva dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *Digitech: Jurnal Teknologi dan Pendidikan*.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syahputra, H., Tahalele, O., Langi, J. P., Gandariani, T., Suwarma, D. M., Widiastuti, S., & Syafii, M. (2025). Pelatihan peningkatan keterampilan komunikasi digital dalam mendukung literasi teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2). https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3701

Syahputra, R. P., Nabila, S., Jannatuzzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai alat pengembangan kreativitas remaja dalam mewujudkan generasi muda yang kreatif dan inovatif. *Nusantara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1). https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291

Tanjung, Y., Saputra, S., & Hardiyanto, S. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Penggunaan Media Sosial Untuk Pemasaran Produk Inovasi Jeruk Siam. Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM), 5(6), 3091–31