



Peningkatan Keterampilan Desain Visual Digital Berbasis Canva Pada Remaja Karang Taruna RT 04 Perumahan Tjitramas Residence

Dwi Yulistiyanti^{1*}, Naely Farkhatin², Ulfa Pauziah³, Aulia Paramita⁴

^{1,2,3,4} FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

Jl. Raya Tengah No.80, Kelurahan Gedong, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760.

*unindra.dwiulist@gmail.com¹, naelyfarkhatin88@gmail.com², Ulfapauziah9@yahoo.com³,
aulia.pps@gmail.com⁴

Abstract. *This activity aims to improve digital visual design skills among youth members of Karang Taruna RT 04, Tjitramas Residence, through the use of the Canva application. The background of this activity is the limited ability of youth in creating attractive and informative visual content for social media. The method used is action research with a mixed-method approach, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants consisted of 25 youths who attended the training through material presentation, demonstrations, and hands-on design practice. Data collection techniques included observation, pre-test and post-test, and evaluation of participants' work using a rubric-based assessment instrument. The results indicate an improvement in participants' skills in using Canva, including feature understanding, creativity, layout arrangement, and relevance to the given theme. Most participants were able to produce visual designs suitable for social media publication such as posters, promotions, logos, social media content, and marketing materials independently. In conclusion, this training is effective in enhancing youth digital design skills and can serve as a medium for creativity development and promotion of community activities.*

Keywords: *digital visual design; Canva; youth skills; training; community organization*

Abstrak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain visual digital pada remaja Karang Taruna RT 04 Perumahan Tjitramas Residence melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah masih terbatasnya kemampuan remaja dalam membuat konten visual yang menarik dan informatif untuk media sosial. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan (action research) dengan pendekatan campuran (mixed method) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peserta kegiatan berjumlah 25 remaja yang mengikuti pelatihan secara langsung melalui penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik pembuatan desain. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pre-test dan post-test, serta penilaian hasil karya peserta menggunakan instrumen rubrik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva, baik dari segi pemahaman fitur, kreativitas desain, maupun kerapian 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.

Kata kunci: desain visual digital; Canva; keterampilan remaja; pelatihan; Karang Taruna

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara berkomunikasi dan menyampaikan informasi, khususnya melalui media social. Media sosial dinilai memiliki peran strategis karena kemudahan akses, kecepatan penyebaran informasi, biaya yang relatif rendah, serta jangkauan pemasaran yang luas dan bersifat

global (Tanjung et al., 2021). *State of the art* menunjukkan bahwa pemanfaatan konten visual dan desain grafis menjadi salah satu elemen kunci dalam strategi digital marketing. Desain grafis berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik (Fitriyadi et al., 2024). *Platform* media sosial berbasis visual, seperti Instagram, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan *audiens* dan memperkuat branding melalui konten yang kreatif dan inovatif (Dhiu et al., 2025). Desain visual digital menjadi salah satu elemen penting dalam menarik perhatian audiens serta menyampaikan pesan secara efektif. Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dengan mengelola elemen grafis (bentuk, tipografi, warna) (Kusrianto, 2009).

Oleh karena itu, keterampilan dalam membuat desain visual digital menjadi kebutuhan penting, terutama bagi generasi muda. Remaja Karang Taruna sebagai bagian dari masyarakat memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas, namun masih terbatas dalam keterampilan desain digital. Remaja Karang Taruna sebagai bagian dari masyarakat memiliki peran strategis dalam kegiatan sosial dan penyebaran informasi di lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya masih banyak remaja yang belum memiliki keterampilan dalam mengolah media visual digital secara optimal. Hal ini terlihat dari masih terbatasnya kemampuan dalam membuat konten yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan publikasi kegiatan.

Dalam konteks inilah, munculnya berbagai alat bantu digital seperti Canva menawarkan peluang baru untuk menyusun rencana bisnis yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan mudah dipahami (Rahmawati et al., 2024). Penggunaan platform desain grafis yang mudah diakses seperti Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Canva adalah alat desain grafis berbasis cloud yang menggabungkan kesederhanaan dengan kemampuan visualisasi data, sehingga sangat cocok untuk membantu pembuatan dokumen rencana bisnis (Amalia et al., 2024). Canva dapat membantu para pebisnis, termasuk mahasiswa, dalam membuat dokumen bisnis yang lebih menarik secara visual, representatif, dan komunikatif menggunakan berbagai templat yang dibuat secara profesional dan kolaborasi daring (Syahrir et al., 2023).

Canva menyediakan berbagai fitur yang cukup lengkap dan template yang memungkinkan pengguna, termasuk pemula, untuk membuat desain secara praktis dan menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan keterampilan desain visual digital pada remaja Karang Taruna RT 04 Perumahan Tjitramas Residence agar mampu menghasilkan konten kreatif yang bermanfaat bagi kegiatan sosial dan komunikasi digital. Canva diposisikan sebagai perangkat desain grafis yang sederhana dalam penggunaan namun memiliki kapabilitas canggih dalam mendukung komunikasi visual, sehingga memungkinkan pengguna menghasilkan presentasi, poster, dan infografis secara profesional tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam (Amalia et al., 2024).

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesenjangan (gap) yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini seperti, keterbatasan sasaran penelitian yang sebelumnya di lingkungan sekolah formal, kurangnya pendekatan berbasis praktik langsung yang hanya menekankan teori, minimnya pemanfaatan desain untuk kegiatan sosial masyarakat yang berfokus pada peningkatan keterampilan individu. Oleh karena itu peneliti memiliki unsur kebaruan seperti, subjek penelitian (berfokus pada remaja Karang Taruna), pendekatan pelatihan berbasis praktik yang mengintegrasikan pelatihan langsung dan praktik desain menggunakan Canva, fokus pada output nyata berupa konten media sosial yang dapat memanfaatkan hasil desain untuk mendukung kegiatan Remaja Karang Taruna. Selain itu, penelitian ini memiliki **urgensi** karena keterampilan digital menjadi kebutuhan penting di era modern, khususnya dalam mendukung komunikasi dan promosi kegiatan sosial di masyarakat khususnya Remaja Karang Taruna di Perumahan Tjitramas Residence RT 04.

2. KAJIAN TEORITIS

A. 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.

B. 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).

C. 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).

D. Penelitian Relevan Terdahulu

Penelitian di SMK Negeri 10 Makassar menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis siswa masih rendah apabila hanya menggunakan metode pembelajaran

konvensional, namun meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan Canva melalui model *Project Based Learning* (Husni Mubarak, 2023).

Hasil penelitian di SMP Negeri 1 Jombang melaporkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 77,69% menjadi 84,53% setelah memanfaatkan Canva (Hanifah & Shofiani, 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran desain grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan (Sari, 2021). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelatihan desain menggunakan Canva mampu meningkatkan keterampilan digital peserta hingga kategori baik (Pratama & Hidayat, 2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kreativitas remaja melalui aktivitas desain visual yang interaktif dan aplikatif (Syahputra et al., 2023). Pelatihan desain menggunakan Canva pada remaja juga dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan komunikasi visual melalui pendekatan berbasis proyek (Chandra et al., 2025).

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian terdahulu, dapat disusun kerangka pemikiran bahwa, keterampilan desain visual digital penting bagi remaja, canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah proses desain, pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan secara signifikan. Sehingga, melalui pelatihan desain menggunakan Canva diharapkan terjadi peningkatan keterampilan desain visual digital pada remaja Karang Taruna.

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 Pelaksanaan 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 diambil

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 agar remaja dapat memanfaatkan platform tersebut dalam desain visual digital yang bisa menghasilkan produk digital.

Kegiatan berupa pelatihan desain visual digital menggunakan Canva 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 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 desain visual digital

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. 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

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

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

4. Praktik pembuatan desain

Langkah selanjutnya agar kita mendapatkan hasil atau luaran dari kegiatan ini peserta pun di minta mempraktekan penggunaan canva. 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.

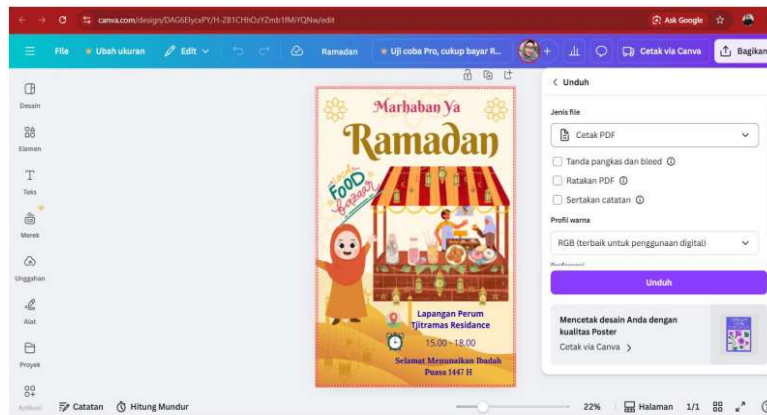
Hal tersebut terlihat dari 25 peserta yang mempraktikkan desainnya masing-masing dapat nilai rata-rata sangat baik hampir 85 % dan sisanya 15 % masih memahami penggunaan tools dari canva itu sendiri.

B. Dokumentasi



Gambar 1. Penyampaian Materi dan Demonstrasi

*Peningkatan Keterampilan Desain Visual Digital Berbasis Canva
Pada Remaja Karang Taruna RT 04 Perumahan Tjitramas Residence*



Gambar 2. Demonstrasi Pembuatan Poster Ramadhan



Gambar 3. Demonstrasi Pembuatan Flyer Info Kegiatan



Gambar 4. Demonstrasi Pembuatan Logo

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain visual digital menggunakan Canva 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 sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta dalam membuat desain visual 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 desain visual digital. Dari 25 peserta yang hadir hampir 85 % sudah dapat mengimplementasikan Canva 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 meningkatkan 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>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, N. P., Ong, I., Agussalim, J. W., & Rahayu, F. S. (2025). Pelatihan desain visual melalui Canva pada pendidikan dan pelatihan Happy Youth Camp 2025. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*. <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11325>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dhiu, M. H., Yanto, M. D., & Bello, M. F. Y. (2025). Strategi Digital untuk Mengangkat Potensi Desa Babokerong Melalui Instagram yang Kreatif dan Informatif. *Jurnal Altifani*, 5(4), 547–552. <https://doi.org/10.59395/3wa11k31>
- 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)
- Halim, N., Susilawati, S., Dwigustini, R., & Wahyudi, M. (2022). Peningkatan literasi digital remaja dalam masa PPKM level 4. *Lumbang 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.
- Husni Mubarak. (2023). Implementasi Project Based Learning (PjBL) menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan motivasi belajar siswa

- 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.
- Oktaviani, & 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>.
- 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., Jannatuz Zahra, 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>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732–742). <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/download/851/328>.
- 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), 3091–3103. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.5435>

Wulandari, et al. (2024). Canva sebagai Media Literasi Digital: Pembuatan Komik Digital di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Digital*.

Yeyendra, Y., Hajar, I., Darmanto, D., & Junaidi, E. (2024). Profil keterampilan literasi digital siswa SMA di era teknologi digital. *Biology and Education Journal*. <https://doi.org/10.25299/baej.2024.19988>