

## **Pelatihan Canva Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa/i Sekolah Dasar Serta Pemanfaatan Canva AI dalam Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru**

**Zefanya Christian Sutjahja<sup>1</sup>, Jonathan Indrawan<sup>2</sup>, Vincent Thadeus<sup>3</sup>, Flavianus Diaz Bara Avanindra<sup>4</sup>, Julius Galih Prima Negara<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> *Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Indonesia*

*Received : 15 Juni 2026, Revised : 23 Juni 2026, Published : 1 Juli 2026*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Zefanya Christian Sutjahja

**E-mail:** [yeezepah@gmail.com](mailto:yeezepah@gmail.com)

### **Abstrak**

*Di era Industri 4.0, literasi visual dan kecerdasan digital menjadi kompetensi krusial dalam ekosistem dunia pendidikan dasar, bagi pada siswa dan siswi dalam mengekspresikan kreativitas dan mendukung para guru dalam merancang media instruksional yang adaptif. Namun, keterbatasan keterampilan teknis desain grafis dan minimnya optimalisasi teknologi berbasis cloud sering menjadi hambatan utama. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) berbasis Teknologi Informasi Untuk Masyarakat (TIUM) yang diselenggarakan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi digital, mengasah kreativitas visual siswa, serta mendukung inovasi pembelajaran guru melalui pemanfaatan platform canva dan fitur Advanced berbasis Artificial Intelligence (Canva AI). Metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara terstruktur melalui enam tahapan logis : analisis kebutuhan, penentuan judul, survei dan analisis situasi, penyusunan modul pelatihan teknis, implementasi tindakan (Pelatihan), serta evaluasi komprehensif. Intervensi yang diberikan merupakan produk kreatif mandiri (poster edukatif, profil personal branding, dan kartu ucapan) dan integrasi media integrasi media interaktif pihak ketiga seperti objek 3D berbasis Augmented Reality (AR) melalui Assemblr EDU ke dalam slide presentasi. Hasil pelaksanaan kegiatan ini terbukti efektif memberikan ruang tanpa batas bagi siswa dalam merayakan imajinasi digital, sekaligus menjadi solusi bagi para guru dalam mereduksi beban rutinitas teknis pengerjaan media ajar instruksional yang inovatif, efektif, dan adaptif terhadap tuntutan Kurikulum Merdeka.*

**Kata kunci** – kecerdasan buatan, canva AI, literasi digital

### **Abstract**

*In the Era of Industry 4.0, visual literacy and digital intelligence have become crucial competencies within the elementary education ecosystem, both for students to express their creativity and for supporting teachers in designing adaptive instructional media. However, limitations in technical graphic design skills and the lack of optimization of cloud-based technology often pose major obstacles. This Information Technology for the Community (TIUM)-based Community Service (PkM) activity aims to enhance digital literacy, sharpen students' visual creativity, and support teachers' instructional innovation through the utilization of the Canva platform and advanced Artificial Intelligence-based features (Canva AI). The implementation method is structured through six logical stages: needs analysis, title determination, survey and situational analysis, technical training module preparation, action implementation (Training), and comprehensive evaluation. The interventions provided consist of independent creative products (educational posters, personal branding profiles, and greeting cards) and the integration of third-party interactive media, such as Augmented Reality (AR)-based 3D objects via Assemblr EDU, into presentation slides. The results of this activity prove to be effective in providing an updates-without-bounds space for students to celebrate their digital imagination, while simultaneously serving as a solution for*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

teachers in reducing the technical routine burden of developing instructional media that is innovative, effective, and adaptive to the demands of the Merdeka Curriculum.

**Keywords** – artificial intelligence, canva AI, digital literacy

**How To Cite** : Sutjahja, Z. C., Indrawan, J., Tanuwijaya, V. T., Avandindra, F. D. B., & Negara, J. G. P. (2026). *Pelatihan Canva Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa/i Sekolah Dasar Serta Pemanfaatan Canva AI dalam Mendukung Inovasi Pem-belajaran Guru*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 1840 - 1850. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4620>  
Copyright ©2026 Zefanya Christian Sutjahja, Jonathan Indrawan, Vincent Thadeus, Flavianus Diaz Bara Avandindra, Julius Galih Prima Negara

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era disrupsi digital telah merevolusi paradigma komunikasi dan diseminasi informasi pada seluruh aspek (Enginer et al., 2026). Dimana penggunaan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai, dengan perkembangan sistem digital ini kita dapat meneruskan ide serta kreativitas kita ke jenjang yang lebih serius, dengan adanya bantuan dari pusat informasi yang berskala besar yakni di dalam teknologi kita dapat memanfaatkan ruang teknologi ke dalam kehidupan kita sehari-hari (Sudirman et al., 2023).

Dalam ruang lingkup pendidikan dasar, perubahan digital mendorong perlunya peningkatan literasi secara digital sejak dini. Literasi digital bukan hanya berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan perangkat elektronik maupun perangkat teknologi (Wicaksono & Nadya Puspita Adriana, 2023). Tetapi juga dapat mencakup kemampuan dalam mengolah informasi, berkomunikasi secara baik, serta menghasilkan karya yang kreatif menggunakan teknologi yang ada (Wulanchayani et al., 2023). Lurus dengan pengimplementasian kurikulum merdeka, siswa siswi diharapkan dapat mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, berkolaborasi, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana mereka dalam pembelajaran secara produktif.

Salah satu platform yang sering digunakan dalam dunia pendidikan yakni adalah Canva (Askar et al., 2025). Canva merupakan aplikasi atau web desain grafis yang berbasis *cloud* yang dapat menyediakan berbagai templat dan visual yang dapat memudahkan siswa dalam membuat poster, presentasi, infografis, kartu ucapan, maupun berbagai media elektronik lainnya tanpa perlu kemampuan desain yang profesional (Ichsan Mahardika et al., 2021). Selain itu juga perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang terintegrasi secara langsung pada situs Canva, dapat menghadirkan beberapa fitur-fitur tambahan yang dapat memudahkan pengguna dalam pemanfaatan *platform* (Ghulam et al., 2024) seperti otomatisasi *design*, *magic write*, *text to design*, dan lain sebagainya, fitur yang dihadirkan oleh Canva ini sangat menguntungkan sebagai pengguna karena pengguna dapat menghasilkan konten digital secara lebih cepat (Askar et al., 2025).

Canva tidak hanya berperan sebagai media untuk peningkatan kreativitas siswa dan guru di bidang desain, tetapi juga efektif dalam membangun kemampuan literasi kepada siswa dan juga guru. Melalui berbagai fitur yang tersedia, Canva memungkinkan pengguna untuk mengolah informasi, menyusun materi pembelajaran, serta menyajikan ide dan gagasan secara visual, menarik, dan mudah dipahami (Azqia et al., 2025). Penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital, karena siswa dan guru dituntut untuk mencari, memahami, mengevaluasi, serta mengomunikasikan informasi melalui berbagai bentuk media (Prabowo & Adillah, 2025). Selain itu, Canva juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Karmaley et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Canva menjadi salah satu upaya yang relevan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital sekaligus keterampilan desain yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital (Yanuarti et al., 2023). Sebagai upaya menjawab kebutuhan akan hal ini, tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan canva dan Canva AI bagi guru dan siswa di Sekolah Dasar Kanisius Demangan Baru 1 Yogyakarta.

Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta mengembangkan kreativitas visual siswa, serta memperkenalkan pemanfaatan dari teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam mendukung inovasi pembelajaran bagi guru. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan integrasi media interaktif untuk pembelajaran berupa objek tiga dimensi berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan situs Assemblr Edu yang dapat dimanfaatkan untuk mendapat pengalaman lebih para siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Nugrohadi & Anwar, 2022).

Melalui kegiatan ini tim pengabdian berharap siswa mampu menghasilkan karya digital secara mandiri serta memiliki pengetahuan mengenai penggunaan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Di sisi lain, guru diharapkan mampu memanfaatkan Canva AI dan media interaktif sebagai solusi dari mengembangkan bahan mengajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada masa kini (Prasetyaningrum et al., 2026).

## METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berbasis Teknologi Informasi untuk Masyarakat (TIUM) ini dilaksanakan di SD Kanisius Demangan Baru 1 Yogyakarta dengan melibatkan siswa dan guru sebagai peserta utama kegiatan. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih supaya peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai pemanfaatan Canva dan Canva AI, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung dalam menghasilkan karya digital serta media pembelajaran yang inovatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan, yaitu analisis kebutuhan, penentuan judul, survei dan analisis situasi, penyusunan modul pelatihan teknis, implementasi tindakan (pelatihan), dan evaluasi.

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi awal literasi digital siswa dan guru serta kebutuhan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta terhadap pengguna media digital, kendala yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran, serta peluang pemanfaatan platform desain berbasis cloud untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tim pengabdian menentukan tema dan fokus kegiatan yang relevan dengan permasalahan dihadapi oleh mitra. Tahap ini menghasilkan judul kegiatan yang berorientasi pada peningkatan literasi digital, pengembangan kreativitas visual siswa, serta pemanfaatan Canva dan Canva AI sebagai sarana pendukung inovasi pembelajaran. Penentuan fokus pada kegiatan dilakukan agar seluruh materi, metode pelaksanaan, dan luaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sekolah serta tujuan program pengabdian.

Tahap survei dilakukan melalui kunjungan langsung ke SD Kanisius Demangan Baru 1 Yogyakarta untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan sekolah dan kesiapan sarana pendukung kegiatan. Pada tahap ini dilakukan pengecekan perangkat yang akan digunakan selama pelatihan, seperti komputer, akses internet, proyektor, serta kesiapan akun Canva peserta. Analisis situasi ini juga dilakukan agar dapat memastikan bahwa proses pelaksanaan pelatihan dapat berjalan secara efektif sesuai kondisi lapangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan survei lapangan, tim menyusun modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta. Materi untuk siswa difokuskan pada pengenalan Canva, penggunaan template desain, pengelolaan elemen visual, serta pembuatan produk kreatif mandiri berupa poster *personal branding* dan kartu ucapan. Sementara itu, materi untuk guru difokuskan pada pemanfaatan Canva AI untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien. Selain itu, guru juga diperkenalkan pada integrasi media interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* menggunakan platform Assemblr EDU yang dapat disisipkan ke dalam desain presentasi pembelajaran menggunakan Canva.

Tahap implementasi dilakukan dalam bentuk pelatihan yang mengkombinasikan metode

demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Pada sesi demonstrasi, pemateri memperkenalkan fitur-fitur Canva dan Canva AI serta memberikan contoh penggunaannya dalam menghasilkan desain visual dan media pembelajaran. Selanjutnya, peserta melakukan praktik langsung secara mandiri dengan bimbingan tim pengabdian untuk menghasilkan karya sesuai materi yang diberikan. Produk yang dihasilkan siswa meliputi poster *personal branding*, dan kartu ucapan sederhana, sedangkan guru mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur Canva AI serta integrasi objek tiga dimensi berbasis *IAugmented Reality (AR)* melalui Assemblr EDU. Selama kegiatan berlangsung, tim memberikan pendampingan dan membuka sesi diskusi untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan dalam penggunaan Canva maupun Canva AI.

Tahap evaluasi dilakukan untuk dapat mengukur tingkat dari keberhasilan program dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas peserta. Evaluasi dilaksanakan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah dilaksanakan pelatihan. Selain itu, evaluasi ini juga dilakukan melalui penilaian hasil karya yang dihasilkan peserta serta pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru mengenai materi dan pelaksanaan kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai efektivitas program dalam mendukung peningkatan kompetensi digital peserta dan pemanfaatan Canva serta Canva AI sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

Secara keseluruhan, keenam tahapan ini membentuk alur pelaksanaan kegiatan yang sistematis dan terintegrasi. Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh ruang untuk mengembangkan kreativitas visual dan imajinasi digital melalui berbagai produk kreatif, sementara guru memperoleh alternatif solusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan adaptif terhadap tuntutan kurikulum Merdeka serta perkembangan teknologi di era sekarang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Canva ini dilaksanakan pada guru dan siswa/i kelas VI dan V di SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 22, 25 dan 26 Mei 2026 di Laboratorium TIK SD Kanisius Demangan Baru. Pelatihan sesi guru dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026 dengan durasi 180 menit, mulai dari jam 12.00 WIB sampai 15.00 WIB dan diikuti oleh 16 orang guru. Selanjutnya, kegiatan kembali dilaksanakan pada tanggal 25 dan 26 untuk sesi siswa/i dengan total 3 kelas setiap harinya. Kegiatan berlangsung mulai dari pukul 07.30 WIB sampai 8.30 WIB dengan durasi 70 menit setiap kelasnya. Jumlah total peserta didik yang mengikuti kegiatan pelatihan sejumlah 80 orang. Dalam sesi guru maupun siswa, pelatihan ini memiliki struktur kegiatan yang sama dimana diawali dengan sesi *pre-test*, pemaparan materi, penugasan dan diakhiri dengan *post-test* dan evaluasi.

Pelaksanaan diawali dengan *pre-test* yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pengetahuan guru dan siswa/i terhadap materi penggunaan platform Canva, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 dan 2. *Pre-test* dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada para guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil *pre-test* dapat diketahui bahwa pemahaman siswa maupun guru masih rendah, bahkan masih terhitung banyak yang belum mengetahui platform Canva ataupun penggunaan Canva AI.



**Gambar 1.**  
Pelaksanaan *Pre-test* Sesi Guru



**Gambar 2.**  
Pelaksanaan *Pre-test* Sesi Siswa/i

Setelah pelaksanaan *pre-test*, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi utama. Pemaparan materi ini bertujuan agar para peserta dapat memahami materi fundamental penggunaan platform Canva. Materi yang diberikan kepada guru meliputi dasar Canva dan fitur Canva AI, prinsip-prinsip penyusunan *prompt* yang efektif, pembuatan *game* edukatif melalui Canva AI serta implementasi media pembelajaran berbasis alat peraga melalui platform Assemblr EDU. Materi-materi tersebut bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi (Lismayani et al., 2024). Dengan meningkatnya inovasi pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa/i peserta didik.

Sementara itu, materi yang diberikan kepada siswa/i mengutamakan fundamental Canva dan dasar-dasar pembuatan desain yang meliputi pengenalan Canva, keuntungan Canva, prinsip-prinsip dalam desain seperti pemilihan warna, konten dan tata letak serta fitur-fitur yang tersedia di Canva. Selain itu, siswa/i juga diajarkan mengenai langkah-langkah pembuatan desain secara sederhana dan pemanfaatan *template* dalam menunjang perancangan desain. Materi-materi ini bertujuan untuk melatih kreativitas siswa/i peserta didik dalam menghasilkan karya digital, mengembangkan keterampilan visual serta mendorong potensi pengembangan diri peserta didik melalui teknologi digital Hani et al., 2024).

Materi yang diberikan disampaikan secara sistematis dan pendekatan yang digunakan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung, sehingga guru maupun siswa dapat mengeksplorasi fitur fitur yang ada di Canva secara bebas dengan pendampingan bersama tim penulis, sesuai yang ada pada Gambar 3 dan 4 (Delvia et al., 2025). Pendekatan ini didasarkan pada keterbatasan waktu tiap sesi yang diberikan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, pemaparan materi difokuskan pada konsep-konsep inti dan kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik dan penugasan. Metode ini juga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan meningkatkan pemahaman melalui praktik secara langsung.



**Gambar 3.**  
Pemaparan Materi Sesi Guru

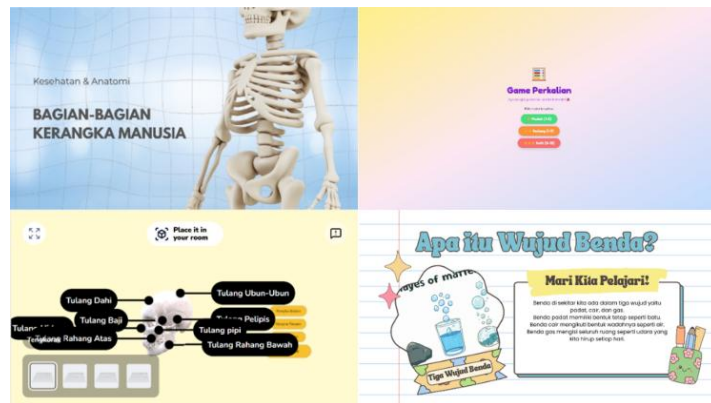


**Gambar 4.**  
Pemaparan Materi Sesi Siswa/i

Pada Gambar 8, dalam sesi praktik dan penugasan, para guru diberikan kesempatan untuk melakukan penugasan berupa pembuatan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dibuat menyesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu oleh setiap guru di SD Kanisius Demangan Baru. Materi pembelajaran yang dikembangkan wajib menggunakan Canva AI dengan mencakup materi utama, permainan interaktif dan alat peraga digital sebagai komponen pendukung proses pembelajaran. Melalui penugasan ini, para guru dapat secara langsung mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapat selama pelatihan ke dalam konteks pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tiap mata pelajaran.

Begitu juga dengan sesi siswa/i, para peserta didik diberikan penugasan sebagai bentuk implementasi dari materi yang telah dipelajari, sesuai yang ditunjukkan pada Gambar 9. Penugasan yang diberikan berupa pembuatan poster *personal branding* dengan memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia pada Canva. Pembuatan poster *personal branding* ini sendiri dirancang untuk membantu peserta didik dalam melatih kreativitas khususnya dalam memperkenalkan diri, minat dan potensi diri melalui sebuah media digital. Tidak ada ketentuan khusus dalam pembuatan poster ini, para peserta didik dibebaskan dalam proses pembuatannya. Hal tersebut dibuktikan melalui pemanfaatan fitur Canva untuk menghasilkan desain poster yang menarik. Sebagian besar peserta didik mampu menggunakan *template* yang tersedia dan memaksimalkan melalui penggunaan elemen-elemen seperti teks, kombinasi warna dan penggunaan Gambar. Selain itu, beberapa peserta didik juga menunjukkan kreativitas dengan merancang desain dari awal tanpa penggunaan *template*.

Selain mengembangkan kreativitas, kegiatan ini juga mendukung peningkatan literasi digital bagi peserta didik maupun guru. Pemanfaatan Canva dalam perancangan media digital dapat memberikan pengalaman yang praktis serta memberikan pengalaman dalam penggunaan teknologi digital secara kreatif dan bertanggung jawab (Widiarti et al., 2024). Melalui sesi praktik dan penugasan ini, para guru dan juga peserta didik diharapkan dapat mengimplementasikan materi yang telah didapatkan selama pelatihan melalui penugasan-penugasan yang diberikan. Sesi ini bertujuan mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam penggunaan fitur-fitur yang ada di Canva dan penerapan prinsip-prinsip dalam pembuatan desain. Berikut adalah beberapa hasil dari karya yang dibuat oleh guru dan peserta didik.



Gambar 5.

Kumpulan Hasil Pembuatan Materi Pembelajaran oleh Guru



Gambar 6.

Kumpulan Hasil Pembuatan Poster *Personal Branding* oleh Siswa/i



Gambar 7.

Kumpulan Hasil Pembuatan Poster *Personal Branding* oleh Siswa/i



**Gambar 8.**  
Praktik dan Penugasan Sesi Siswa/i



**Gambar 9.**  
Praktik dan Penugasan Sesi Guru

Setelah sesi penugasan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pengerjaan *post-test*. Sesi *post-test* bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas dan sejauh mana pelatihan ini dapat memberikan dan juga meningkatkan pemahaman guru maupun siswa dalam meningkatkan kreativitas. Sama seperti *pre-test*, *post-test* juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui perbandingan sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan.

**Tabel 1.**  
Hasil Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Nama Peserta	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan (%)
Athanasius Brilli Abyasa Priyono	60	80	33,33%
Jonathan Adriel Koesasih	50	90	80%
Thomas Alvaro Bramaputra	50	70	40%
Ariendra Pandu Naraya	30	80	166,67%
Aurea Cattleya Embun Lituhayu	70	100	42,86%
Agatha Kristina Prasanti	80	90	12,50%
Yustina Bangun Restu Widanti	40	70	75%
Caroline Sekar Hanastiti	50	60	20%
Bernadetta Jessica Putri Kirana	30	100	233%
Bravely Anggita Putri	60	80	33,33%

Tabel 1 menampilkan data *pre-test* dan *post-test* dari 10 peserta sebagai sampel representatif untuk menggambarkan perubahan tingkat pemahaman peserta berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan rata-rata peningkatan dilakukan berdasarkan pada 10 peserta yang ditampilkan di Tabel 1. Berdasarkan data dari Tabel 1, didapatkan angka rata-rata peningkatan pemahaman peserta sebesar 73,67 %. Angka ini didapatkan melalui perhirumus berikut.

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\text{Nilai Post Test} - \text{Nilai Pre Test}}{\text{Nilai Pre Test}} \times 100\%$$

Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan ini meningkatkan pemahaman peserta dalam penggunaan Canva sebagai media kreatif.

Kemudian kegiatan diakhiri dengan evaluasi kegiatan, dimana evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas guru dan peserta didik memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi mudah untuk dipahami, mentor mampu menyampaikan materi dengan baik, serta kegiatan berlangsung dengan lancar dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik secara langsung mampu meningkatkan keterlibatan peserta dan membantu memahami materi yang diberikan secara lebih efektif.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berbasis teknologi informasi untuk Masyarakat (TIUM) berupa pelatihan Canva dan Canva AI di SD Kanisius Demangan Baru 1 Yogyakarta terbukti secara efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas visual peserta. Melalui metode pelatihan partisipatif dan praktik secara langsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan, yang ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata peningkatan pasca-tes (*post-test*) sebesar 73,70% dibandingkan dengan pra-test (*pre-test*). Dalam capaian yang terukur, terdapat perbedaan hasil yang spesifik antara kedua kelompok peserta; bagi siswa, pelatihan ini berhasil membuka ruang eksplorasi imajinasi secara digital dan mandiri yang dibuktikan melalui keberhasilan mereka dalam menghasilkan poster *personal branding*. Sementara itu, bagi para guru, pelatihan ini memberikan solusi praktis dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan adaptif terhadap Kurikulum Merdeka melalui pemanfaatan fitur tingkat lanjut berbasis Canva AI serta integrasi 3D berbasis *Augmented Reality* (AR) via platform Assemblr EDU. Sebagai saran keberlanjutan program, pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pemanfaatan platform-platform tersebut ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari secara konsisten, serta mengadakan pelatihan lanjutan berkala untuk memperdalam fitur-fitur AI terbaru lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta Julius Galih Prima Negara, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pendamping yang telah memberikan dukungan dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) berbasis Teknologi Informasi Untuk Masyarakat (TIUM) ini dapat terlaksanakan dengan lancar. Apresiasi dan ucapan terima kasih juga kepada Kepala sekolah, seluruh staf guru, serta siswa-siswi kelas V dan VI SD Kanisius Demangan Baru 1 Yogyakarta atas izin, kerja sama, dan antusiasme yang luar biasa selama rangkaian pelatihan berlangsung. Akhir kata, terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut serta terlibat dalam pembuatan penulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan Artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Askar, Muh. A., Suhardiman Suhardiman, & Ahmad Nurul Ikhsan B. (2025). Berkreasi dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Kreativitas Siswa MTs Sinoa. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 751–759. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i4.3687>
- Azqia, L., Efrianti, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. 5(2), 356–364. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Eljionnahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Enginer, T. L., Sugiarta, N., & Syahdan, F. M. (2026). Pelatihan Literasi Digital Dan Netiquette Untuk Meningkatkan Kompetensi Bermedia Siswa SMKN 14 Kota Bandung. *RENATA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua*, 4(1). <https://doi.org/10.61124/1.renata.300>
- Ghulam, N., Al Kautsar, M., & Fauzan, M. (2024). Analisis Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Kinerja Akademik Mahasiswa Sistem Informasi ITS. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12353.98401>
- Risnawati, E. R., Shafira, R. R., & Salim, A. (2023). Analisis desain jaringan pada Bimbel Brain Academy Ruangguru Jemursari Surabaya menggunakan Cisco Packet Tracer 7.0. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 586–597. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i2.4154>
- Karmaley, M. L., Setyowati, R. R. B., Budianto, O. K., & Marsella, E. (2025). Pengenalan dan pelatihan desain kreatif dengan Canva untuk peserta didik SD Kanisius Notoyudan. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, 2(1), 445–455. <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11298>
- Lismayani, A., Sri Wahyuni Asti, A., Kurnia, R., Fitriani Dzulfadhilah, dan, & Pelatihan Pembuatan, A. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD. 3(2), 300–307. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i2.4687>
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Penulis, N., Siti, :, & Hani, U. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari Corresponding Author. 2(2). <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Prabowo, A., & Adillah, R. (2025). Canva Training For Students: Meningkatkan Daya Saing dan Kreativitas Personal Branding pada Era Revolusi Digital. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 9(3), 421–431. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v9i3.10401>
- Prasetyaningrum, E., Zai, S., Hayati, S., Nurahman, Riansyahputra, M., & Rahadian, M. D. (2026). Pemberdayaan Guru TK di PKG Markisa melalui Literasi Digital untuk Branding dan Peningkatan Reputasi Sekolah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 722–732. <https://doi.org/10.30651/aks.v10i1.28452>
- Sudirman, S., Fauzan, A., Amalia, R., & Mustakim, W. (2023). Membangun identitas digital: Branding dan promosi sekolah melalui teknologi website di SMKN 7 Takalar. *Ilmu Komputer untuk Masyarakat*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.33096/ikomas.v4i2.123>
- Wicaksono, D., & Nadya Puspita Adriana. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(3), 329–338. <https://doi.org/10.55123/abdi-kan.v2i3.2237>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondok. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Wulancahayani, E., Royani, A., Anggraeni, A., Wakfiyah, K., Gola, N., Rahmadanty, F., Tya, S., Famani,

- M., Dyaz, N., Deta, U. A., & Munasir, D. (2023). Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP. *Journal of Community Engagement and Empowerment*, 01(02). <https://doi.org/10.58706/dedikasi>
- Yanuarti, R., Ibanah, I., Luthfiah, L., Mutmainnah, L., & Harsanti, R. S. (2023). *Membangun Potensi Inovasi Digital Melalui Inisiasi Pelatihan Desain Grafis Di Lingkungan Kejuruan*.