

Pelatihan Kreatifitas Digital Menggunakan *Canva* Bagi Anggota Karang Taruna Parangloe

Dolly Indra¹, Lilis Nur Hayati², Muhammad Haerdiansyah Syahnur³, Wahyu Kadri Rahmat Suat⁴, Muhammad Rifky Saputra Scania⁵

Universitas Muslim Indonesia^{1,2,3,4,5}

dolly.indra@umi.ac.id^{1*}, lilis.nurhayati@umi.ac.id², haerdiansyah@umi.ac.id³, 13020220081@student.umi.ac.id⁴, 13020230193@student.umi.ac.id⁵

Abstract

This initiative's service partner is a Parangloe Youth Organization member. The challenge faced by this group is a lack of digital literacy, particularly in utilizing digital technology for personal development. This service aims to empower Parangloe Youth Organization members by equipping them with graphic design skills using Canva. The methods employed in this service include observation, socialization, training, and evaluation. We assessed the graphic design knowledge of 30 youth organization members through pretests and posttests. The results indicated that members who received training can now create graphic designs using Canva. The evaluation revealed a significant improvement in knowledge, with average pretest and posttest scores of 66.303 and 82.709, respectively.

Keywords: Youth Organization; Digital Literacy; Graphic Design; Canva.

Abstrak

Mitra pengabdian ini adalah anggota karang taruna Parangloe. Permasalahan yang terdapat pada mitra adalah pemuda karang taruna kurang memiliki pengetahuan tingkat literasi digital dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk pengembangan diri. Pengabdian ini bertujuan untuk membekali anggota karang taruna Parangloe dengan keterampilan melakukan desain grafis menggunakan Canva. Pendekatan yang kami terapkan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi observasi, sosialisasi, pelatihan, serta evaluasi. Kami melakukan evaluasi kepada para anggota karang taruna sebanyak 30 orang terkait pengetahuan desain grafis menggunakan Canva dalam bentuk pretest dan posttest. Hasil pengabdian ini pada anggota karang taruna Parangloe yang kami latih telah mampu membuat desain grafis menggunakan Canva. Hasil pengukuran melalui kegiatan pretest dan posttest yang kami lakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan bagi anggota karang taruna Parangloe dimana nilai rata-rata pretest dan posttest adalah 66.303 dan 82.709.

Kata Kunci: Karang Taruna; Literasi Digital; Desain Grafis; Canva.

A. PENDAHULUAN

Karang Taruna adalah organisasi sosial yang berfungsi sebagai sarana pengembangan generasi muda, berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial, dari, oleh, dan untuk masyarakat, terutama di tingkat desa atau komunitas adat setara (Damayanti & Masripah, 2021), (Fibriana et al., 2024). Organisasi ini berfokus pada kegiatan-kegiatan yang mendukung kesejahteraan sosial, serta bertujuan membina dan mengarahkan para pemuda dalam mengembangkan kreativitas mereka melalui aktivitas-aktivitas yang terstruktur dalam suatu organisasi (Komalasari et al., 2021).

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara drastis (Yona Sidratul Munti & Asril Syaifuddin, 2020). Salah satu dampak yang paling terlihat adalah meningkatnya aksesibilitas dan penggunaan alat digital untuk berbagai keperluan, termasuk dalam dunia desain grafis. Di era digital ini, kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik dan efektif menjadi semakin krusial, baik untuk tujuan pribadi maupun organisasi. Canva, sebuah aplikasi desain grafis (Tonra et al., 2023) berbasis web, telah menjadi salah satu alat yang sangat populer karena kemudahannya dalam penggunaan dan berbagai fitur yang ditawarkannya (Naryanto et al., 2022).

Karang taruna Parangloe sebagai organisasi kepemudaan yang berfokus pada pengembangan potensi pemuda di lingkungannya, melihat peluang besar dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kreativitas anggotanya. Pemuda sebagai agen perubahan (Haifarashin & Anggraeni Dewi, 2022) dihadapkan pada berbagai permasalahan sosial dan ekonomi yang memerlukan

pemikiran kreatif dan inovatif. Dengan mengatasi tantangan-tantangan tersebut, pemuda Karang Taruna dapat memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang sejahtera dan harmonis (Saneba et al., 2021), sekaligus menginspirasi generasi muda lainnya untuk berkontribusi aktif dalam pembangunan desa atau kelurahan (Surawijaya et al., 2022).

Beberapa penelitian mengenai penerapan aplikasi Canva dalam kegiatan Karang Taruna mencakup pelatihan pembuatan konten Instagram pada Karang Taruna Sedatigede (Fibriana et al., 2024), pembuatan media promosi untuk kegiatan Karang Taruna Desa Senang Hati (Sylvana et al., 2024), pemanfaatan aplikasi Canva untuk media sosial Karang Taruna Kelurahan Kebon Bawang (Komalasari et al., 2021), penggunaan aplikasi Canva untuk desain promosi usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja (Yuniarti et al., 2021), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai media informasi pada Karang Taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang (Yunita et al., 2022), pelatihan desain grafis untuk Karang Taruna Desa Plandi (Choirina et al., 2022), diseminasi kelompok Karang Taruna Desa Pationgi (Erviana et al., 2022), dan pemanfaatan digital marketing pada Karang Taruna Permata Alam Permai Gedangan Sidoarjo (Santoso et al., 2020).

Berdasarkan analisis situasi diatas maka kami sebagai tim pengabdian dari Universitas Muslim Indonesia mengusulkan untuk mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang bertujuan untuk membekali anggota karang taruna Parangloe dengan keterampilan yang relevan dan bermanfaat. Melalui pelatihan ini para anggota diharapkan mampu menciptakan konten visual yang menarik dalam menyampaikan pesan.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Dalam melakukan pengabdian ini kami melakukan beberapa tahapan yaitu observasi, sosialisasi, pelatihan dan evaluasi sebagaimana terlihat dalam ilustrasi pada Gambar 1, dimana masing-masing tahapan tersebut akan dijelaskan pada bagian berikut ini.



Gambar 1. Tahapan dalam Pelaksanaan PKM

Tahap observasi, pada tahap ini merupakan tahapan awal dimana kami sebagai tim pelaksana PKM melakukan pengamatan terhadap mitra (Titiyanti et al., 2022) Karang Taruna Parangloe serta melakukan wawancara kepada ketua karang taruna yaitu Bapak Muh Rusdy Alamsyah, S.Pd dari hasil wawancara terdapat permasalahan yaitu pemuda karang taruna kurang memiliki pengetahuan tingkat literasi digital dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan diri.

Tahap sosialisasi, pada tahap ini kami melakukan sosialisasi kepada pemuda Karang Taruna (Yulistiyanti et al., 2021) tentang pentingnya keterampilan teknologi dalam era digital saat ini tujuannya untuk meningkatkan kesadaran dan minat pemuda dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk pengembangan diri.

Tahap pelatihan, pada tahap ini kami melakukan pelatihan dalam bentuk teori dan praktek (Herawati et al., 2021) kepada para pemuda karang taruna Parangloe. Di sini, mitra mendapatkan pemahaman mengenai cara menggunakan dan membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva.

Tahap Evaluasi, kami sebagai tim pengabdian melakukan evaluasi kepada para anggota karang taruna terkait pengetahuan

desain grafis menggunakan Canva dalam bentuk pretest dan posttest. Evaluasi yang kami lakukan ini berfungsi untuk mengetahui feedback dari para peserta (Arfian et al., 2021).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan sosialisasi, pelatihan dan evaluasi kepada para anggota karang taruna Parangloe Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa dilakukan di Aula Kantor Lurah Bontoparang. Pada kegiatan sosialisasi ini dihadiri oleh Sekcam Parangloe, lurah Bontoparang, ketua karang taruna parangloe beserta anggotanya serta dari tim pengabdian Universitas Muslim Indonesia yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sosialisasi Kepada Anggota Karang Taruna Parangloe

Pada kesempatan ini kami sebagai tim pengabdian dari Universitas Muslim Indonesia menyerahkan modul Canva Design kepada Ketua Karang Taruna Parangloe yaitu bapak Muh Rusdy Alamsyah, S.P. Penyerahan modul ini merupakan bagian dari upaya meningkatkan kompetensi digital pemuda di Kecamatan Parangloe, khususnya dalam bidang desain media. Ketua Karang Taruna Parangloe menerima modul tersebut dengan harapan dapat memberdayakan anggotanya dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan presentasi dan pembuatan

infografis yang efektif yang ditunjukkan pada Gambar 3 .



Gambar 3. Penyerahan Modul Canva kepada Ketua Karang Taruna Parangloe

Modul Canva ini adalah panduan komprehensif untuk mengembangkan keterampilan desain menggunakan platform Canva yang ditunjukkan pada Gambar 4. Modul ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan praktis kepada para anggota karang taruna parangloe dalam menciptakan desain yang menarik dan efektif. Dengan mengikuti modul ini, anggota karang taruna diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan Canva untuk kebutuhan profesional maupun personal.



Gambar 4. Modul Canva

Pada pelatihan ini kami melakukan pendampingan dalam bentuk teori dan praktek kepada para anggota karang taruna parangloe yang ditunjukkan pada Gambar 5. Kegiatan pelatihan ini melibatkan anggota

Karang Taruna yang sedang belajar teori dan praktik desain media menggunakan Canva.



Gambar 5. Tim Pengabdian Melakukan Presentasi Tentang Canva Kepada Anggota Karang Taruna Parangloe

Tim pengabdian melakukan pengarahan kepada peserta anggota karang Taruna Parangloe saat menggunakan aplikasi Canva yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tim Pengabdian Melakukan Pengarahan Kepada Peserta Saat Menggunakan Aplikasi Canva

Para peserta aktif mengikuti bimbingan dari instruktur, yang dengan sabar memberikan arahan dan dukungan dalam setiap langkah proses desain, yang ditunjukkan pada Gambar 7. Dalam suasana yang kolaboratif, anggota Karang Taruna bekerja sama untuk mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh, memastikan mereka dapat mengaplikasikan

keterampilan baru ini dalam berbagai proyek komunitas dan kegiatan sehari-hari.



Gambar 7. Anggota Karang Taruna Parangloe Saat Melakukan Pelatihan Canva

Pada akhir pelatihan kami memberikan tantangan kepada para anggota karang taruna untuk membuat sebuah karya dengan aplikasi Canva dengan Tema Perayaan Hari Kemerdekaan 17 Agustus. Para anggota Karang Taruna berhasil menciptakan karya desain yang kreatif yang ditunjukkan pada Gambar 8. Karya ini memancarkan semangat nasionalisme dan kebanggaan terhadap tanah air, dengan menggabungkan elemen desain menarik seperti bendera merah putih, pakaian tradisional dan slogan kemerdekaan yang menggugah. Hasil desain ini bukan hanya menunjukkan kemampuan teknis mereka dalam menggunakan Canva, tetapi juga mencerminkan cinta dan dedikasi mereka terhadap Indonesia dalam memperingati hari bersejarah ini. Setiap elemen karya ini menguatkan identitas nasional dan memperlihatkan kedalaman penghormatan mereka terhadap sejarah bangsa.



Gambar 8. Hasil Karya Salah Satu Anggota Karang Taruna

Hasil Karya Anggota Karang Taruna Parangloe menggunakan Canva diperlihatkan ke tim pengabdian dan ketua karang taruna Parangloe yang ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Hasil Karya Peserta diperlihatkan ke tim Pengabdian dan Ketua Karang Taruna

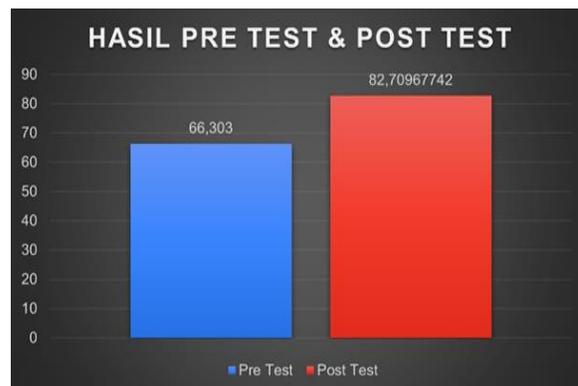
Pada akhir kegiatan anggota karang taruna Parangloe dengan bangga memperlihatkan modul dan hasil karya desain yang mereka buat menggunakan Canva, bersama tim pengabdian dari Universitas Muslim Indonesia yang mendampingi dalam pelatihan tersebut. Karya-karya ini mencerminkan semangat

kolaborasi dan kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mempromosikan informasi dan ide-ide positif di komunitas. Pelatihan ini menjadi ajang pengembangan keterampilan yang sangat berarti bagi para peserta dalam memperingati momen penting bagi masyarakat setempat.



Gambar 10. Contoh Beberapa Hasil Karya Anggota Karang Taruna Parangloe menggunakan Canva

Dalam kegiatan ini, kami melaksanakan evaluasi terhadap 30 anggota karang taruna Parangloe dengan menggunakan pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi. Nilai rata-rata posttest mencapai 82.709, yang mengalami peningkatan cukup besar dari nilai rata-rata pretest sebesar 66.303. Data ini dapat dilihat pada Gambar 10. Peningkatan yang tercermin dalam hasil ini menegaskan efektivitas kegiatan sosialisasi dalam memperdalam pemahaman dan pengetahuan para peserta.



Gambar 10 . Grafik Nilai Pretest dan Posttest

D. PENUTUP

Simpulan

Kami sebagai pengabdian dari Universitas Muslim Indonesia telah melakukan program PKM kepada anggota karang taruna Parangloe dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan di Aula Kantor Lurah Bontoparang. Para anggota karang taruna parangloe yang kami latih telah mampu mengimplementasikan aplikasi Canva secara mandiri. Hasil pengukuran dalam bentuk evaluasi kepada para anggota karang taruna parangloe sebanyak 30 orang terdapat peningkatan pengetahuan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 66.303 meningkat menjadi 82.709 pada posttest.

Saran

Anggota karang taruna Parangloe yang telah dilatih harus selalu konsisten untuk terus meningkatkan keterampilan desain menggunakan platform Canva.

Ucapan Terima Kasih

Kami juga menyampaikan terima kasih kepada LPkM Universitas Muslim Indonesia dan Lembaga DRTPM atas dedikasi dan dukungan pendanaan yang mereka berikan dalam menjalankan kegiatan PKM 2024.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arfian, A., Yoerani, A., Yana, A. A., Siregar, J., & Syafrianto. (2021). Pelatihan Desain Produk Pemasaran Digital pada Pemuda Karang Taruna Desa Cikarageman Selama Covid-19. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 31–34.
- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A. F., Rohman, M., Wahyudi, F., & Darajat, Pangestuti P. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Damayanti, P., & Masripah, S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 30–41.
- Erviana, I., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Safar, M., Dewi, S. S., Damayanti, W., & Yulita, Y. (2022). Diseminasi kelompok Karang Taruna Desa Pationgi dalam pembuatan Biofoam kemasan pengganti Styrofoam. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 298–307.
- Fibriana, A. H., Rochmaniah, A., & Febriana, P. (2024). Pelatihan Membuat Konten Instagram pada Karang Taruna Sedatigede. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(1), 34–41.
- Haifarashin, R., & Anggraeni Dewi, D. (2022). Pengimplementasian Sistem Demokrasi Pancasila dalam Organisasi Kepemudaan Karang Taruna. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3974–3980.
- Herawati, E., Putri Puspitasari, Maya Susanti, & Nanih Rahmahdani. (2021). Pelatihan Kewirausahaan bagi Remaja Karang Taruna di Desa Dayeuh. *Jurnal Pengabdian Bina Mandiri*, 1(1), 17–21.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77.
- Naryanto, R. F., Delimayanti, M. K., Herunandi, I. D., & Bahatmaka, A. (2022). Pelatihan Desain Produk Elektronik untuk Eksplorasi Kompetensi Pemuda Karang Taruna di RT 09/RW 04 Kelurahan Bulustalan Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 11–21.
- Saneba, H., Katuuk, D. A., Rotty, V. N. J., & Lengkong, J. S. J. (2021). Manajemen Organisasi Karang Taruna. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(1), 138.
- Santoso, R., Fianto, A. Y. A., & Ardianto, N. (2020). Pemanfaatan Digital Marketing Untuk Pengembangan Bisnis Pada Karang Taruna Permata Alam Permai Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 4(2), 326.
- Surawijaya, B., Rajief Azza, M., & Hamidah, N. (2022). Pengembangan Kualitas SDM Karang Taruna Dalam Mewujudkan Kecakapan Literasi Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 136–149.
- Sylvana, A., Praningtyas, E. R. ., Sunarsih, N.Juwita, R., Andriyansah, A., Maesaroh, I., Ginting, G., Riana, K. ., Pujiwati, A., Hidayah, Z., & Hadiwidjaja, R. D. (2024). Pembuatan Media Promosi Untuk Kegiatan Karang Taruna Desa Senang Hati. *Abdimas Indonesian Journal*, 4(2), 1–10.

- Titiyanti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva In The Digital Learning Process For Junior High School. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 708–712. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.
- Yona Sidratul Munti, N., & Asril Syaifuddin, D. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Yulistyanti, D., Farkhatin, N., & Mustari, D. (2021). Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja Di Karang Taruna. *Journal of Empowerment*, 2(1), 89.
- Yuniarti, P., Indriyani, F., & Sari Marthanti, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88–95. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abdi-ekbis>
- Yunita, Y., Akbar, F., Sundari, J., & Sobari, I. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Penunjang Kegiatan Karang Taruna RW 23 Perumahan Permata Tangerang. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 77–82.