

# Pelatihan Desain menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa di Desa Somorejo Bagelen Purworejo

Yuli Wijayanti<sup>1\*</sup>, Saiful Bahri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Teknologi Bisnis dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia, Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

<sup>1\*</sup>[yuliwijayanti118@gmail.com](mailto:yuliwijayanti118@gmail.com), <sup>2</sup>[saifulbahri970405@gmail.com](mailto:saifulbahri970405@gmail.com)

\*Penulis Korespondensi

## INFO ARTIKEL

Submitted: 30 Juli 2024  
Accepted: 5 Agustus 2024  
Published: 7 Agustus 2024

### Kata Kunci:

Desa Somorejo;  
Pelatihan;  
Canva;  
Desain;

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi kini telah merambah ke seluruh penjuru dunia, hingga ke tingkat desa. Hal ini juga berdampak pada kerja perangkat desa dalam mengelol data dan tugas kemasyarakatan dengan menggunakan teknologi. Selain itu, perangkat desa juga dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk membuat undangan, pamflet, spanduk dan lain-lain untuk menjalankan segala aktivitas kemasyarakatan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, kami memberikan pelatihan desain menggunakan *Canva* kepada perangkat desa di Desa Somorejo Bagelen Purworejo. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan Desain Grafis Komputer menggunakan *Canva* yang sederhana dan mudah dipelajari.. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 90%. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dinilai sebesar 85%, dan manfaat ilmu yang didapatkan sebesar 80%. Dari evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan terlihat bahwa pelatihan ini dapat memberikan manfaat, tepat sasaran dan efektif dalam memberikan pengetahuan baru di bidang Desain yang nantinya berguna untuk memperlancar pekerjaan para perangkat desa.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kini telah merambah ke seluruh penjuru dunia, hingga ketinggian desa. Dengan perkembangan teknologi, mau tidak mau seluruh lapisan masyarakat akan dituntut untuk dapat mengenal teknologi, berbaur dengan teknologi, dan menguasai teknologi (Agustino et al., 2022; Fauzi et al., 2023). Kondisi ini juga sesuai dengan kenyataan di era digital ini bahwa pengguna internet semakin meningkat, dan hampir semua layanan dapat diakses melalui internet (Dewantara et al., 2022; Kuswoyo et al., 2022). Hal ini berdampak pada tuntutan peningkatan kinerja perangkat desa dalam mengelola data dan menjalankan kegiatan masyarakat dengan menggunakan teknologi. Selain itu, perangkat desa juga dituntut mampu memanfaatkan salah satu teknologi yaitu dibidang desain grafis komputer yang akan berguna untuk mempermudah membuat undangan, pamflet, spanduk dan lain-lain untuk menunjang segala aktivitas kegiatan kemasyarakatan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, kami memberikan pelatihan desain menggunakan *Canva* kepada perangkat desa di Somorejo Bagelen Purworejo.

Agar dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik maka dibutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan *Canva*



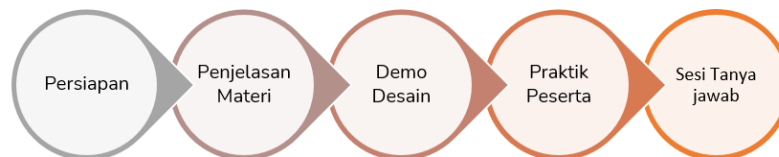
(Isnaini et al., 2021; Yasa et al., 2024). Aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain grafis *online* yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, *Canva* juga dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun *mobile*. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi *web* ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis (Wijaya et al., 2022). Dengan menguasai *canva*, perangkat desa dapat dengan mudah membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dan lain sebagainya.

Menurut R. Wayne Mondy menyatakan bahwa pelatihan dan pengembangan (*training and development*) merupakan jantung dari upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi karyawan dan kinerja organisasi (Asana et al., 2021; Niati et al., 2019; Tega et al., 2024). Oleh karena itu, dilakukan pelatihan desain dengan menggunakan *canva* ini untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kinerja para perangkat desa khususnya desain grafis komputer.

Dengan tujuan untuk mentransfer ilmu dan meningkatkan kinerja dan kualitas SDM perangkat desa di Desa Somorejo Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworejo dalam menguasai ilmu komputer khususnya Desain Grafis dengan menggunakan Aplikasi *Canva* berbasis *website*, maka dilakukannya pelatihan komputer dengan materi yang relevan dan intensif. Pelatihan ini dilakukan dalam bentuk Pengabdian Masyarakat di Balai Desa di Desa Somorejo Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworejo.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: [1] Persiapan, [2] Penjelasan materi, [3] Demo Desain, [4] Praktik peserta, dan yang terakhir [4] Sesi tanya jawab. Beberapa desain dijadikan contoh kepada peserta latihan seperti pembuatan logo, undangan dan pamflet. Tahapan pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan

Hal pertama yang dilakukan yaitu melakukan persiapan dengan melakukan wawancara dan menggali kebutuhan yang diperlukan oleh perangkat desa dan juga mempersiapkan segala keperluan pelatihan, kemudian pemateri menjelaskan materi singkat kepada peserta, setelah itu dilakukan demo desain secara langsung didepan para peserta, setelah pemateri melakukan demo selanjutnya peserta membuat desain pada laptop mereka masing-masing dan dilakukan pendampingan apabila ada peserta yang mengalami kesusahan, setelah itu dilakukan sesi tanya jawab apabila peserta merasa ada yang perlu ditanyakan. Tempat pelaksanaan pelatihan adalah di Balai Desa di Desa Somorejo Bagelen Purworejo, dan diikuti oleh 5 perangkat desa yang sudah dibekali perangkat laptop oleh Pemerintahan Desa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain menggunakan *Canva* untuk perangkat desa di Desa Somorejo Bagelen bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan desain grafis. Proses pelatihan meliputi beberapa tahap, mulai dari persiapan, penjelasan materi, demo desain, praktik peserta, hingga sesi tanya jawab. Tahap persiapan dilakukan dengan wawancara dan identifikasi kebutuhan perangkat desa, kemudian pemateri memberikan penjelasan singkat mengenai *Canva* dan fitur-fiturnya. Selanjutnya, dilakukan demo desain langsung yang memperlihatkan cara membuat berbagai jenis desain seperti logo, undangan, pamflet, dan banner. Peserta kemudian diberikan waktu untuk mencoba membuat desain mereka sendiri dengan pendampingan langsung dari pemateri.

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa lima perangkat desa yang dilengkapi laptop oleh Pemerintah Desa mampu mengaplikasikan *Canva* dalam membuat berbagai desain grafis. Pemateri aktif membantu peserta dalam proses mendesain hingga selesai, memastikan bahwa setiap peserta dapat mengikuti dengan baik. Beberapa desain yang dihasilkan oleh peserta digunakan untuk persiapan lomba Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke-79, menunjukkan aplikasi praktis dari keterampilan yang baru mereka pelajari.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Desain menggunakan Canva

Hasil dari evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuktikan dengan pengisian kuesioner oleh peserta pelatihan setelah pelatihan selesai.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No.	Aspek Penilaian	Skor Nilai (%)
1	Kepuasan peserta mengikuti kegiatan pelatihan	90
2	Peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti pelatihan	85
3	Nilai manfaat ilmu yang didapatkan	80
4	Umpan balik untuk mengadakan pelatihan dengan tema yang berbeda	100

Interval penilaian kepuasan:

80%-100% : Sangat Puas

60%-79,99% : Puas

40%-59,99% : Cukup Puas

20%-39,99% : Kurang Puas

0%-19,99% : Tidak Puas

Pada akhir pelatihan, peserta mengisi kuesioner evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 90%. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dinilai sebesar 85%, dan manfaat ilmu yang didapatkan sebesar 80%. Selain itu, semua peserta memberikan umpan balik positif dan menyatakan keinginan untuk mengikuti pelatihan dengan tema yang berbeda di masa mendatang. Partisipasi aktif perangkat desa dalam kegiatan ini sangat penting, dan mereka menunjukkan antusiasme serta komitmen untuk meningkatkan keterampilan mereka demi memajukan desa. Dapat disampaikan dari hasil evaluasi kuesioner yang telah diisi oleh peserta pelatihan bahwa para peserta merasa sangat puas dalam mendapatkan ilmu baru dan memiliki keterampilan baru dalam membuat desain menggunakan *Canva*.

## KESIMPULAN

Dari uraian kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pelatihan desain menggunakan *canva* sangat berguna untuk mempermudah pekerjaan perangkat desa. 2) Peserta pelatihan merasa puas dengan ilmu baru yang mereka dapatkan. 3) Peserta sangat antusias untuk mendapatkan pelatihan kembali dengan tema yang berbeda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Institut Teknologi Bisnis dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia yang telah memberikan dukungan sehingga terlaksananya pengabdian masyarakat ini, serta kami ucapkan terima kasih kepada Lurah Desa Somorejo yang telah memberi izin agar pengabdian masyarakat ini terlaksana, juga kepada peserta pelatihan yaitu perangkat desa yang telah meluangkan waktu disela pekerjaan mereka untuk mengikuti pelatihan ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, H., Hidayatullah, S., & Rachmawati, I. K. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang. *Advances in Civil Engineering*, 02(01), 793–798.
- Asana, I. M. D. P., Sudipa, I. G. I., & Putra, K. A. P. (2021). A Decision Support System on Employee Assessment Using Analytical Network Process (ANP) and BARS Methods. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/cit.Vol13.2021.38.pp1-12>
- Dewantara, R., Cakranegara, P. A., Wahidin, A. J., Muditomo, A., & Sudipa, I. G. I. (2022). Implementasi Metode Preference Selection Index Dalam Penentuan Jaringan Dan Pemanfaatan Internet Pada Provinsi Indonesia. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 6(2), 1226–1238.
- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., MM, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DI BERBAGAI SEKTOR PADA MASA SOCIETY 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Niati, A., Soelistiyono, A., & Ariefiantoro, T. (2019). Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia melalui Pelatihan Komputer Microsoft Office Excel untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa Mranggen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.3557>
- Tega, Y. R., Retang, E. U. K., Henggu, K. U., Ndahawali, S., & Meiyasa, F. (2024). Pengembangan Potensi Nelayan Melalui Pelatihan Manajemen Usaha Pengolahan Ikan Asap Di Gks Hanggaroru, Desa Kaliuda. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 264–272.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam

---

Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.  
<https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>  
Yasa, N. P. D., Yasa, I. W. A. P., & Anggara, I. G. A. S. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Canva Di Pusat Layanan Disabilitas Dinas Sosial Kota Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 159–164.