

Pelatihan Aplikasi Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomi Produktif (UEP) Bagi Karang Taruna di Desa Limbang Jaya

Diterima:
25 Juni 2024

Revisi:
10 Agustus 2024

Terbit:
5 November 2024

**Bambang Suprihatin, *Anita Desiani, Sri Indra Maiyanti,
Rifkie Primartha, Fitri Salamah, Puspa Sari, Nadiyah Fadilah**
Universitas Sriwijaya

Abstrak—Latar Belakang: Desa Limbang Jaya, terletak di Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan, memiliki kelompok Karang Taruna yang terdiri dari para pemuda-pemudi. Meskipun kelompok ini produktif dengan banyak kegiatan kepemudaan, mereka belum terorganisir dengan baik. Pandemi COVID-19 selama tiga tahun terakhir menyebabkan kegiatan mereka terhenti, dan banyak pemuda terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK). **Tujuan:** Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam mengembangkan Usaha Ekonomi Produktif (UEP) di kalangan pemuda Karang Taruna Desa Limbang Jaya. **Metode:** Metode yang digunakan adalah survei kualitatif dan kuantitatif, yang melibatkan tahapan survei, persiapan kegiatan, penyampaian materi, dan evaluasi kegiatan. **Hasil:** Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan memahami materi tentang pemanfaatan aplikasi Canva dengan baik. **Kesimpulan:** Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis, yang berpotensi dikembangkan menjadi UEP. Langkah selanjutnya adalah melakukan pelatihan lanjutan dan memperluas cakupan program untuk mencapai dampak yang lebih besar.

Kata Kunci—Aplikasi Grafis; Desa Limbang Jaya; Usaha Ekonomi Produktif

Abstract— Background: Limbang Jaya Village, located in Tanjung Batu District, Ogan Ilir Regency, South Sumatra, has a youth group consisting of young people. Although this group is productive with many youth activities, they are not well organized. The COVID-19 pandemic over the past three years has caused their activities to come to a halt, and many young people have been laid off. **Objective:** This activity aims to determine the effectiveness of training on the use of the Canva application in developing UEP among the youth of the Limbang Jaya Village Youth Organization. **Methods:** The methods used are qualitative and quantitative surveys, which involve the stages of the survey, preparation of activities, delivery of materials, and evaluation of activities. Participants were given a pre-test and a post-test to measure their understanding before and after the training. **Results:** The results of the activity showed that the trainees understood the material well about using the Canva application. **Conclusion:** The Canva application utilization training successfully improved participants' understanding and skills in the field of graphic design, which has the potential to be developed into UEP. The next step is to conduct advanced training and expand the scope of the program to achieve greater impact.

Keywords—Graphic Application; Limbang Jaya Village; Productive Economic Business

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Anita Desiani,
Matematika,
Universitas Sriwijaya,
Email: anita_desiani@unsri.ac.id
Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0001-8851-2454>

I. PENDAHULUAN

Desa Limbang Jaya merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Jarak Kota Palembang sebagai ibukota Sumatera Selatan ke Desa Limbang Jaya adalah sekitar 35 km (Desiani et al., 2024). Desa Limbang Jaya terletak diantara 21 Desa yang ada di Kecamatan Tanjung Batu, sekitar 6 km dari Kecamatan Tanjung Batu. Luas wilayah Desa Limbang Jaya sekitar $\pm 12,250 \text{ Km}^2$ (Irmeilyana et al., 2019). Desa Limbang Jaya berpenduduk sekitar 1.913 jiwa yang tersebar di 2 desa (Nengsih et al., 2022). Letak geografis Desa Limbang Jaya terletak diantara lahan perkebunan dan pertanian, dimana mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, pengrajin songket, , pedagang , pengrajin pandai besi, buruh tani dan buruh kasar lainnya (Nurrizalia et al., 2022). Penduduk laki-laki di Desa Limbang Jaya mayoritas (sekitar 70%) bekerja di bidang pengrajin besi, sedangkan perempuan mayoritas berprofesi sebagai perajin songket (penenun) (Suprihatin et al., 2023).

Desa Limbang Jaya saat ini juga memiliki kelompok Karang Taruna yang tentunya diisi oleh para pemuda-pemuda Desa Limbang Jaya. Kelompok pemuda ini merupakan kelompok produktif yang dimiliki oleh Desa Limbang Jaya. Banyak kegiatan-kegiatan kepemudaan yang dilakukan oleh organisasi kepemudaan tersebut namun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan masih belum begitu terorganisir dengan baik. Menurut ketua karang taruna Desa Limbang Jaya, kegiatan yang dilaksanakan masih bersifat kegiatan-kegiatan keolahragaan, sedikit kegiatan yang bersifat produktif ekonomis, itupun jika ada kegiatan yang dilaksanakan oleh LSM atau kampus sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan masih belum begitu mengarah kepada kegiatan yang produktif yang dapat meningkatkan taraf perekonomian mereka.

Masa pandemi yang telah berlangsung selama 3 tahun terakhir membuat kegiatan-kegiatan di Desa Limbang Jaya tidak berjalan bahkan terhenti. Pandemi telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat secara sebagian bahkan keseluruhan, mulai dari sistem pendidikan dan pembelajaran, interaksi sosial di masyarakat, dan tata cara kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak pandemik ini adalah banyaknya orang yang menjadi korban PHK, termasuk pekerja muda (Muslim, 2020). Selain itu, harga kebutuhan pokok melonjak dan sebagian hasil tani dibeli dengan harga rendah (Ferdi, 2020). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat antara lain dengan melaksanakan program yang dapat meningkatkan keterampilan sumber daya manusia (SDM) (Desnelita et al., 2019).

Pemberian pelatihan dan pendampingan kepada masyarakat adalah salah satu bentuk pemberdayaan. Kegiatan yang dapat menghasilkan bisnis dalam bidang digital, yaitu kemampuan desain grafis dan keterampilan berwirausaha (Santoso et al., 2022). Keterampilan tersebut diperlukan untuk membangun bisnis ekonomi yang produktif (Amna et al., 2023; Leatemia &

Pattinaja, 2023). Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kurangnya keahlian desain grafis di kalangan anggota Karang Taruna. Selain itu, belum ada yang bersedia untuk memberi pelatihan desain grafis. Sedangkan untuk mengikuti kursus dibutuhkan biaya yang cukup mahal (Hotimah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Perkembangan dalam dunia industri sangat dibantu oleh kemajuan teknologi informasi, khususnya dalam bidang desain grafis. Dengan menggunakan software desain grafis, desain grafis dapat membantu menyampaikan informasi atau pesan secara visual melalui media teks atau gambar (Fahminnansih & Rahmawati, 2021). Beberapa industri seperti percetakan, iklan, media, fashion, dan sektor kreatif lainnya yang membutuhkan desainer grafis (Agus Wirawan & Darmawiguna, 2014). Aplikasi diperlukan untuk membuat desain promosi yang menarik dengan basis desain grafis adalah Canva.

Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, desain grids, mudah dipahami, meskipun masih pemula (Poerna Wardhanie et al., 2021). Aplikasi Canva menjadi pilihan utama untuk membuat desain grafis secara online dan gratis dengan berbagai template untuk poster, logo, animasi media sosial, video, kartu, kolase foto selebaran, dan jenis lapisan lainnya ((Valentino & Yudiansyah, 2020). Penggunaan Canva digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat oleh beberapa peneliti. (Bakri et al., 2021) menggunakan aplikasi Canva untuk pelatihan kepada mahasiswa wirausaha berupa pembuatan logo. (Sholeh et al., 2020) melakukan pengabdian masyarakat kepada UMKM di kecamatan Sedayu dengan menggunakan aplikasi Canva. Pengabdian ini melakukan pelatihan pembuatan konten untuk diposting di media sosial sehingga para pengrajin dapat mempromosikan produk UMKM pada media sosial. (Wicaksana et al., 2020) melakukan penelitian penggunaan Canva untuk pembuatan poster kesehatan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa kegiatan yang telah dilakukan di beberapa produk dan daerah yang berbeda, maka Tim Pengabdian Universitas Sriwijaya akan melakukan kegiatan yang produktif yang dapat menciptakan usaha dalam bidang digital dimana salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah kemampuan desain grafis dan kemampuan berwira usaha untuk menunjang usaha ekonomis produktif. Kegiatan ini dilakukan untuk memanfaatkan berbagai aplikasi desain grafis dan media sosial untuk digital marketing dalam upaya mengembangkan usaha ekonomi produktif mereka di bidang desain grafis. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kerampilan karang taruna desa Limbang Jaya untuk berwirausaha melalui ketrampilan desain grafis yang dimiliki karang taruna desa Limbang Jaya.

II. METODE

Kegiatan yang dilakukan merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan untuk mendorong pemanfaatan dan pemberdayaan teknologi yang digunakan pada masyarakat. Pemberdayaan masyarakat yang diterapkan di Limbang Jaya, Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan ini berfokus kepada penggunaan aplikasi desain grafis yaitu canva sebagai upaya mengembangkan usaha ekonomi produktif dibidang desain grafis pada karang taruna Desa Limbang Jaya. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu karang taruna Desa Limbang Jaya menciptakan peluang bisnis yang menguntungkan melalui penggunaan media sosial yang optimal.

Sebelum kegiatan dimulai, peserta mengikuti *pre-test* untuk mengetahui seberapa jauh memahami media canva sebagai aplikasi desain grafis. Dari hasil *pre-test* yang diberikan, akan menjadi tolak ukur dalam memberikan materi kepada peserta. Pemberian materi dilakukan dengan penyuluhan dan praktek secara langsung (Febriani & Aunillah, 2024; Vianisa et al., 2024). Setelah pemberian materi dan praktek akan dilakukan *post-test* untuk menguji seberapa jauh pemahaman karang taruna terhadap materi dan praktek yang diberikan. Metode pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

1. Pemetaan Permasalahan

Pemetaan permasalahan bertujuan untuk menyusun persiapan yang akan dibutuhkan saat pelaksanaan kegiatan. Untuk mengetahui permasalahan yang ada di Desa Limbang Jaya, maka dilakukan survei serta diskusi ke desa Limbang Jaya, dimana didapatkan banyak Masyarakat terutama para pemuda di Desa Limbang Jaya yang kehilangan pekerjaan, lalu banyak diantara para pemuda yang memiliki kreatifitas dalam menggambar/desain, tetapi mereka hanya

memanfaatkan media yang belum layak seperti di buku. Selain itu para pemuda karang taruna di Desa Limbang Jaya masih minim pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan usaha mereka terutama yang berkaitan dengan pemasaran jika mereka membuka usaha sendiri nantinya. Oleh karena itu perlu adanya pendampingan pada karang taruan desa Limbang Jaya untuk mengembangkan skill dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis dan media sosial untuk digital marketing dalam upaya mengembangkan usaha ekonomi produktif. Target peserta pelatihan ini berjumlah 10 orang dengan rentang usia 30-40 tahun dan latar pendidikan SMA.

2. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan kegiatan, tim pengabdian membuat bahan ajar yang berisikan materi-materi yang akan disampaikan kepada peserta pengabdian. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk penyampaian materi dan praktek secara langsung. Untuk menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil, diperlukan persiapan alat dan bahan penunjang. Alat dan bahan penunjang ini termasuk membuat soal untuk *pre-test* dan *post-test*, kertas, alat tulis, dan sebagainya. Hasil *pre-test* dan *post-test* menentukan parameter keberhasilan kegiatan ini.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan ini yaitu:

1. Pembukaan

2. *Pre-Test*

Pre-test akan diberikan kepada peserta sebelum tahap penyampaian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh peserta memahami materi yang akan diberikan.

3. Penyampaian Materi

Setelah diberikan *pre-test*, dilanjutkan pemberian materi oleh tim pengabdian mengenai penjelasan pengenalan aplikasi Canva dan cara penggunaan desain grafis di aplikasi Canva. Pada tahap ini peserta akan diajarkan cara penggunaan aplikasi canva untuk membuat desain sesuai dengan kebutuhan peserta.

4. Pendampingan pembuatan desain grafis

Selain pemberian materi, peserta pelatihan juga melakukan praktek secara langsung didampingi oleh tim pengabdian. Pada tahap ini tim pengabdian membantu mengoperasikan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan produk seperti banner, poster, dan sebagainya

5. *Post-Test*

Setelah penyampaian materi dan pendampingan pembuatan desain grafis, dilakukan *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh mereka memahami materi.

4. Evaluasi Kegiatan

Pada tahap evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengamati perubahan pemahaman dan peningkatan skill dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis dan media sosial untuk digital marketing pada Karang Taruna Desa Limbang Jaya. Evaluasi kegiatan menggunakan metode desain *pre-test* dan *post-test* yang telah disusun oleh tim pengabdian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Limbang Jaya berada di Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, dengan sekitar 1.913 orang tinggal di dua dusun. Geografi Desa Limbang Jaya terdiri dari lahan perkebunan dan pertanian. Sebagian besar penduduknya bekerja sebagai pengrajin besi dan pengrajin songket. Desa Limbang Jaya memiliki kelompok pemuda-pemudi produktif yang tergabung sebagai Karang Taruna di Desa Limbang Jaya. Namun, kegiatan yang dilakukan oleh Karang Taruna mayoritas masih bersifat keolahragaan hanya sedikit mengenai kegiatan ekonomi produktif. Kegiatan ekonomi produktif penting untuk dilakukan agar dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat. Maka dari itu, dilaksanakan pemberdayaan berupa pelatihan aplikasi desain grafis Canva sebagai peluang usaha ekonomi produktif guna dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat di Desa Limbang Jaya.

Pemberdayaan penggunaan aplikasi desain grafis ditujukan bagi Karang Taruna Desa Limbang Jaya, Kabupaten Ogan Ilir. Pemberdayaan yang diberikan mengenai cara pembuatan desain grafis berupa pembuatan poster, banner, X-banner, dan sebagainya yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan sehingga memberikan peluang Usaha Ekonomi Produktif bagi Karang Taruna Desa Limbang Jaya. Pemberdayaan ini berupa pelatihan untuk meningkatkan keterampilan grafis Karang Taruna dilakukan dengan bimbingan secara satu persatu dan dilatih secara langsung melalui praktik.

Pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dilakukan dengan 4 tahap pelaksanaan yaitu persiapan, pemaparan materi, praktikum, dan evaluasi. Tahap persiapan terdiri atas pembagian tugas tim pengabdian, persiapan materi beserta modul ajar, serta persiapan soal *pre-test* dan *post-test* sebagai instrument penilaian keberhasilan dari pemberdayaan ini. Materi disusun bersama modul ajar berisi langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan produk seperti banner, poster, dan sebagainya. Soal *pre-test* dan *post-test* dibuat berdasarkan materi Canva yang ada dalam modul ajar. Soal *pre-test* yang diberikan terdiri atas 10 pertanyaan mengenai hal-hal dasar dari aplikasi desain grafis Canva berupa fitur dan manfaat dari aplikasi desain tersebut. Pemberian soal *pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta mengenai Canva sebelum pelatihan dengan pemberian materi dan praktik secara langsung. Proses pengerjaan soal *pre-test* oleh semua peserta secara bersamaan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses pengerjaan soal *pre-test*

Pre-test berguna sebagai media untuk mengetahui kemampuan serta pemahaman awal peserta sebelum dilakukan pemaparan materi dan praktik mengenai Canva. Ukuran tersebut dapat diketahui dari nilai yang didapatkan peserta pada *pre-test* yang telah dikerjakan. Nilai yang didapatkan merupakan hasil akumulasi pada setiap skor-skor dari setiap soal yang diberikan. Perolehan skor dari semua peserta pada tahap *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Peserta

No	Nama	Pre-Test
1	Peserta 1	50
2	Peserta 2	60
3	Peserta 3	50
4	Peserta 4	50
5	Peserta 5	70
6	Peserta 6	70
7	Peserta 7	70
8	Peserta 8	100
9	Peserta 9	60
10	Peserta 10	60
	Total	640
	Rata-rata	64

Dari hasil *pre-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta belum cukup memahami pemanfaatan serta penggunaan aplikasi Canva. Berdasarkan Tabel 1, dari 10 pertanyaan yang ada, 1 peserta dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar, 3 peserta dapat menjawab 7 pertanyaan dengan benar, 3 peserta dapat menjawab 6 pertanyaan dengan benar, dan 3 peserta hanya dapat menjawab 5 pertanyaan dengan benar. Kegiatan selanjutnya dari pemberdayaan ini adalah penyampaian materi yang dilakukan secara pemaparan dan demonstrasi. Materi yang disampaikan terkandung di dalam modul ajar yang dibagikan sebelum penyampaian materi dimulai agar peserta tidak mengalami ketertinggalan saat penyampaian materi berlangsung.

Penyampaian materi dilakukan secara langsung disertai demonstrasi oleh pemateri dan diikuti langsung oleh peserta. Selama berlangsung penyampaian materi, pemateri membuka sesi tanya jawab apabila peserta mengalami kesulitan ataupun kebingungan dalam menelaah materi

yang disampaikan. Praktikum berlangsung selama demonstrasi dilakukan, peserta mempraktekkan langsung materi yang disampaikan pada perangkat yang disediakan oleh tim pengabdian. Kegiatan praktik juga dibantu oleh anggota tim serta membantu menjelaskan dan mengoperasikan langkah-langkah yang disampaikan oleh pemateri agar peserta tidak mengalami kendala dan kesulitan dalam mengikuti materi yang disampaikan. Pemberdayaan mengenai pelatihan aplikasi desain grafis Canva bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan dengan melakukan pendampingan kepada peserta berupa pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat suatu peluang usaha ekonomi produktif bagi Karang Taruna di Desa Limbang Jaya.

Praktikum dilakukan secara berurutan sesuai dengan materi yang dituliskan pada modul ajar. Materi yang disampaikan serta dipraktikkan antara lain mengatur ukuran kanvas., mencari dan menggunakan template, mengunggah gambar, mengatur warna, huruf, *style*, menambahkan garis dan bentuk, serta memodifikasi komponen dari template. Selain itu, peserta juga dibimbing mengenai contoh pemanfaatan Canva secara langsung seperti dalam pembuatan banner. Proses penyampaian praktik dan demonstrasi yang diikuti langsung oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian Materi dan Praktik

Setelah materi disampaikan dan praktik menggunakan aplikasi desain grafis Canva selesai, peserta akan diberikan soal *post-test*. Tujuan dari *post-test* adalah untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan dan pemahaman peserta tentang materi yang telah disampaikan. Proses pengerjaan soal *post-test* oleh para peserta dapat dilihat pada Gambar 4.



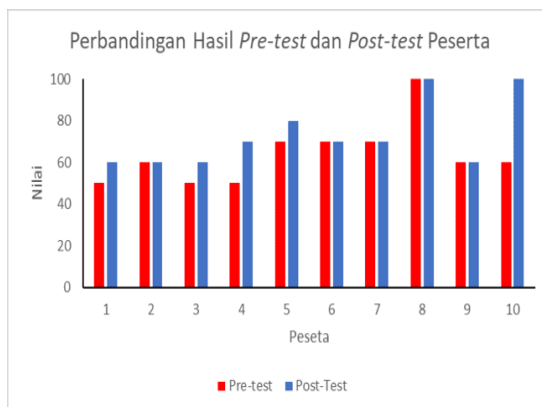
Gambar 4. Proses pengerjaan *post-test*

Soal *post-test* yang diberikan terdiri atas 10 butir soal dengan pertanyaan yang sama yang ada pada soal *pre-test*. Soal *post-test* memiliki skor di setiap butir soal untuk memudahkan penilaian. Nilai dari *post-test* yang dikerjakan oleh para peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Hasil *Post-test* Peserta

No	Nama	Post-Test
1	Peserta 1	60
2	Peserta 2	60
3	Peserta 3	60
4	Peserta 4	70
5	Peserta 5	80
6	Peserta 6	70
7	Peserta 7	70
8	Peserta 8	100
9	Peserta 9	60
10	Peserta 10	100
	Total	730
	Rata-rata	73

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dua peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, satu peserta dapat menjawab 8 pertanyaan dengan benar, tiga peserta dapat menjawab 7 pertanyaan dengan benar, dan empat peserta dapat menjawab 6 pertanyaan dengan benar, semua menunjukkan peningkatan nilai peserta dari sebelum materi diberikan. Selain mengevaluasi perkembangan pemahaman peserta dari hasil *post-test*, dapat diadakan perbandingan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan Gambar 5, grafik menginterpretasikan nilai *pre-test* ditandai dengan warna merah dan nilai *post-test* peserta ditandai dengan warna biru. Berdasarkan grafik tersebut terdapat 5 peserta yang mengalami peningkatan nilai pada hasil *post-test* sedangkan 5 peserta lainnya tidak mengalami penurunan ataupun peningkatan. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman yang terjadi pada peserta 1,3, 4, 5, dan 10 dengan persentase peningkatan tertinggi sebesar 66,67%. Peningkatan nilai peserta menunjukkan bahwa peserta dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan dengan rata-rata peningkatan keseluruhan dari semua peserta adalah 18,10%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan mengenai Canva ini efektif dalam meningkatkan kemampuan serta pengetahuan peserta dalam menggunakan aplikasi desain grafis yaitu Canva. Selain dari perbandingan nilai yang didapatkan pada hasil *post-test* dan *pre-test*, peningkatan pemahaman peserta dapat dilihat pada hasil praktik peserta dalam pembuatan desain *banner* yang disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil Praktik Pembuatan *Banner*

Berdasarkan Gambar 6, peserta telah dapat mendesain *banner* dan *X-banner* dengan sangat baik. Hal ini menunjukkan peserta telah dapat memahami serta mengimplementasikan materi yang disampaikan dengan baik. Hasil keterampilan serta pengetahuan peserta yang didapatkan

dari pemberdayaan aplikasi desain grafis Canva diharapkan dapat menjadi peluang Usaha Ekonomi Produktif (UEP) bagi Karang Taruna Desa Limbang Jaya.

IV. KESIMPULAN

Selama kegiatan pendampingan pelaksanaan pelatihan aplikasi desain grafis Canva di Desa Limbang Jaya, peserta yang mengikuti pelatihan ini sudah cukup dapat memahami materi yang disampaikan mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai salah satu peluang Usaha Ekonomi Produktif (UEP) dengan menghasilkan hasil praktik yang sangat baik. Pelatihan ini berguna untuk meningkatkan keterampilan Karang Taruna di Desa Limbang Jaya agar dapat menjadi salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh Karang Taruna Desa Limbang Jaya. Hasil praktik yang sangat baik menunjukkan bahwa kegiatan ini telah berhasil diselenggarakan dengan baik dan peserta merasa antusias dengan materi yang disampaikan. Adapun setelah dilaksanakannya kegiatan ini, diharapkan Karang Taruna di Desa Limbang Jaya dapat menerapkannya sebagai peluang usaha ekonomi produktif secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wirawan, I. M., & Darmawiguna, I. G. M. (2014). Pelatihan Desain Grafis dengan Aplikasi Corel Draw untuk Anak-anak Panti Asuhan se-Kecamatan Buleleng. *Abdimas*, 3(1), 92–99.
- Amna, A., Kamarudin, A. P., Basyirah, B., Fatma, M., Diana, R., Suknah, S., Putri, S. M., & Erita, E. (2023). Sosialisasi Pengolahan Tepung Cangkang Telur menjadi Brownies Cokelat Kukus Kalsium Tinggi di Desa Paya Reje Tamidelem. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 216–227. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V3I2.224>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Desiani, A., Suprihatin, B., Amran, A., & Sitorus, D. S. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Perempuan Desa Limbang Jaya Melalui Pemanfaatan Limbah Kain Songket. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1682–1690.
- Desnelita, Y., Gustientiedina, Susanti, W., Nasien, D., & Putri, R. N. (2019). PKMS PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENUJU WIRUSAHA BAGI PEMUDA RT.03 RW.04 KELURAHAN UMBAN SARI. *DINAMISIA – Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–272.

- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
- Febriani, N., & Aunillah, R. (2024). Implementasi Penggunaan Media Audiovisual Sebagai Sarana Pembelajaran Produksi Konten Video Tiktok Kecamatan Jatigede. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–338. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V4I2.397>
- Ferdi. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Desa Salimpaga, Kecamatan Tolitoli Utara. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(2), 37–43.
- Hotimah, H., Raihan, S., Amrah, A., Atjo, S. E. P., & AP, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Inovatif Berbasis Hypercontent bagi Guru SD. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V3I2.223>
- Irmeilyana, Desiani, A., Ngudiantoro, Alfarisy, S., & Andreani, P. A. (2019). Analyzing characteristics of Songket Palembang weavers productivity using path analysis. *Journal of Physics: Conference Series*, 1282, 12018. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1282/1/012018>
- Leatemia, S. Y., & Pattinaja, E. M. (2023). Pelatihan Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 228–237. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V3I2.227>
- Muslim, Moh. (2020). PHK pada Masa Pandemi Covid-19. *ESENSI: Jurnal Manajemen Bisnis*, 23(3), 357–370.
- Nengsih, Y. K., Husin, A., Saputra, A., & Sriwijaya, U. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Batik Eco Print Pada Kader PKK Sebagai Peluang Home Industry Creative Di Desa Limbang Jaya Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(4), 1235–1252.
- Nurrizalia, M., Husin, A., Waty, E. R. K., & Nengsih, Y. K. (2022). MENGELOLA SAMPAH RUMAH TANGGA DENGAN PEDOMAN BUKU SAKU 4R (REDUSE, REUSE, RECYCLE, REPLANT) DI DESA LIMBANG JAYA II OGAN ILIR. *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)*, 1(2), 67–77.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society*, 2(2), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>

- Santoso, A. M., Sucipto, S., Istiqlaliyah, H., Ristyawan, A., Indriati, R., Afandi, Z., ..., Sulistiono, S., Forijati, R., Firliana, R., Primandiri, P. R., Sutikno, S., Suciati, S., Rahajoe, D., Hadi, Moch. N., Tohari, A. F., Wibisono, R. M., Pratama, A., Annafinurika, M., ... Gunawan, H. R. (2022). Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V3I1.130>
- Sholeh, M., Rr Rachmawati, Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produksi UKM. *Selaparang*, 4(1).
- Suprihatin, B., Yahdin, S., Maiyanti, S. I., Primartha, R., Desiani, A., Geovani, D., Chaniago, R. A. F., Marselina, N. C., Salsabila, A., & Rayyani, I. (2023). Pemberdayaan Pengrajin Songket Melalui Pendampingan Aplikasi Desain Grafis Di Desa Limbang Jaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 10(1), 50–55. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v10i1.3643>
- Valentino, D. E., & Yudiansyah, Y. (2020). PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA NOVENA HOTEL BANDUNG. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(2), 68–77.
- Vianisa, R. W., Fahmi, M. I., Fitria, F., Rahma, N. A. A., Dewi, P. J. S., Fauziah, A. U., Fanani, F. R., Wulandari, D. P., Anam, C., & Herachwati, N. (2024). Analisis SWOT dalam Pengembangan Place Branding di Desa Tritik dan Bendoasri Sebagai Desa Wisata Porang. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 182–193. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V4I2.270>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2).