**Jurnal Bina Desa**
Volume 8 (3) (2026) 467-474
p-ISSN 2715-6311 e-ISSN 2775-4375
https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jurnalbinadesa

# Pelatihan Canva Sebagai Skill Dasar Produksi Konten Digital Kreatif Bagi Pemuda Karang Taruna Desa Karangan Kecamatan Karanganom Kabupaten Klaten

**Muhammad Hafidz Rohilavi[1]✉ Alfiaturrahmaniah Alfiaturrahmaniah[2], Chusen Ismail Sidiq[3], Wakhid Fitri Albar[4], Hendratna Hendratna[5]**

[1]Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang
[2]Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang
[3]Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
[4]Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang
[5]Desa Karangan, Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten

rohilavihafidz@students.unnes.ac.id

**Abstrak.** Pelatihan Canva sebagai keterampilan dasar produksi konten digital kreatif dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang di Desa Karangan, Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten, sebagai respons terhadap kebutuhan pemuda akan keterampilan digital di era informasi. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan informatif. Pelatihan ini diadakan dalam rangka program kerja kuliah kerja nyata Giat 10, dengan sasaran pemuda dari Dusun Nglumbang Kramat, Dusun Grubugan, dan Dusun Karangan. Metode yang digunakan mencakup pengenalan media sosial dan kegunaannya, pengenalan aplikasi editor foto dan video, khususnya Canva, penjelasan fitur-fitur utama, tips desain grafis, serta praktik pembuatan poster. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga sesi interaktif yang melibatkan partisipasi aktif peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi muda-mudi, serta kemampuan mereka dalam memproduksi konten kreatif untuk mendukung aktivitas organisasi. Selain itu, program ini mendorong peserta untuk lebih aktif dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan dapat berkontribusi lebih efektif dalam mempromosikan kegiatan desa dan meningkatkan kreativitas komunitas.
**Kata Kunci:** Konten Kreatif, Canva, Pelatihan, Pancasila

***Abstract.*** *The Canva training as a basic skill for creative digital content production was conducted by students of Semarang State University in Karangan Village, Karanganom District, Klaten Regency, in response to the youth's need for digital skills in the information era. The aim of this program is to enhance the abilities of Karang Taruna members to produce attractive and informative visual content. This training is part of the community service program Giat 10, targeting youth from Nglumbang Kramat Hamlet, Grubugan Hamlet, and Karangan Hamlet. The methods used include an introduction to social media and its uses, an introduction to photo and video editing applications, particularly Canva, explanations of key features, graphic design tips, and practical poster-making exercises. The activities were carried out in three interactive sessions that involved active participation from the participants. The results of the community service activities showed an increase in enthusiasm and participation among the youth, as well as their ability to produce creative content to support organizational activities. Additionally, this program encourages participants to be more active and wise in utilizing digital technology in their daily lives, with the hope of contributing more effectively to promoting village activities and enhancing community creativity.*
***Keywords:*** *Creative content, Canva, Training, Pancasila*

Koresponden: rohilavihafidz@students.unnes.ac.id

*Submitted:* 2025-01-27
*Accepted:*2026-10-22
*Publisher*:2026-10-31

Publisher by Pusat Pengembangan KKN, LPPM, Universitas Negeri Semarang

## Pendahuluan

Perkembangan Revolusi Industri di Era 5.0 yang sedang terjadi di Indonesia ini memberikan pengaruh yang sangat besar dan cepat bagi seluruh aspek kehidupan manusia (Kurniasih & Apriani, 2022; Deryansyah et al., 2022). Adanya digitalisasi dalam bersosial media saat ini memberikan kemudahan serta manfaat yang positif karena dapat membantu menyebarkan informasi menjadi lebih cepat dan mudah serta mempermudah komunikasi dengan berbagai eleman masyarakat dimanapun berada tanpa terhalang jarak (Nurlatifah et al, 2022; Damayanti et al., 2023; Heri et al., 2021). Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi menciptakan karakter masyarakat pemuda yang berdasarkan profil pemuda Pancasila (Sinaga & Adha, 2024). Karakteristik pemuda Pancasila merupakan pemuda berwawasan global yang didukung dengan penggunaan sosial media digital dalam proses pembelajaran dan kehidupan bermasyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dalam praktiknya (Nurharyanto *et al.*, 2024; Tamba, 2025).

Memasuki era digitalisasi ini, masyarakat khususnya pemuda turut serta dalam menciptakan ide kreatif melalui konten visual yang menarik dan efisien menjadi semakin krusial, baik untuk kebutuhan pribadi maupun organisasi (Indra *et al.*, 2024). Salah satu aplikasi penunjang konten digital yang digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Canva. Canva merupakan salah satu diantara banyaknya aplikasi desain yang dimanfaatkan oleh pemuda karang taruna dalam memperkenalkan tentang organisasinya (Jaya, 2023). Aplikasi canva dirancang untuk desain konten yang dapat digunakan secara online yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur desain grafis dalam bentuk poster, grafik, presentasi, pamflet, spanduk banner, kartu undangan dan lain-lain (Nurhayaty et al., 2022; Syahrir et al., 2023). Dewasa ini canva sangat membantu mempermudah pekerjaan organisasi karang taruna dalam mendesain konten kreatif berwawasan Pancasila sebagai media promosi kegiatan desa (Widodo *et al.*, 2024).

Hal ini sejalan dengan program kerja kuliah kerja nyata Giat 10 di Desa Karangan, Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten dengan sasaran peserta karang taruna Dusun Nglumbang Kramat, Dusun Grubugan, dan Dusun Karangan. Hasil luaran dari aplikasi canva diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan pemuda karang taruna di Desa Karangan. Perubahan dalam media digitalisasi bertujuan agar pemuda karang taruna dapat terbiasa menggunakan bidang teknologi yang semakin tidak terbendung dan mudah diakses (Sukma *et al*., 2024).

Desa karangan merupakan salah satu bagian dari 19 desa dalam wilayah Kecamatan Karanganom, Kabupaten Klaten yang menjadikan desa ini sangat strategis karena desa ini terletak berdekatan dengan pusat pemerintahan di ibukota kecamatan, memiliki fasilitas pelayanan publik dan berbagai sentra kuliner yang beragam pada Desa Karangan tersebut. Desa karangan memiliki keunikan berupa Taman Koplak Andong yang pada era sebelumnya merupakan tempat berkumpulnya terminal delman atau andong yang berada di tepi Desa Karangan yang didalamnya didirikan sebuah monumen bersejarah berupa andong untuk memperingati nilai-nilai sejarah perjuangan dari desa tersebut.

Organisasi karang taruna Desa Karangan didirikan berfungsi sebagai wadah sarana pengembangan generasi muda, berkembangnya atas dasar tanggung jawab sosial dan kesadaran dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama ditingkat satuan desa atau komunitas adat sekitarnya. Organisasi ini berfokus dalam segala kegiatan yang mendukung peningkatan kesejahteraan sosial, serta bertujuan untuk membina dan mengarahkan para pemuda dalam mengembangkan inovasi kreativitas mereka melalui berbagai aktivitas kegiatan yang terstruktur dalam sebuah organisasi desa (Handayani & Muliastrini, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka sebagai salah satu upaya meningkatkan kapasitas keahlian pemuda karang taruna Desa Karangan dibidang desain grafis dalam menciptakan konten-konten bermuatan positif berlandaskan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan untuk disebarluaskan melalui pelatihan digital canva (Ningrum *et al.*, 2024). Sehingga kegiatan pengabdian masyarakat yang disusun dalam program kerja Unnes Giat 10 Desa Karangan berupa Pelatihan Konten Kreatif Pancasila Pentingnya Media bagi Karang Taruna dan Pengenalan serta Pelatihan Dasar Desain menggunakan Canva.

## Metode Pelaksanaan

### Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah mencari pemuda rentan usia remaja khususnya karang taruna yang memiliki minat terhadap sosial media digital untuk mengikuti pelatihan dalam meningkatkan keterampilannya. Langkah selanjutnya adalah melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal mereka dan koordinasi untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut. Setelah itu, dilanjutkan melakukan kesepakatan diadakannya sosialisasi dan pelatihan konten kreatif nilai-nilai pancasila melalui canva.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, diadakan tiga sesi pertemuan dengan metode pelaksanaan berupa sosialisasi dan pelatihan. Pelatihan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2024 pada hari sabtu di Bangsal Dusun Nglumbang Kramat, Desa Karangan dengan tujuan untuk mengenalkan aplikasi canva dan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut. Karang taruna Dusun Nglumbang Kramat diberikan pengertian tentang aplikasi canva selanjutnya dilakukan untuk membuat desain gambar poster bertemakan pancasila dan tokoh pahlawan menggunakan aplikasi canva. Pertemuan kedua dilaksanakan di posko perempuan kkn desa karangan pada hari minggu tanggal 22 Desember 2024 dengan peserta karang taruna Dusun Karangan dengan rincian kegiatan yang sama. Pertemuan ketiga dilaksanakan di posko perempuan kkn Desa Karangan pada hari minggu tanggal 12 Januari 2025 dengan peserta karang taruna Dusun Grubugan dengan rincian kegiatan yang sama seperti kegiatan sebelumnya.

### Target Sasaran

Peserta dari program kerja wajib Unnes Giat 10 Desa Karangan pada kegiatan Pelatihan Konten Kreatif Pancasila Pentingnya Media bagi Karang Taruna dan Pengenalan serta Pelatihan Dasar Desain menggunakan Canva adalah pemuda karang taruna Desa Karangan meliputi Dusun Nglumbang Kramat, Dusun Karangan, dan Dusun Grubugan.

## Hasil Dan Pembahasan

### Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan konten digital kreatif dalam mengenalkan skill dasar pembuatan konten digital untuk media online dilaksanakan di Desa Karangan, Kecamatan Karanganom,Kabupaten Klaten. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi dasar dan juga melatih keterampilan para pemuda Karang Taruna Desa Karangan dalam memproduksi konten kreatif digital, khusus nya pada bidang desain grafis.

Pelatihan ini dibuat untuk memberikan pemahaman dasar pembuatan konten visual digital menggunakan berbagai aplikasi dan juga website yang dapat diakses oleh khalayak, seperti pada penggunaan aplikasi "canva" yang menyediakan beragam template untuk digunakan dalam berbagai keperluan pembuatan konten seperti poster, infografis, dan materi promosi lainnya.

Pelatihan ini memiliki 3 sasaran kelompok Karang Taruna, yaitu Karang Taruna Dukuh Nglumbang Kramat, Karang Taruna Dukuh Karangan, dan Karang Taruna Dukuh Grubugan. Penentuan sasaran tersebut didasarkan jadwal pertemuan Karang Taruna yang telah diagendakan sehingga tidak bersamaan dengan jadwal program kerja lainnya. Adapun peserta yang mengikuti pelatihan ini kurang lebih berjumlah 20 orang tiap Karang Taruna dukuh setempat dan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi beberapa sesi acara yaitu :

***Pembukaan Pengenalan Program dan Pemaparan Materi Sesi Pertama***

Kegiatan diawali dengan sambutan oleh ketua kelompok UNNES GIAT 10 Desa Karangan dan penanggung jawab kegiatan, selanjutnya ialah pengenalan program oleh pemateri melalui media power point interaktif yang dibagi menjadi tiga sesi materi, materi yang pertama yaitu materi tentang pengenalan media sosial dimana pada pemaparan materi ini pemateri menjelaskan jenis-jenis media sosial, tujuan menggunakan media sosial, dan pemahaman bagaimana cara menggunakan sosial media yang baik dengan menampilkan konten yang informatif dan menarik.

Pada sesi pemaparan awal ini pemateri beberapa kali menampilkan interaksi dengan audiens dengan menampilkan beberapa *clue* gambar yang berkaitan dengan materi untuk bisa dijawab oleh audiens, di akhir pemaparan pemateri juga memberikan pertanyaan kepada audiens dan audiens yang bisa menjawab serta menjelaskan jawabannya dengan cepat dan tepat akan mendapatkan *reward* .



**Gambar 1.** Limbah Serbuk Kayu Usaha Kerajinan Akar Bambu
(Sumber; Dokumentasi Pribadi, 2024)

***Pemaparan Materi Sesi Pengenalan Aplikasi Canva***

Sesi kedua pemateri memaparkan materi yang menampilkan salah satu aplikasi desain yang dapat menjadi media pemuda Karang Taruna Desa Karangan untuk belajar membuat konten, khususnya pada konten desain grafis. Pada sesi ini pemateri memberikan penjelasan tentang isi aplikasi "canva" mulai dari deskripsi aplikasi "canva", fitur -fitur yang ada di dalam aplikasi "canva" beserta kegunaannya.

Adapun fitur-fitur tersebut seperti fitur pemilihan template desain siap pakai yang menyediakan kerangka kerja desain guna memudahkan proses mendesain, kemudian ada fitur alat desain yang dapat membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan lebih mudah, fitur kolaborasi dimana dalan fitur ini pengguna bisa membuat kolaborasi dengan orang lain melalui *link* yang dibagikan sehingga pengguna lain bisa mengakses proyek yang ia sedang kerjakan dan bisa mengerjakannya bersama. Pada sesi ini pemateri juga menjelaskan kepada para anggota Karang Taruna tentang keunggulan dan kekurangan dari aplikasi canva.



**Gambar 2.** Sesi Pemaparan Materi tentang Aplikasi Canva
(Sumber; Dokumentasi Pribadi, 2024)

***Sesi Pemaparan Tips dan Demonstrasi dalam Pembuatan Poster***

Pada sesi ini, pemateri memberikan penjelasan tentang pengetahuan umum poster dan tips mendesain poster. Sebelum beranjak pada demonstrasi membuat poster bersama, pemateri menjelasakan tips – tips apa saja yang dapat dilakukan maupun harus diketahui oleh para anggota Karang Taruna sebelum membuat poster seperti : mengetahui dan menentukan desain poster yang dibuat nantinya akan dilihat oleh siapa, kemudian pemateri juga menjelaskan tentang bagaimana pentingnya menentukan tema desain dan media – media yang bisa digunakan untuk mencari inspirasi dan referensi desain misalnya pada website dan aplikasi pinterest, behance, dribble, dan template canva.

Pada Sesi ini pemateri juga menjelaskan tentang *layout* atau komposisi yang bisa digunakan untuk menentukan letak – letak elemen pada poster agar terlihat rapi dan mudah dipahami, selanjutnya materi tentang jenis – jenis warna dan referensi kombinasi warna yang cocok untuk diterapkan pada desain poster, pemilihan jenis teks dan peletakkannya juga menjadi bagian dari tips yang dijelaskan pada sesi ini , selain itu pemateri juga menjelaskan tentang *point of interest* (focus utama) yang digunakan untuk menentukan bagian poster mana yang dapat ditonjolkan agar terlihat menarik saat dilihat nantinya.



**Gambar 3.** Pemaparan Tips dan Demonstrasi Pembuatan Poster
(Sumber; Dokumentasi Pribadi, 2025)

***Partisipasi Msyarakat dan Pemberian Reward***

Pada sesi ini pemateri mengajak para anggota karang taruna untuk mempraktikan teori yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu membuat desain poster dengan menggunakan media website dan aplikasi canva secara bersama – sama . Pada sesi ini pemateri memberikan *challenge* kepada para anggota karang taruna untuk membuat desain poster pada aplikasi canva, adapun pada praktik pembuatan poster ini pemateri memberikan *clue* tema seputar Pahlawan Indonesia dan menyediakan mentahan elemen siap pakai yang bisa digunakan oleh para anggota karang taruna untuk melengkapi isi poster mereka.

Pelaksanaan *challenge* pembuatan desain poster ini tetap dalam pantauan dan bimbingan oleh pemateri, apabila terdapat peserta yang mengalami kesulitan dalam membuat desain poster, maka pemateri akan memberikan arahan dan bimbingan sehingga peserta dapat terbantu. Setelah para peserta menyelesaikan praktik desain poster yang telah dibuat, selanjiutnya pemateri akan mereview satu persatu poster dengan memberikan apresiasi, kritikan, dan saran. Sebagai bentuk apresiasi terhadap peserta, pemateri memberikan beberapa hadiah untuk poster terbaik dari *challenge* membuat poster yang telah dilaksanakan sebelumnya. Antusias dan umpan balik yang diberikan oleh peserta menjadikan suasana pelaksanaan program kerja berupa pelatihan konten kreatif berjalan dengan lancar dan meriah, dengan adanya pelatihan ini para mahasiswa UNNES GIAT 10 Desa Karangan dan para anggota Karang Taruna Desa Karangan bisa menghadirkan kebermanfaatan dan ilmu sehingga nantinya peserta bisa mempraktikkannya secara mandiri untuk membantu kebutuhan produksi konten media sosial karang taruna maupun pribadi.



**Gambar 4.** *Challege* Membuat Poster dan Pemberian Hadiah sebagai Bentuk Apresiasi (Sumber; Dokumentasi Pribadi, 2025)

**Hasil Kegiatan**

Program Kerja pelatihan konten kreatif melalui media canva ini diawali dengan observasi di lingkungan masyarakat Desa Karangan. Hasil dari observasi dan informasi dari beberapa masyarakat bahwa masyarakat khususnya anak – anak muda di Desa Karangan tertarik untuk mulai me *rebranding* diri dalam dunia digitalisasi yang mana hal tersebut berkaitan dengan media sosial pribadi ataupun komunitas yang akan membawa pribadi mereka dan Desa Karangan dikenal lebih luas lagi. Hal tersebut juga berkaitan dengan dibutuhkannya pelatihan pembuatan konten yang menarik namun tetap mudah untuk dibuat dan edukasi terkait bermedia sosial. Pelaksanaan kegiatan pelatihan konten kreatif ini dilakukan bersamaan dengan pertemuan rutinan Karang Taruhan di Desa Karangan sebagai forum yang mewadahi perkumpulan para muda mudi di Desa Karangan. Adanya forum pertemuan Karang Taruna tersebut memudahkan mahasiswa dalam memberikan pelatihan dan edukasi secara menyeluruh dan mendalam.

Pelatihan pembuatan konten kreatif merupakan salah satu bentuk kegiatan yang diharapkan dapat membangkitkan semangat muda mudi dalam mengembangkan skill baru di bidang digital dan menuangkan segala ide kreatif nya ke dalam karya-karya desain digital yang nantinya dapat di tunjukkan kepada khalayak luas khususnya melalui media sosial. Tiga sasaran peserta yang ditargetkan memiliki antusiasme dan kesan yang cukup tinggi, meskipun ada beberapa kendala pada saat pelaksanaan program kerja seperti kendala cuaca buruk dan jaringan internet tidak menyurutkan antusiasme muda mudi karang taruna untuk mengikuti acara tersebut. Adapun penjelasan tentang bagaimana kesan muda mudi terhadap kegiatan ini yaitu pada Karang Taruna Dukuh Karangan para peserta menyerap materi dengan baik dan antusias yang cukup besar hal tersebut dibuktikan dengan tinggi nya partisipasi dan antusias peserta saat bertanya, menjawab pertanyaan, dan melakukan *challenge* pembuatan poster, begitupun dengan dua sasaran lainnya yaitu Karang Taruna Dukuh Nglumbang Kramat dan Karang Taruna Dukuh Grubugan.

Adanya pelatihan pembuatan konten kreatif digital tersebut membantu membangkitkan kesadaran masyarakat khsususnya muda mudi agar bisa mengenali minat dan potensi dalam diri di era serba digital saat ini , yaitu dengan mengasah skill atau kemampuan dalam bidang pengeloaan media sosial dan produksi konten kreatif. Penggunaan media *power point* , pemaparan materi dengan metode diskusi, interaktif, dan melakukan praktik secara bersama – sama sangat membantu peserta dalam memahami informasi setap sesi materi yang dijelaskan.

Saat kegiatan berlangsung, pihak kelompok mahasiswa juga berdiskusi dengan pihak peserta (Karang Taruna) terkait pelaksanaan kegiatan tersebut, para peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini namun terdapat evaluasi berupa saran untuk memperbanyak jangkauan peserta serta menjelaskan lebih mendalam terkait aplikasi atau website edit lain missal aplikasi untuk mengedit video dan lain sebagainya. Dengan demikian, adanya kegiatan ini baik dari pihak mahasiswa, karang taruna, maupun pihak Pemerintah Desa Karangan berharap pelatihan yang diberikan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan pembuatan konten kreatif tersebut, khususnya bagi masing – masing peserta yang nantinya memiliki ilmu dan pengalaman baru.

## Simpulan

Pelatihan Konten Kreatif Pancasila Pentingnya Media bagi Karang Taruna dan Pengenalan serta Pelatihan Dasar Desain menggunakan Canva dengan desain poster yang baik akan membantu Karang Taruna Desa Karangan untuk menyampaikan pesan dengan efektif. Dengan memahami audiens, tema, dan elemen desain yang tepat, Karang Taruna dapat membuat poster yang menarik, informatif, dan mendukung promosi kegiatan organisasi pemuda desa.

## Referensi

Abdy Iwan, Nurharyanto, D.W. *et al.* (2024) "Teacher Training & Assistance in Creating Creative Learning Media Using the Canva Application," 8(3), hal. 4–7.

Damayanti, A., Delima, I. D., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi dan publikasi (Studi deskriptif kualitatif pada akun Instagram @rumahkimkotatangerang). *PIKMA: Jurnal Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*, 6(1), 173–190.

Deryansyah, A. D., Susanto, R. D., & Rachmadiani, R. (2022). Media sosial dan digitalisasi di masa

normal baru. *Buana Komunikasi: Jurnal Penelitian & Studi Ilmu Komunikasi*, 3(1), 16–25.

Handayani, N. N. L., & Muliastrini, N. K. E. (2020). Pembelajaran era disruptif menuju era Society 5.0 (Telaah perspektif pendidikan dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 1–14.

Heri, Sandika, F., Apriliani, F., Ramadhan, G., & Adilah, H. (2021). Revolusi industri 5.0 dalam perspektif ekologi administrasi desa. *Jurnal Ilmiah "Neo Politea"*, 2(1), 35–45.

Indra, D. *et al.* (2024) "Pelatihan Kreatifitas Digital Menggunakan Canva Bagi Anggota Karang Taruna Parangloe," 9(2), hal. 123–130.

Jaya, M.I. (2023) "Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN Setelah penyebaran Covid-19 berangsur membaik kemdikbud melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2021 menyatakan bahwa aktivitas belajar mengajar dapat dilaksanakan secara."

Kurniasih, E., & Apriani, D. (2022). Pengaruh era digitalisasi dalam media sosial terhadap perilaku masyarakat. *Jurnal Hukum*, 47–54.

Ningrum, N.S. *et al.* (2024) "Jurnal Bina Desa Pelatihan Canva dan Capcut sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Cakap Digital serta Penguatan Nilai-Nilai Pancasila pada Remaja Desa Penakir Pendahuluan," 6(3), hal. 382–388.

Nurhayaty, E., Marginingsih, R., Susilowati, I. H., & Pramularso, E. Y. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77.

Sinaga, R.M. dan Adha, M. (2024) "Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Canva Dengan Berbasis Kurukulum Merdeka Di Kabupaten Pringsewu," 2, hal. 293–301.

Sukma, R., Dewi, I. dan Chisbiyah, L.A. (2024) "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva for Education dalam Modul Ajar berbasis Problem Based Learning bagi Guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang," 8(3), hal. 843–856.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 732–742.

Tamba, R. D. (2025). Peluang dan tantangan dalam karir generasi Z di era revolusi industri 5.0. *Jurnal Komunikasi*, 2(7), 716–728.

Widodo, B.S. *et al.* (2024) "Pelatihan Pembuatan Konten Kreatif Bertema Indonesia Harmoni Pasca Pemilu 2024 Pada Masyarakat Rintisan Desa Pancasila Di Desa Rejuno," 5(6), hal. 13047–13054.

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