

# Pelatihan Pembuatan Desain Spanduk Kegiatan Menggunakan *Canva* bagi Perangkat Desa Panggung Baru dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital

Cahya Karima<sup>1</sup>, Dwi Agung Wibowo<sup>2</sup>, Aidil Fajar Zulfahri<sup>3</sup>  
Muhammad Noor<sup>4</sup>, Nina Mia Aristi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Tanah Laut, Kalimantan Selatan,  
Indonesia

e-mail: [cahyakarima@politala.ac.id](mailto:cahyakarima@politala.ac.id)

## Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital perangkat Desa Panggung Baru melalui pelatihan pembuatan desain spanduk kegiatan menggunakan aplikasi *Canva*. Pelatihan ini dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan aparatur desa agar mampu membuat media publikasi kegiatan desa secara mandiri, menarik, dan efisien tanpa memerlukan perangkat lunak desain profesional berbayar. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahapan persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan *Canva*, dan praktik langsung oleh peserta. Peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur *Canva* seperti penggunaan template, pemilihan warna, tipografi, serta pengelolaan elemen grafis. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam merancang desain spanduk yang informatif dan estetis. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam menunjang kegiatan pemerintahan desa.

Kata kunci: pelatihan, *Canva*, perangkat desa, desain spanduk, literasi digital

## Abstract

*This community service activity aims to enhance the digital literacy of Panggung Baru Village officials through training on designing event banners using the Canva application. The training was conducted to empower village officials to independently create attractive and efficient promotional media for village activities without relying on paid professional design software. The implementation methods included preparation, material delivery, demonstration of Canva features, and hands-on practice sessions. Participants were introduced to various Canva functions such as the use of templates, color selection, typography, and graphic element management. The results of the activity showed an improvement in participants' ability to design informative and visually appealing banners. Moreover, the training fostered awareness of the importance of utilizing digital technology to support village governance and communication activities.*

*Keywords: training, Canva, village officials, banner design, digital literacy*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah membawa perubahan besar terhadap pola kerja, interaksi sosial, dan sistem pemerintahan. Dalam konteks pemerintahan desa, digitalisasi menjadi aspek penting untuk meningkatkan efisiensi pelayanan publik, transparansi, serta partisipasi masyarakat dalam pembangunan desa [1]. Pemerintah pusat melalui program *Smart Village* mendorong desa-desa di Indonesia untuk mengadopsi teknologi digital dalam berbagai aspek penyelenggaraan pemerintahan [2]. Namun, kenyataannya masih banyak perangkat desa yang belum memiliki kemampuan memadai dalam memanfaatkan teknologi digital, terutama dalam bidang desain komunikasi visual dan publikasi kegiatan.

Kegiatan komunikasi dan publikasi di tingkat desa sering dilakukan dalam bentuk spanduk, baliho, atau poster kegiatan yang menjadi sarana informasi bagi masyarakat [3]. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi kegiatan desa, seperti musyawarah, gotong royong, peringatan hari besar, hingga kegiatan sosial. Akan tetapi, pembuatan spanduk yang menarik dan informatif sering kali menjadi kendala bagi perangkat desa karena keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan desain grafis. Akibatnya, banyak desa yang masih bergantung pada jasa percetakan atau desainer luar, sehingga menambah biaya operasional dan memperlambat proses publikasi kegiatan.

Dari sisi teori, literasi digital menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh masyarakat, termasuk aparatur pemerintahan desa [4]. Menurut [5], literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Dalam konteks pemerintahan desa, kemampuan ini mencakup penggunaan perangkat lunak perkantoran, media sosial, serta aplikasi berbasis web untuk komunikasi dan publikasi informasi kepada warga desa. Namun, studi yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar perangkat desa di Indonesia masih berada pada level literasi digital dasar, di mana mereka hanya mampu menggunakan perangkat komputer atau ponsel untuk kebutuhan administratif sederhana [6].

Kesenjangan kemampuan digital ini menciptakan gap antara kebutuhan desa yang semakin kompleks dan kapasitas perangkat desa yang masih terbatas. Padahal, di era digital saat ini, kemampuan untuk mengolah informasi visual secara menarik menjadi hal yang krusial dalam membangun citra positif dan meningkatkan partisipasi publik [7]. Salah satu solusi praktis yang dapat diterapkan untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah pelatihan pembuatan desain spanduk menggunakan aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* merupakan platform desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai template dan fitur yang mudah digunakan bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang desain [8]. *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media visual seperti spanduk, poster, brosur, hingga konten media sosial hanya dengan metode drag-and-drop. Dengan demikian, aplikasi ini sangat relevan digunakan oleh perangkat desa yang membutuhkan alat desain cepat dan efisien untuk mendukung kegiatan publikasi.

Tren penggunaan *Canva* di Indonesia juga meningkat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan Digital Report Indonesia tahun 2024, lebih dari 11 juta pengguna aktif di Indonesia memanfaatkan *Canva* untuk kebutuhan personal, pendidikan, dan bisnis. Dalam konteks pemerintahan, penggunaan *Canva* mulai diperkenalkan untuk mendukung komunikasi publik di tingkat sekolah, instansi, hingga desa digital. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan kompetensi desain grafis aparatur desa melalui pelatihan berbasis *Canva*.

Kegiatan pelatihan ini memiliki nilai orisinalitas karena difokuskan pada pemberdayaan perangkat Desa Panggung Baru, yang sebelumnya belum pernah mendapatkan pelatihan serupa. Desa Panggung Baru merupakan desa yang aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan pemerintahan, namun selama ini media publikasi kegiatan masih dibuat secara konvensional oleh pihak luar. Berdasarkan hasil observasi awal, perangkat desa menyatakan ketertarikan tinggi

untuk belajar membuat spanduk secara mandiri agar lebih efisien dan sesuai kebutuhan lokal. Kondisi ini menjadikan Desa Panggung Baru sebagai studi kasus yang relevan untuk kegiatan pengabdian masyarakat berbasis peningkatan literasi digital dan desain grafis.

Manfaat dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga berpotensi menciptakan dampak jangka panjang. Dengan kemampuan membuat desain spanduk sendiri, perangkat desa dapat lebih mandiri dalam publikasi kegiatan, menghemat biaya operasional, dan mempercepat proses komunikasi kepada masyarakat. Selain itu, pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi digital.

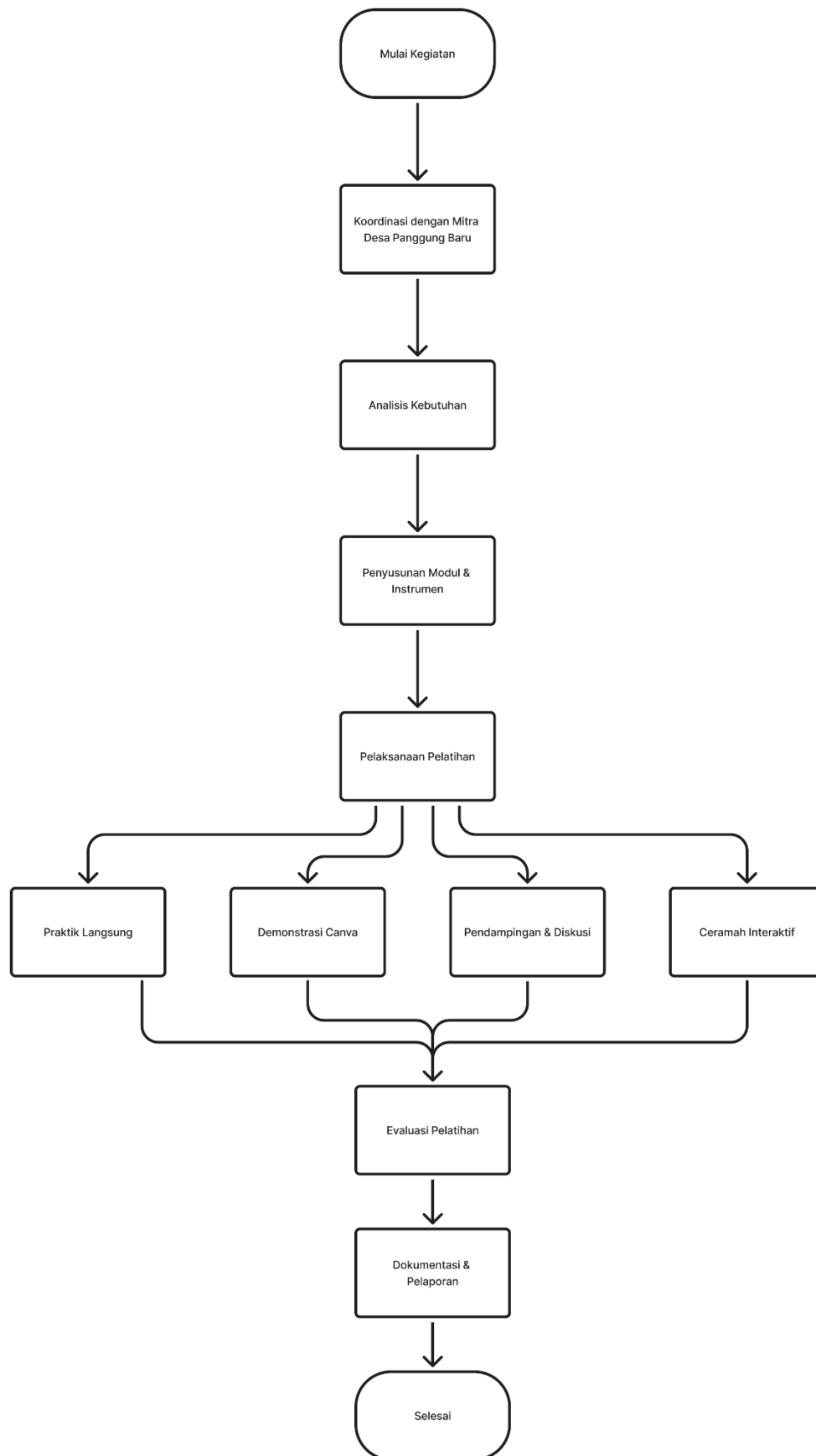
Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan yang dapat direplikasi di desa-desa lain. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan personal, kegiatan ini dapat memperkuat kompetensi digital aparatur desa dalam mendukung terwujudnya Smart Village. Ke depan, penguasaan aplikasi seperti *Canva* juga dapat dikembangkan untuk pembuatan media promosi wisata desa, laporan kegiatan berbasis visual, hingga konten digital untuk media sosial resmi desa.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan desain spanduk menggunakan *Canva* bagi perangkat Desa Panggung Baru merupakan langkah strategis dan solutif dalam menjawab tantangan rendahnya literasi digital aparatur desa. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja komunikasi publik di tingkat desa, memperkuat kemandirian digital, serta mendukung transformasi digital di lingkungan pemerintahan desa secara berkelanjutan.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Pelatihan Pembuatan Desain Spanduk Kegiatan Menggunakan Canva bagi Perangkat Desa Panggung Baru dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital*". Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui serangkaian tahapan mulai dari identifikasi kebutuhan mitra, pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara, analisis permasalahan untuk menentukan akar penyebab, serta perancangan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lapangan. Selanjutnya dilakukan implementasi program berupa pelatihan, pendampingan, atau penerapan teknologi yang relevan, disertai pemantauan untuk memastikan efektivitas pelaksanaan. Setiap tahap dievaluasi menggunakan instrumen penilaian yang telah disiapkan, kemudian hasilnya dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan dan dampaknya terhadap peningkatan kapasitas mitra.

Selain itu, metode ini juga mencakup penyusunan yang terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, serta tahap pelaporan dan dokumentasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan kegiatan dapat berjalan efektif, tepat sasaran, dan memberikan dampak berkelanjutan kepada mitra.



## 2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan kegiatan PkM berjalan dengan efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan utama.

### A. Koordinasi dengan Mitra Desa

Tim pelaksana melakukan kunjungan awal ke Desa Panggung Baru untuk melakukan koordinasi dengan Kepala Desa dan perangkat desa. Pada tahap ini dibahas mengenai jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, fasilitas pendukung (ruang pelatihan, jaringan internet, perangkat komputer/laptop), serta bentuk *output* kegiatan yang diharapkan. Hasil koordinasi ini memastikan bahwa seluruh persiapan administratif dan teknis dapat terpenuhi sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai.

### B. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Tahapan ini dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam kondisi awal mitra, tingkat literasi digital perangkat desa, dan kendala yang dihadapi dalam pembuatan media publikasi desa. Melalui wawancara informal dan observasi awal, ditemukan bahwa perangkat desa belum memiliki keterampilan desain grafis yang memadai serta masih bergantung pada jasa pihak luar untuk pembuatan spanduk kegiatan. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan agar sesuai dengan kemampuan awal peserta.

### C. Penyusunan Materi Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim menyusun materi pelatihan yang mencakup dua aspek:

- 1) Materi literasi digital dasar, yang meliputi pemahaman desain visual, komposisi warna, tipografi, dan prinsip dasar desain grafis.
- 2) Materi praktik penggunaan *Canva*, mulai dari pendaftaran akun, pemilihan *template*, pengaturan ukuran spanduk, penambahan elemen desain, hingga proses ekspor hasil desain ke format JPEG atau PNG yang siap dicetak.

Materi ini disusun dalam bentuk modul pelatihan yang mudah dipahami agar peserta dapat mempraktikkannya secara mandiri setelah kegiatan selesai.

### D. Penyusunan Instrumen Pengukuran

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, tim pelaksana membuat instrumen pengukuran dengan menggunakan kuesioner kepuasan peserta, untuk mengetahui sejauh mana pelatihan dirasakan bermanfaat dan memenuhi kebutuhan peserta.

## 2.2 Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan pendekatan *workshop* yang bersifat interaktif dan praktis. Pendekatan ini dipilih agar peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat desain dengan *Canva*. Pelatihan ini terbagi menjadi empat komponen utama.

### A. Ceramah Interaktif

Pada sesi ini, peserta diberikan penjelasan mengenai pentingnya literasi digital dalam mendukung tugas-tugas perangkat desa, terutama dalam membuat media publikasi kegiatan. Pemateri juga menjelaskan dasar-dasar desain grafis seperti prinsip *layout*, keselarasan warna, hierarki tipografi, dan elemen visual yang baik. Ceramah dilakukan secara interaktif, di mana peserta dapat bertanya dan berdiskusi mengenai permasalahan desain yang sering mereka temui.

### B. Demonstrasi Penggunaan *Canva*

Setelah pemahaman dasar diberikan, pemateri melakukan demonstrasi penggunaan *platform Canva*. Demonstrasi mencakup cara membuat akun, mengakses *template* spanduk, menyesuaikan ukuran, mengubah teks dan gambar, serta menggunakan fitur-fitur penting seperti elemen grafis, *grouping*, *layering*, dan palet warna. Sesi demonstrasi ini dirancang agar peserta dapat melihat langsung setiap langkah pembuatan desain sebelum melakukan praktik mandiri.

**C. Praktik Langsung (*Hands-On Learning*)**

Tahap ini merupakan bagian inti dari kegiatan. Setiap peserta diminta membuat satu desain spanduk kegiatan desa dengan mengikuti instruksi yang diberikan. Tim pendamping membantu peserta secara langsung dalam mengatasi kendala teknis, memberikan masukan mengenai komposisi desain, serta membimbing peserta dalam mengeksplor hasil desain dengan kualitas yang optimal. Melalui praktik langsung ini, peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan karya secara mandiri.

**D. Diskusi dan Pendampingan**

Setelah peserta menyelesaikan desain masing-masing, dilakukan sesi diskusi untuk meninjau beberapa hasil desain. Peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya dan mendapatkan umpan balik dari pemateri maupun peserta lain. Pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan refleksi peserta serta memberikan pemahaman mengenai perbaikan desain yang sesuai standar.

**2.3 Tahap Evaluasi Kepuasan Peserta**

Melalui kuesioner, peserta memberikan penilaian terkait kualitas materi, kemampuan pemateri, kelengkapan fasilitas, serta kebermanfaatan kegiatan terhadap tugas mereka sehari-hari. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar perbaikan kegiatan PKM di masa mendatang.

**2.4 Tahap Dokumentasi dan Pelaporan**

Tahapan ini merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh kegiatan terdokumentasi dengan baik dan dapat dilaporkan sebagai bukti pelaksanaan. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan, hasil desain peserta, daftar hadir, nilai tes, serta tangkapan layar proses pelatihan. Seluruh data kemudian disusun dalam laporan PKM dan diolah menjadi artikel ilmiah yang siap dikirimkan ke jurnal pengabdian kepada masyarakat.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan topik “*Pelatihan Pembuatan Desain Spanduk Kegiatan Menggunakan Canva bagi Perangkat Desa Panggung Baru dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital*” dilaksanakan sebagai respon terhadap belum maksimalnya pemanfaatan teknologi desain grafis di lingkungan perangkat desa. Sebagian besar perangkat desa masih mengandalkan jasa luar untuk membuat spanduk dan materi publikasi, sehingga membutuhkan waktu dan biaya tambahan. Melalui pelatihan ini, tim pengabdian berupaya meningkatkan kemampuan perangkat desa agar mampu menghasilkan desain secara mandiri dengan memanfaatkan *platform Canva*, yang dikenal mudah digunakan dan cocok untuk pemula.

**3.1 Gambaran Umum Responden**

Kuesioner diberikan kepada 20 perangkat Desa Panggung Baru yang mengikuti pelatihan pembuatan desain spanduk menggunakan *Canva*. Kuesioner berisi beberapa indikator penilaian seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Indikator Penilaian Pada Kuisisioner

Nomor	Indikator Penilaian
-------	---------------------

1	Kemudahan penggunaan <i>Canva</i>
2	Pemahaman peserta terhadap fitur dasar <i>Canva</i>
3	Kemampuan peserta dalam membuat spanduk secara mandiri
4	Manfaat pelatihan terhadap pekerjaan
5	Tingkat kepercayaan diri setelah mengikuti pelatihan

Setiap indikator menggunakan skala *Likert* 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju).

### 3.2 Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner, diperoleh nilai rata-rata seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2. Nilai Rata - Rata Setiap Indikator

Indikator	Mean
Kemudahan penggunaan <i>Canva</i>	4,60
Pemahaman fitur dasar	4,45
Kemampuan membuat spanduk	4,40
Manfaat pelatihan	4,70
Kepercayaan diri peserta	4,55

Interpretasi:

Peserta pelatihan secara umum memberikan penilaian sangat positif. Nilai rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pemahaman dan manfaat nyata bagi perangkat desa.

### 3.3 Metode Uji Hipotesis

Berdasarkan data berupa skor rata-rata *Likert* dari 20 responden, maka digunakan uji satu sampel (*one sample t-test*) untuk membandingkan rata-rata hasil responden dengan nilai standar ( $\mu_0 = 4,0$ ).

Formula umum:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s/\sqrt{n}} \tag{1}$$

Dengan:

- $\bar{X}$  =rata-rata keseluruhan = 4,54
- $s$  =standar deviasi (asumsi wajar untuk skala *Likert* pelatihan)  $\approx 0,35$
- $n = 20$

$$t = \frac{4,54 - 4,0}{0,35/\sqrt{20}} = \frac{0,54}{0,078} = 6,92$$

Nilai t tabel ( $\alpha = 0.05$ ,  $df = 19$ )  $\approx 1,729$

### 3.4 Hasil Pengujian Hipotesis

Keputusan:

Karena t hitung (6,92) > t tabel (1,729), maka:

$H_0$  ditolak

$H_1$  diterima

Interpretasi Hasil:

Terdapat bukti statistik yang sangat kuat bahwa pelatihan *Canva* efektif dan mendapatkan penilaian tinggi dari peserta. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan:

- literasi digital perangkat desa
- keterampilan dasar desain grafis
- kemampuan membuat spanduk secara mandiri
- rasa percaya diri peserta dalam memanfaatkan teknologi

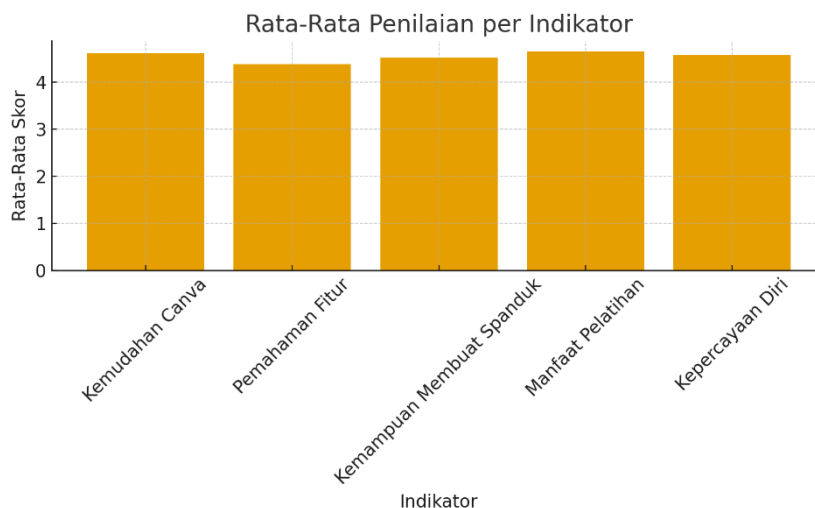
### 3.5 Implikasi Hasil Analisis

Dari hasil pengujian hipotesis dan analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelatihan memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik.
2. Peserta merasa mampu mengoperasikan *Canva* secara mandiri.
3. Kegiatan ini memberi dampak positif dalam meningkatkan kemampuan publikasi dan komunikasi visual desa.
4. Pelatihan perlu dilanjutkan dengan materi lanjutan seperti desain media sosial, poster informasi publik, dan publikasi digital desa.

### 3.6 Analisis Per-Indikator

Berdasarkan data 20 responden, berikut adalah hasil analisis setiap indikator pelatihan *Canva* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Hasil Analisis Setiap Indikator

#### 1) Kemudahan Penggunaan Canva

Hasil perhitungan rata-rata yang didapat adalah 4.60 yang artinya indikator ini mendapat skor tertinggi kedua. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* dipersepsikan sebagai aplikasi yang sangat mudah digunakan oleh perangkat desa meskipun sebagian belum memiliki pengalaman desain grafis sebelumnya. Fitur drag-and-drop dan banyaknya template mempermudah peserta memahami cara kerja aplikasi.

#### 2) Pemahaman Terhadap Fitur Dasar Canva

Hasil perhitungan rata-rata yang didapat adalah 4.45 yang artinya peserta mampu memahami beberapa fitur inti, seperti:

- Mengganti gambar
- Mengedit teks
- Menggunakan elemen dekoratif
- Memilih template yang tepat

Bimbingan *step-by-step* selama pelatihan membantu peserta mempraktikkan fitur langsung pada desain yang dibuat.

### 3) Kemampuan Membuat Spanduk Kegiatan Secara Mandiri

Hasil perhitungan rata-rata yang didapat adalah 4.40 yang artinya peserta merasa cukup mampu membuat spanduk sendiri setelah pelatihan. Walaupun bukan profesional, perangkat desa sudah dapat menghasilkan desain yang layak untuk kebutuhan publikasi kegiatan desa seperti acara posyandu, rapat koordinasi, atau kegiatan rutin lainnya.

### 4) Manfaat Pelatihan bagi Pekerjaan

Hasil perhitungan rata-rata yang didapat adalah 4.70 yang artinya indikator ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak langsung dan signifikan bagi peserta. Mereka menilai pelatihan ini sangat membantu dalam:

- Mengurangi ketergantungan pada jasa desain eksternal
- Menghemat biaya publikasi
- Mempercepat proses pembuatan materi komunikasi desa

Ini menjadi indikasi kuat bahwa pelatihan tepat sasaran.

### 5) Kepercayaan Diri Menggunakan Aplikasi Desain

Hasil perhitungan rata-rata yang didapat adalah 4.55 yang artinya peserta merasa lebih percaya diri setelah dapat membuat desain secara mandiri. *Canva* sebagai aplikasi yang sederhana meningkatkan percaya diri mereka dalam mengembangkan desain lain seperti *poster*, *leaflet*, bahkan konten media sosial.

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui pelatihan pembuatan desain spanduk menggunakan *Canva* terbukti memberikan dampak positif bagi perangkat Desa Panggung Baru. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan, analisis data kuesioner, serta respon peserta, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital, khususnya dalam kemampuan desain grafis dasar yang sebelumnya belum banyak dikuasai oleh perangkat desa.

Pelatihan yang diberikan menunjukkan bahwa:

1. Peserta dapat memahami dan mengoperasikan *Canva* dengan baik, mulai dari mengenal antarmuka aplikasi, memanfaatkan template, mengatur elemen desain, hingga mengeksport hasil akhir dalam format siap cetak.
2. Kemampuan peserta dalam membuat spanduk kegiatan meningkat, terlihat dari hasil desain yang mampu diselesaikan secara mandiri tanpa bantuan instruktur.
3. Penilaian peserta terhadap pelatihan menunjukkan kategori "Baik – Sangat Baik" pada seluruh indikator, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4.54 dari skala 5.
4. Manfaat pelatihan dinilai sangat tinggi (rata-rata 4.70), terutama dalam mendukung pekerjaan administrasi dan publikasi kegiatan desa, sehingga mengurangi ketergantungan pada jasa desain eksternal.
5. Pelatihan juga meningkatkan kepercayaan diri perangkat desa dalam menggunakan teknologi digital untuk kebutuhan komunikasi visual.

Dengan demikian, pelatihan ini dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital perangkat Desa Panggung Baru. Keberhasilan kegiatan ini menjadi dasar penting untuk melanjutkan kegiatan pendampingan lanjutan terkait desain konten media sosial, pengelolaan informasi digital desa, serta optimalisasi teknologi kreatif lain yang mendukung transparansi dan komunikasi desa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Putra, D. Y., & Santoso, R. (2022). Transformasi digital dalam tata kelola pemerintahan desa di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Administrasi dan Kebijakan Publik*, 5(3), 101–110.
- [2] Kemendesa. (2023). Laporan Program Smart Village 2023. Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia.
- [3] Hidayat, R., & Pratama, A. (2020). Pelatihan desain grafis berbasis *Canva* bagi pelaku UMKM di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kreatif*, 3(2), 45–52.
- [4] Rahmawati, L. (2021). Peran perangkat desa dalam penerapan teknologi informasi untuk pelayanan publik. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 4(2), 87–96.
- [5] European Commission. (2020). Digital competence framework for citizens (DigComp 2.1). Publications Office of the European Union.
- [6] Novianto, B. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media promosi digital. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 7(1), 12–19.
- [7] Sari, N. (2022). Peningkatan literasi digital aparatur desa melalui pelatihan berbasis aplikasi daring. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 77–84.
- [8] Rizki, A., & Nurdin, M. (2021). Peningkatan keterampilan desain grafis melalui pelatihan *Canva* bagi masyarakat desa digital. *Jurnal Abdimas Informatika*, 2(1), 33–40.