



Transformasi Literasi Digital dengan Canva Sebagai Langkah Strategis Untuk Penguatan Pendidikan dan Pemberdayaan Potensi Desa Susukan

Digital Literacy Transformation with Canva as a Strategic Step to Strengthen Education and Empower the Potential of Susukan Village

Rahma Widiyantje^{1*}, Handayani², Ina Setiawati³, Huda Farid Nurrohman⁴

^{1,2,3,4} Universitas Kuningan, Indonesia

*Korespondensi penulis: rahma.widiyantje@uniku.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 15 September 2025;

Revisi: 30 September 2025;

Diterima: 29 Oktober 2025;

Terbit: 31 Oktober 2025

Keywords: Canva; Community Empowerment; Creative Economy; Digital Literacy; Education.

Abstract The community service program titled “Digital Literacy Transformation through Canva as a Strategic Step for Strengthening Education and Empowering the Potential of Susukan Village toward Independence” was implemented to enhance the digital literacy competencies of rural communities, particularly among youth. This initiative was motivated by the low level of digital-based educational literacy, limited use of interactive learning media, and the lack of promotional content supporting the creative economy in Susukan Village. The implementation method employed a community-based empowerment approach through five main stages: socialization, training, technology application, mentoring and evaluation, and the establishment of the Village Digital Literacy Center. The training was conducted through hands-on practice, including the introduction of basic Canva features, the creation of interactive learning media, and the development of village branding content. The results demonstrated a significant improvement in participants’ skills: 80% were able to produce at least three usable designs, 72% successfully created independent educational or promotional content, and participant satisfaction reached 91%. Moreover, participants’ digital literacy scores increased to 82.4 after the training. The establishment of the Village Digital Literacy Center serves as a strategic step to ensure program sustainability and autonomous knowledge transfer at the local level. Overall, this activity successfully promoted digital literacy transformation in Susukan Village, strengthened the community’s ability to utilize technology for education and local potential empowerment, and fostered an adaptive and self-reliant village in the digital era.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema Transformasi Literasi Digital dengan Canva sebagai Langkah Strategis untuk Penguatan Pendidikan dan Pemberdayaan Potensi Desa Susukan Menuju Kemandirian dilaksanakan sebagai upaya peningkatan kompetensi literasi digital masyarakat desa, khususnya kalangan pemuda. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya literasi pendidikan berbasis digital, terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif, serta minimnya konten promosi potensi lokal yang mendukung ekonomi kreatif di Desa Susukan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *community-based empowerment* melalui lima tahapan utama: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta pembentukan Pusat Literasi Digital Desa. Pelatihan dilaksanakan dengan metode praktik langsung (*hands-on training*) yang mencakup pengenalan fitur dasar Canva, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta pembuatan konten branding desa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, di mana 80% peserta mampu menghasilkan minimal tiga desain layak pakai, 72% mampu membuat konten pembelajaran atau promosi desa secara mandiri, dan tingkat kepuasan peserta mencapai 91%. Selain itu, skor literasi digital peserta meningkat menjadi 82,4 setelah pelatihan. Pembentukan Pusat Literasi Digital Desa menjadi langkah strategis untuk menjamin keberlanjutan program dan transfer pengetahuan secara mandiri di tingkat lokal. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mendorong transformasi literasi digital di Desa Susukan, memperkuat kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan dan pemberdayaan potensi lokal, serta mewujudkan desa yang adaptif dan mandiri di era digital.

Kata kunci: Canva; Digital; Literasi; Pendidikan; Transformasi.

1. LATAR BELAKANG

Desa Susukan di Kabupaten Kuningan merupakan salah satu wilayah pedesaan dengan karakteristik sosial ekonomi yang masih didominasi oleh sektor pertanian dan usaha mikro. Berdasarkan data monografi desa, hampir sepertiga penduduknya merupakan pemuda usia sekolah antara 13 hingga 22 tahun. Kelompok usia ini menjadi sasaran potensial dalam program pemberdayaan literasi pendidikan berbasis digital karena memiliki peran strategis sebagai generasi produktif yang akan menentukan arah perkembangan desa di masa depan. Meskipun akses jaringan internet dengan teknologi 4G telah menjangkau sebagian besar wilayah, keterbatasan masih tampak karena hanya sekitar setengah rumah tangga yang memiliki perangkat digital memadai seperti smartphone atau laptop. Fasilitas pendidikan yang tersedia meliputi beberapa sekolah dasar, satu SMP, dan satu SMK. Namun demikian, sebagian besar tenaga pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (Demmanggasa Yultan et al., 2023)(Rusdiana, R et al., 2021). sehingga penerapan media digital interaktif menjadi kebutuhan mendesak untuk memperkuat proses belajar mengajar di desa ini (Manan et al., 2024).

Potensi pemuda Desa Susukan sangat besar untuk dikembangkan, terlihat dari antusiasme mereka terhadap teknologi tercermin dari tingginya aktivitas di media sosial, yang mencapai lebih dari dua pertiga populasi pemuda. Potensi ini dapat diarahkan pada kegiatan produktif seperti penguasaan desain grafis, pembuatan media pembelajaran digital, serta pemanfaatan aplikasi desain untuk mendukung ekonomi kreatif berbasis desa (Dira, 2024). Pemerintah Desa Susukan juga menunjukkan komitmen terhadap program pemberdayaan yang relevan dengan pengembangan ekonomi digital, sehingga pelatihan berbasis aplikasi Canva selaras dengan rencana strategis pembangunan desa. Infrastruktur yang tersedia seperti balai desa dan ruang kelas sekolah dapat dimanfaatkan sebagai pusat kegiatan pelatihan, meskipun penguatan jaringan internet publik masih menjadi kebutuhan utama agar program dapat berjalan optimal (Beny riswanto, 2025); (Isnaini et al., 2021).

Desa Susukan masih menghadapi berbagai permasalahan mendasar terkait rendahnya literasi pendidikan berbasis digital di kalangan pemuda. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil pemuda yang mampu menggunakan aplikasi produktif digital di luar fungsi hiburan atau komunikasi. Keterbatasan perangkat menjadi faktor penghambat utama, karena hampir separuh rumah tangga belum memiliki fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan aplikasi desain grafis (Basri et al., 2023). Guru dan pemuda juga banyak yang belum mengenal pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif maupun sebagai sarana pembuatan konten visual kreatif untuk promosi potensi lokal.

Minimnya konten berkualitas yang dapat digunakan untuk branding desa mempertegas perlunya intervensi program yang dapat menjembatani kesenjangan literasi digital ini (Rahmawati, 2023).

Permasalahan literasi digital tersebut berimplikasi langsung terhadap rendahnya inovasi pembelajaran dan lambatnya adaptasi masyarakat terhadap perkembangan teknologi (Abimanik et al., 2022). Tantangan muncul dari belum tersedianya fasilitas pelatihan berbasis teknologi dan rendahnya literasi digital, dampaknya terlihat pada minimnya kesiapan pemuda menghadapi tuntutan era digital dan lemahnya kontribusi desa dalam ekosistem ekonomi kreatif (Damayanti et al., 2024). Data awal menunjukkan hanya sepertiga pemuda yang mampu membuat desain visual sederhana, sedangkan sekitar 60% guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional tanpa unsur interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan literasi digital menjadi langkah strategis yang perlu segera dilakukan (Asrafiani Arafah & Riyanti, 2023); (Sinaga, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, fokus permasalahan utama yang diangkat dalam kegiatan ini meliputi: (1) rendahnya literasi pendidikan berbasis digital pemuda desa; (2) minimnya media pembelajaran kreatif dan konten branding desa; (3) kurangnya program pelatihan berbasis teknologi yang terstruktur; serta (4) rendahnya kesiapan desa dalam menghadapi transformasi digital. Keempat permasalahan tersebut saling berkaitan dan menjadi hambatan bagi pengembangan pendidikan serta pemberdayaan potensi lokal berbasis teknologi di Desa Susukan.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi pemuda usia sekolah di Desa Susukan dalam literasi pendidikan berbasis digital melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Kegiatan ini dirancang untuk membekali pemuda dengan keterampilan desain grafis, kemampuan membuat media pembelajaran kreatif, serta pemahaman pemanfaatan teknologi sebagai sarana penguatan potensi lokal. Melalui pelatihan ini diharapkan pemuda desa dapat menjadi agen perubahan yang mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan, memperkuat sumber daya manusia, dan membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif berbasis digital.

Dari sisi keterkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs), program ini mendukung SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui peningkatan literasi digital dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi; SDGs 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dengan membuka peluang kerja baru melalui keterampilan desain digital; serta SDGs 10 (Pengurangan Kesenjangan) melalui upaya mempersempit kesenjangan digital antara masyarakat pedesaan dan perkotaan. Program ini juga berkontribusi pada pencapaian Indikator

Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya IKU 2, yakni keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan yang memberi dampak nyata bagi masyarakat, serta IKU 3, yaitu pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek nyata yang mengintegrasikan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

Sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada, kegiatan ini dirancang dalam tiga tahapan utama. Pertama, pelatihan intensif Canva untuk meningkatkan literasi pendidikan berbasis digital di kalangan pemuda desa melalui pendekatan praktik langsung dan pendampingan berkelanjutan. Kedua, workshop pembuatan media pembelajaran kreatif dan konten branding desa, yang berfokus pada pembuatan materi pembelajaran interaktif serta desain visual untuk promosi potensi lokal seperti produk UMKM dan pariwisata desa. Ketiga, pembentukan pusat literasi pendidikan berbasis digital desa, yang berfungsi sebagai wadah pembelajaran, produksi konten kreatif, serta kolaborasi antar pemuda dan tenaga pendidik. Pelaksanaan kegiatan ini ditargetkan menghasilkan luaran konkret berupa peningkatan keterampilan desain digital peserta, tersedianya media pembelajaran dan konten branding desa yang menarik, serta terbentuknya pusat literasi pendidikan digital yang dikelola secara mandiri oleh desa. Secara spesifik, capaian yang diharapkan meliputi: (1) 80% peserta mampu membuat minimal tiga desain layak pakai menggunakan Canva; (2) 70% peserta dapat menghasilkan konten pembelajaran atau promosi desa secara mandiri; dan (3) terbentuknya pusat literasi digital dengan minimal 20 pengguna aktif per minggu dan 100 konten digital yang dihasilkan dalam enam bulan.

2. METODE PENELITIAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Susukan, Kabupaten Kuningan, dengan sasaran utama pemuda usia sekolah dan perangkat desa. Metode pelaksanaan dirancang secara partisipatif dengan pendekatan *community-based empowerment* yang menekankan kolaborasi antara tim pelaksana, peserta, dan pemerintah desa. Tahapan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi

Tahap awal pelaksanaan diawali dengan kegiatan sosialisasi program kepada pemuda, dan pemerintah desa. Sosialisasi bertujuan memperkenalkan tujuan, manfaat, serta rencana kegiatan agar seluruh pihak memahami pentingnya transformasi literasi digital dalam konteks pendidikan dan pemberdayaan desa. Kegiatan dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka di balai desa. Pada tahap ini, tim pelaksana juga melakukan pemetaan kebutuhan peserta, meliputi kemampuan awal dalam literasi digital, ketersediaan perangkat teknologi (smartphone, laptop,

jaringan internet), dan potensi lokal yang dapat dikembangkan melalui desain digital. Selain itu, dilakukan identifikasi fasilitas pendukung seperti ruang pelatihan, infrastruktur internet, dan sumber daya manusia lokal yang dapat dilibatkan dalam kegiatan pendampingan.

2. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan menjadi inti kegiatan yang berfokus pada peningkatan keterampilan pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media literasi pendidikan berbasis digital. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap menggunakan metode praktik langsung (*hands-on training*), yang memungkinkan peserta memperoleh pengalaman konkret dalam membuat karya digital.

Materi pelatihan mencakup tiga komponen utama:

- a. Pengenalan fitur dasar *Canva*, meliputi antarmuka aplikasi, pemilihan template, pengelolaan elemen visual, dan penyimpanan desain.
- b. Pembuatan media pembelajaran interaktif, seperti poster edukatif, infografis, modul visual, dan presentasi kreatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- c. Pembuatan konten *branding* desa, berupa desain promosi produk UMKM, potensi wisata, serta program pemberdayaan masyarakat yang dapat dipublikasikan melalui media sosial desa.

Pelatihan difasilitasi oleh tim peneliti dari perguruan tinggi yang berperan sebagai instruktur dan mentor. Setiap sesi dilengkapi dengan panduan modul, latihan mandiri, serta sesi refleksi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta.

3. Tahap Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan dasar, peserta diarahkan untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam konteks nyata. Pemuda dan perangkat desa mulai memproduksi media pembelajaran digital yang digunakan di sekolah, sementara konten *branding* desa dipublikasikan melalui kanal digital desa seperti media sosial atau laman resmi pemerintah desa.

Tahap ini menekankan integrasi teknologi desain grafis dengan manajemen konten digital agar hasil pelatihan memberikan dampak langsung pada pendidikan dan promosi potensi lokal. Setiap peserta difasilitasi untuk membuat minimal tiga desain layak pakai yang relevan dengan kebutuhan sekolah atau desa. Tim pelaksana juga mendampingi peserta dalam mengelola konten digital agar hasil karya dapat tersimpan, dipublikasikan, dan dimanfaatkan secara berkelanjutan.

4. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan secara berkala dan terstruktur untuk memastikan keberlanjutan proses belajar peserta setelah pelatihan. Fasilitator memberikan bimbingan

teknis dalam mengembangkan desain yang lebih kompleks, serta membantu mengatasi kendala teknis seperti pengaturan akun, kolaborasi daring, dan optimalisasi desain.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen:

- a. Penilaian hasil karya peserta, meliputi aspek kreativitas, relevansi, dan keterpakaian produk.
- b. Angket dan wawancara, untuk mengukur peningkatan literasi digital, kepuasan peserta, dan dampak kegiatan terhadap pembelajaran.
- c. Indikator capaian program, antara lain: 80% peserta mampu membuat minimal tiga desain layak pakai menggunakan *Canva*, 70% peserta mampu menghasilkan konten pembelajaran atau promosi desa secara mandiri dan Terbentuk pusat literasi digital dengan minimal 20 pengguna aktif per minggu dan 100 konten digital yang tersimpan dalam enam bulan.

5. Tahap Keberlanjutan Program

Untuk menjamin keberlanjutan hasil program, dibentuk Pusat Literasi Digital Desa Susukan sebagai wadah pelatihan, produksi konten, dan kolaborasi antar pemuda dan tenaga pendidik. Fasilitas ini ditempatkan di balai desa akan dilengkapi dengan perangkat teknologi yang memadai disesuaikan dengan kemampuan pendanaan Desa, meliputi:

- a. Lima unit komputer/laptop dengan spesifikasi layar 14–15 inci, RAM minimal 4 GB, prosesor setara Intel i3/Ryzen 3, dan penyimpanan SSD 256 GB.
- b. Jaringan internet stabil minimal 10 Mbps untuk mendukung kolaborasi daring.
- c. Akun Canva Edu/Pro dengan ruang penyimpanan *cloud* hingga 5 GB per akun dan fitur kolaborasi hingga 25 pengguna.
- d. Pemanfaatan smartphone Android dengan RAM minimal 3 GB untuk akses mobile agar menjangkau lebih banyak peserta.

Fasilitator lokal dari kalangan pemuda dilatih menjadi pelatih mandiri (*local trainer*) agar transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berlangsung secara berkelanjutan. Pemerintah desa berperan dalam menyediakan dukungan sarana, pemeliharaan perangkat, dan integrasi kegiatan ke dalam agenda pemberdayaan masyarakat desa. Keberlanjutan program diukur melalui peningkatan jumlah konten digital yang dihasilkan, keterlibatan aktif pengguna pusat literasi, serta pemanfaatan hasil karya untuk kegiatan pendidikan dan promosi desa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan tema Transformasi Literasi Digital melalui Pelatihan Aplikasi Canva bagi Pemuda Desa Susukan dilaksanakan secara bertahap. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi,

pendampingan, dan pembentukan Pusat Literasi Digital Desa. Pada tahap sosialisasi, kegiatan dilakukan melalui pertemuan tatap muka di Balai Desa Susukan dengan melibatkan pemuda, guru, dan perangkat desa. Kegiatan ini berhasil membangun pemahaman bersama mengenai pentingnya literasi digital dalam pendidikan dan pemberdayaan desa, sekaligus memetakan kemampuan awal peserta serta ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda hanya menggunakan perangkat digital untuk hiburan dan media sosial, sebagian kecil telah mengenal Canva secara terbatas, dan hampir separuh peserta belum pernah membuat desain digital. Temuan ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang menekankan praktik langsung dan pendampingan intensif.

Tahap pelatihan menjadi inti dari keseluruhan kegiatan pengabdian. Pelatihan dilaksanakan selama beberapa sesi dengan metode hands-on training yang menekankan praktik langsung dalam penggunaan aplikasi Canva. Proses pelatihan dibagi ke dalam tiga tahapan pembelajaran yang sistematis. Tahap pertama berfokus pada pengenalan fitur dasar Canva, seperti pengaturan antarmuka, pemilihan template, pengelolaan elemen grafis (teks, gambar, ikon), serta teknik penyimpanan dan berbagi hasil desain. Peserta diberikan panduan berbasis modul dan contoh desain sederhana seperti poster edukatif dan spanduk kegiatan sekolah.

Tahap kedua diarahkan pada pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada sesi ini, peserta berlatih membuat infografis, modul visual, dan presentasi digital yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Aktivitas dilakukan secara kolaboratif dengan bimbingan fasilitator agar peserta memahami konsep desain komunikatif dan visualisasi pesan edukatif yang efektif. Tahap ketiga difokuskan pada pembuatan konten branding desa, di mana peserta mengaplikasikan keterampilan desain untuk memproduksi konten promosi potensi lokal seperti produk UMKM, wisata alam, dan kegiatan pemberdayaan masyarakat. Peserta diajak membuat logo sederhana, poster promosi, hingga konten media sosial menggunakan template Canva Pro. Hasilnya, sebagian besar peserta berhasil membuat desain yang layak digunakan untuk publikasi digital. Dari evaluasi formatif selama pelatihan, sekitar 85% peserta telah mampu mengoperasikan fitur dasar Canva dan membuat produk digital dengan memanfaatkan Canva.

Setelah tahap pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan teknologi. Peserta diarahkan untuk mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh dalam konteks nyata, baik di lingkungan pendidikan maupun pemberdayaan ekonomi desa. Peserta mulai menggunakan hasil desain dalam pembelajaran interaktif di sekolah, serta memanfaatkan Canva untuk membuat konten promosi desa yang kemudian dipublikasikan melalui akun media sosial resmi desa. Integrasi antara teknologi desain grafis dan manajemen konten digital

terbukti memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas media pembelajaran dan citra digital desa (Sholeh et al., 2020); (Azzahra et al., 2024).

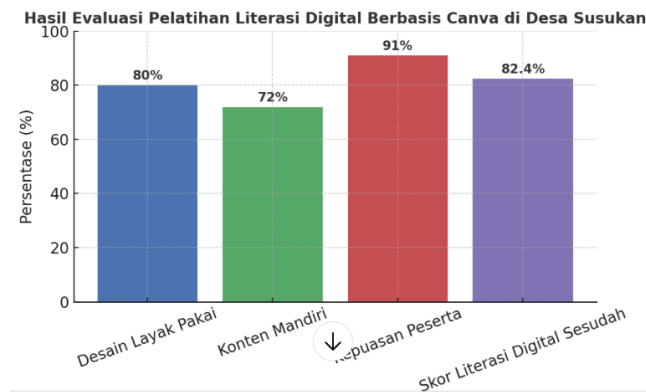


Gambar 1 dan 2. Pemaparan Teknik penggunaan Canva.



Gambar 3 dan 4. Praktek pembuatan produk digital.

Tahap pendampingan dilakukan secara berkala dengan tujuan memastikan peserta tetap konsisten mengembangkan keterampilan yang diperoleh (Hilyana et al., 2024). Fasilitator memberikan bimbingan lanjutan untuk memperdalam penggunaan fitur lanjutan Canva, termasuk teknik kolaborasi daring, pengaturan layout profesional, serta strategi publikasi konten digital yang efektif. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 80% peserta mampu membuat minimal tiga desain layak pakai, 72% mampu menghasilkan konten pembelajaran atau promosi desa secara mandiri, dan tingkat kepuasan peserta mencapai 91%. Skor literasi digital meningkat signifikan dari rata-rata 48,6 sebelum pelatihan menjadi 82,4 setelah kegiatan.



Gambar 7. Rekapitulasi respon peserta.

Sebagai upaya keberlanjutan program, akan dibentuk Pusat Literasi Digital Desa Susukan sebagai bentuk keseriusan Pihak Desa untuk meningkatkan kompetensi sumber daya berbasis teknologi menuju Desa mandiri yang berlokasi di Balai Desa. Fasilitas ini dilengkapi dengan lima unit laptop, jaringan internet stabil minimal 10 Mbps, akun Canva Edu/Pro dengan ruang penyimpanan cloud 5 GB per akun, serta pemanfaatan smartphone Android untuk akses mobile. Pusat ini dikelola oleh fasilitator lokal dari kalangan pemuda yang telah dilatih menjadi *local trainer* sehingga dapat melanjutkan kegiatan pelatihan secara mandiri.

Transformasi literasi pendidikan berbasis digital melalui pelatihan Canva mampu memberikan dampak nyata bagi peningkatan kapasitas masyarakat Desa Susukan. Pelatihan yang terstruktur dan pendampingan berkelanjutan berhasil menumbuhkan budaya literasi digital yang produktif dan aplikatif, baik dalam konteks pendidikan maupun pemberdayaan potensi lokal (Bahrul alim, et al., 2025). Sebagai tindak lanjut kegiatan akan dibentuk Pusat Literasi Digital Desa menjadi wujud keberlanjutan program yang tidak hanya memperkuat kemandirian peserta, tetapi juga menciptakan ruang kolaboratif bagi generasi muda dan tenaga pendidik untuk terus berinovasi. Program ini berkontribusi langsung terhadap upaya membangun masyarakat desa yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mandiri dalam mengelola sumber daya digital untuk kemajuan pendidikan dan ekonomi lokal.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Transformasi Literasi Digital dengan Canva sebagai Langkah Strategis untuk Penguatan Pendidikan dan Pemberdayaan Potensi Desa Susukan Menuju Kemandirian telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, serta pembentukan Pusat Literasi Digital Desa, program ini mampu meningkatkan keterampilan digital peserta dan menumbuhkan semangat kemandirian dalam mengelola media pembelajaran serta konten

promosi desa. Peserta tidak hanya menguasai penggunaan Canva sebagai alat desain grafis, tetapi juga mampu memanfaatkannya untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan potensi lokal. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas masyarakat, terutama pemuda dan guru desa, dalam menghasilkan karya digital yang relevan dan bermanfaat. Dengan keberlanjutan program melalui pusat literasi digital, Desa Susukan memiliki fondasi kuat untuk terus mengembangkan inovasi pendidikan berbasis teknologi dan memperkuat posisi desa sebagai komunitas yang adaptif, kreatif, dan mandiri di era transformasi digital.

DAFTAR REFERENSI

- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan media Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas anak di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1), 81–86. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i1.3726>
- Asrafiani Arafah, A., & Riyanti, R. (2023). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12600–12606. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22018>
- Azzahra, M., Alghifari, M. A., Munadi, M. A., & Hanafi, I. (2024). Meningkatkan literasi digital siswa untuk mempersiapkan generasi berdaya saing di era teknologi. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 100–108.
- Bahrul Alim, Fatoni, Butsiarah, Andi Saiful Alimsyah, & A. Yani. (2025). Peningkatan literasi pendidikan melalui buku pengantar pendidikan berbasis digital. *Budimas*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.29040/budimas.v7i1.16913>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Beny Riswanto, & Ridwan Zulkifli. (2025). Pemberdayaan pemuda Desa Tanjung melalui pelatihan desain grafis dan branding berbasis aplikasi Canva. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial dan Kemanusiaan*, 2(1). <https://doi.org/10.62383/aksinyata.v2i1.1799>
- Damayanti, A., Damayanti, A., Putri, K. A., & Firjatullah, R. (2024). Pengenalan media digital menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana literasi digital untuk jenjang sekolah dasar di Desa Cibuntu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(9), 3712–3717. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i9.1553>
- Demmanggasa, Y., Mashudah, S., Kasnawati, M., Budi, M., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi pendidikan: Akselerasi literasi digital pelajar melalui eksplorasi teknologi pendidikan. *Community Development Journal*, 4(5), 11158–11167.
- Dira, A. F. (2024). Peran aplikasi Canva dalam menunjang aktivitas promosi penjualan pada petani lele Bekasi. *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, 10(1), 13–19. <https://doi.org/10.37058/jsppm.v10i1.10416>

- Hilyana, F. S., Ermawati, D., Riswari, L. A., Najikhah, F., & Hariyadi, A. (2024). Upaya meningkatkan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran berbasis Android Brain Teaser. *UN PENMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat untuk Negeri*, 1(2), 50–56. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/un-penmas>
- 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>
- Manan, I. R., Gunawan, A., Sucipto, I., Yannesha, A., Kepribadian, P., Bangsa, U. P., & Teknologi, T. (2024). Membangun literasi digital masyarakat Desa Kedungwaringin dalam menyongsong transformasi teknologi. *Harmoni Pengabdian: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1–8.
- Rahmawati, A. Z. (2023). Peningkatan literasi digital untuk masyarakat berbasis era teknologi informasi. *Mujahada: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/10.54396/mjd.v1i1.968>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i3.952>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan skill peserta didik abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836–2846.