
Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Media Digital Canva Dan Flipbook Dalam Meningkatkan Literasi Teknologi

Marselina Elvira Yuniarti^{1a*}, Maria Aprilia Ina Kii^{2b}, Munawwir Hadiwijaya^{3c}, Endang Setiyo Astuti^{4d}, Mukarom^{5e}
Insan Budi Utomo University, Malang, Indonesia^{1,2,3,4}
marselinaarti@gmail.com^a, Apriliamaria555@gmail.com^b, munawwirhadiwijaya@uibu.ac.id^c,
endangsetiyoastuti@uibu.ac.id^d, mukarom.uibu.ac.id^e

Abstrak: Kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan media digital merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan literasi teknologi masyarakat di era digital. Program ini dilaksanakan di Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan media digital, khususnya penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan flipbook digital. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan praktik langsung, serta pendampingan kepada peserta dalam menggunakan media digital secara kreatif dan inovatif. Materi pengabdian meliputi pengenalan aplikasi Canva untuk membuat desain sederhana seperti poster, presentasi, dan media informasi digital, serta pelatihan pembuatan flipbook sebagai media pembelajaran dan publikasi digital. Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan desain dan flipbook dengan pendampingan tim pelaksana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa masyarakat memiliki antusiasme yang tinggi selama mengikuti pelatihan. Selain itu, masyarakat menjadi lebih memahami pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara kreatif, efektif, dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Pemberdayaan masyarakat; media digital; canva; flipbook; literasi teknologi.

Abstract: Community empowerment activities through digital media training are one of the initiatives aimed at improving the community's technological literacy in the digital age. This programme was carried out in Purwantoro Village, Blimbing Sub-district, with the aim of enhancing the community's understanding and skills in utilising digital media, particularly the use of the Canva application and the creation of digital flipbooks. The activities were implemented through awareness-raising sessions, hands-on training, and guidance for participants on how to use digital media creatively and innovatively. The training material covered an introduction to the Canva application for creating simple designs such as posters, presentations and digital information media, as well as training in the creation of flipbooks as a medium for learning and digital publication. Participants were given the opportunity to practise designing and creating flipbooks first-hand, with guidance from the implementation team. The results of the programme showed that the community displayed a high level of enthusiasm throughout the training. Furthermore, the community gained a better understanding of the importance of utilising digital technology creatively, effectively and beneficially in their daily lives.

Keywords: Community empowerment; digital media; canva; flipbooks; digital literacy.

Article info: Submitted | Accepted | Published
21-07-2026 | 23-07-2026 | 29-07-2026

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital di era modern membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang informasi, komunikasi, dan pendidikan (Nasrullah, 2017; UNESCO, 2023). Kemajuan teknologi menuntut masyarakat untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media digital secara efektif dan kreatif. Kemampuan tersebut merupakan bagian dari literasi digital yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21 (Nasrullah, 2017; UNESCO, 2023). Namun, pada kenyataannya masih terdapat sebagian masyarakat yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam penggunaan teknologi digital, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi teknologi melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Literasi teknologi menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki masyarakat agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara bertanggung jawab (UNESCO, 2023). Kemampuan dalam menggunakan media digital tidak hanya membantu masyarakat memperoleh informasi dengan mudah, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pendidikan, promosi, komunikasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, pelatihan media digital menjadi salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi.

Salah satu media digital yang mudah digunakan adalah Canva dan flipbook. Canva mampu membantu pengguna menghasilkan media visual yang menarik tanpa memerlukan kemampuan desain profesional, sedangkan flipbook dapat meningkatkan kualitas penyajian materi pembelajaran menjadi lebih interaktif (Suryani, 2018; Arsyad, 2019). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, brosur, dan berbagai media informasi secara menarik dan praktis. Sementara itu, flipbook digital dapat digunakan sebagai media publikasi dan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Pemanfaatan kedua media tersebut dapat membantu masyarakat menghasilkan karya digital yang kreatif serta mendukung aktivitas sehari-hari.

Melalui pelatihan penggunaan Canva dan pembuatan flipbook, masyarakat diharapkan mampu memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, efektif, dan produktif dalam kehidupan sehari-hari (Suryani, 2018; Azhar, 2019). Melalui pelatihan penggunaan Canva dan pembuatan flipbook, masyarakat diharapkan mampu memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, efektif, dan produktif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pelatihan ini juga dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan modern sehingga dapat mendukung berbagai kegiatan sosial maupun pendidikan.

Di era digital saat ini, kemampuan membuat media informasi yang menarik menjadi kebutuhan penting, baik bagi pelajar, pemuda, maupun masyarakat umum. Penggunaan desain digital yang kreatif dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian masyarakat. Namun, masih banyak masyarakat yang belum memahami cara memanfaatkan aplikasi desain digital secara optimal karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi.

Pelatihan media digital menggunakan Canva dan flipbook juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas masyarakat dalam menghasilkan karya yang inovatif. Dengan adanya pelatihan ini, masyarakat tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu

menciptakan media digital yang bermanfaat untuk kebutuhan pribadi, pendidikan, maupun kegiatan organisasi dan promosi. kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih siap menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

selain itu, kegiatan pelatihan ini juga menjadi salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan pendampingan secara langsung kepada masyarakat mengenai penggunaan media digital. dengan adanya pelatihan yang sederhana dan mudah dipahami, masyarakat dapat memperoleh pengalaman baru dalam mengoperasikan aplikasi digital serta meningkatkan rasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi. oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan canva dan flipbook digital diharapkan dapat menjadi langkah nyata dalam mendukung peningkatan literasi digital masyarakat secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif karena bertujuan menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan secara sistematis berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2022; Yusuf, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan media digital dalam meningkatkan literasi teknologi masyarakat di Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing. Kegiatan pelatihan difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan flipbook digital sebagai media kreatif berbasis teknologi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu ceramah interaktif yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya literasi teknologi serta pengenalan dasar penggunaan aplikasi Canva dan flipbook digital. Dalam kegiatan ini peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya dilakukan diskusi untuk mengetahui pemahaman peserta serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media digital di kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah demonstrasi dan praktik langsung. Tim pelaksana memberikan contoh penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain digital, seperti poster dan media informasi, serta langkah-langkah pembuatan flipbook digital. Setelah itu peserta mempraktikkan secara langsung materi yang telah diberikan dengan bimbingan dari tim pelaksana. Selama kegiatan berlangsung, peserta juga mendapatkan pendampingan untuk membantu mengatasi kesulitan dalam penggunaan aplikasi dan memastikan peserta mampu mengikuti pelatihan dengan baik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara sederhana, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan media digital setelah mengikuti pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan media digital dilaksanakan di Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Pelatihan diikuti oleh masyarakat yang memiliki latar belakang kemampuan teknologi yang beragam. Selama kegiatan berlangsung, peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan yang terdiri atas penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, praktik pembuatan desain digital, pelatihan pembuatan flipbook, serta sesi pendampingan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mengikuti kegiatan dengan antusias. Hal tersebut terlihat dari tingginya partisipasi peserta dalam sesi diskusi, keaktifan ketika praktik, serta kemampuan peserta menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tim pelaksana.

2. Peningkatan Pemahaman Peserta

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sederhana, sebelum mengikuti pelatihan sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan menggunakan aplikasi desain digital. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai mampu membuat poster sederhana menggunakan Canva, menyusun presentasi digital, serta membuat flipbook sebagai media informasi maupun media pembelajaran.

Selain meningkatnya kemampuan teknis, peserta juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi, pembelajaran, maupun promosi kegiatan masyarakat.

3. Kendala Selama Pelaksanaan

Selama pelaksanaan kegiatan ditemukan beberapa kendala, yaitu perbedaan kemampuan peserta dalam mengoperasikan perangkat digital serta keterbatasan perangkat laptop maupun jaringan internet. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung dari tim pelaksana dan kerja sama antarpeserta sehingga seluruh kegiatan dapat berjalan dengan baik.

PEMBAHASAN

1. Pelatihan Media Digital Meningkatkan Literasi Teknologi

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan media digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi teknologi masyarakat. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan Canva dan flipbook, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui kegiatan praktik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kreativitas serta partisipasi peserta dalam proses pembelajaran.

2. Praktik Langsung dan Pendampingan Meningkatkan Pemahaman Peserta

Keberhasilan pelatihan dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman secara langsung sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis praktik mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan penyampaian teori semata.

3. Canva dan Flipbook sebagai Media Kreatif

Canva memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam membuat media informasi yang menarik tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Sementara itu, flipbook menjadi media yang inovatif karena mampu menggabungkan teks, gambar, maupun multimedia dalam satu media pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Arsyad (2019) bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi sehingga lebih menarik bagi pengguna.

4. Implikasi Kegiatan

Pelatihan ini menunjukkan bahwa pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan media digital dapat meningkatkan kreativitas masyarakat dalam memanfaatkan teknologi. Selain menghasilkan media digital yang menarik, peserta juga memperoleh keterampilan baru yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan, organisasi masyarakat, maupun promosi usaha.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan media digital di Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan flipbook digital berhasil meningkatkan literasi teknologi masyarakat. Kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan mendapat respon yang positif serta antusias dari peserta selama proses pelaksanaan. Melalui metode ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta mampu memahami penggunaan media digital secara lebih efektif dan kreatif. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teori, tetapi juga keterampilan praktis dalam membuat desain digital seperti poster, presentasi, serta media pembelajaran berbasis flipbook digital. Selain itu, kegiatan ini membantu masyarakat menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan informasi, komunikasi, pendidikan, dan kreativitas sehari-hari. Pendampingan selama kegiatan juga menjadi faktor penting dalam membantu peserta mengatasi kesulitan selama proses pelatihan. Dengan demikian, pelatihan media digital dapat menjadi salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital secara produktif di era modern.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.