



Optimization of Digital Technology Utilization for Improving the Skills of Karang Taruna in Nagari Sungai Beringin, 50 Kota Regency

Yeka Hendriyani^{*)1}, Syafrijon², Yudhi Diputra³

^{1,2}Prodi Informatika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

³Prodi Teknologi Rekayasa Sistem Elektronika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

^{*)}Corresponding author, ✉ yekahendriyani@ft.unp.ac.id

Revisi 28/03/2026;
Diterima 09/04/2026;
Publish 17/04/2026

Kata kunci: digital technology, Karang Taruna, Canva training, youth empowerment, community service

Abstrak

his community service activity aimed to optimize the use of digital technology to improve the skills of Karang Taruna members in Nagari Sungai Beringin, 50 Kota Regency. The activity was motivated by several problems, including limited access to digital technology, low digital skills among youth, and the absence of structured skill development programs relevant to current needs. The solution offered was training on the use of Canva for social media content design and logo creation to support youth creativity and entrepreneurship. The program involved 22 participants and was conducted on September 6–7, 2024. The implementation methods included preparation, pretest, training sessions, guided practice, independent assignments, posttest, and participant response questionnaires. The results showed that the training was carried out well and received positive responses from participants. The activity increased participants' interest, confidence, and practical skills in designing digital content. Participants were able to produce valid and usable social media designs and logo products for Karang Taruna. This activity demonstrates that digital technology-based training can be an effective strategy for strengthening youth capacity, encouraging productive creativity, and supporting community empowerment at the village level.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author (s)

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kepemudaan yang memiliki peran strategis dalam membangun partisipasi generasi muda di tengah masyarakat. Sebagai wadah pembinaan dan pengembangan potensi pemuda, Karang Taruna diharapkan mampu menjadi motor penggerak kegiatan sosial, ekonomi kreatif, dan pemberdayaan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, tidak

semua Karang Taruna memiliki kapasitas yang memadai untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital.

Nagari Sungai Beringin, Kabupaten 50 Kota, merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi sosial dan sumber daya pemuda yang cukup besar. Berdasarkan laporan kegiatan PKM, Karang Taruna di wilayah ini berjumlah 22 orang dan memiliki semangat untuk berkembang, tetapi masih menghadapi sejumlah kendala. Permasalahan utama yang teridentifikasi meliputi keterbatasan akses dan pemahaman teknologi digital, keterampilan anggota yang belum sesuai dengan tuntutan era digital, serta belum adanya program pengembangan keterampilan yang terstruktur dan berkelanjutan. Kondisi ini menyebabkan anggota Karang Taruna belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana kreativitas, promosi, dan pengembangan usaha produktif.

Pada era transformasi digital, kemampuan menggunakan aplikasi desain, media sosial, dan perangkat digital dasar menjadi kompetensi penting bagi generasi muda. Keterampilan tersebut tidak hanya mendukung aktivitas komunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk promosi produk, pengembangan identitas organisasi, dan kewirausahaan berbasis digital. Oleh sebab itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan yang aplikatif, relevan, dan mudah diterapkan oleh anggota Karang Taruna.

Solusi dan Target

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan optimalisasi pemanfaatan teknologi digital melalui penggunaan aplikasi Canva untuk desain media sosial dan pembuatan logo Karang Taruna. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan penggunaan, aksesibilitas berbasis web dan mobile, serta kemampuannya mendukung pembuatan konten visual secara cepat dan menarik.

Kegiatan ini dilaksanakan di Kantor Wali Nagari Sungai Beringin pada 6–7 September 2024 dengan melibatkan 22 peserta dari unsur Karang Taruna dan perangkat nagari. Target kegiatan adalah:

- (1) meningkatkan pemahaman peserta tentang pemanfaatan teknologi digital;
- (2) meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat desain media sosial dan logo;
- (3) menghasilkan produk desain yang dapat digunakan untuk kebutuhan promosi dan identitas Karang Taruna; dan
- (4) mendorong tumbuhnya kreativitas dan semangat kewirausahaan pemuda berbasis teknologi digital

METODE PELAKSANAAN

Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Negeri Sungai Beringin, Kabupaten 50 Kota, Sumatera Barat. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 6–7 September 2024. Tahapan kegiatan telah diawali dengan penyusunan proposal, penyusunan instrumen pretest dan posttest, persiapan alat dan bahan, serta penyusunan modul pelatihan

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah anggota Karang Taruna Nagari Sungai Beringin. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 22 orang. Sasaran dipilih karena mereka merupakan kelompok pemuda yang potensial untuk dikembangkan sebagai agen perubahan sosial, kreatif, dan produktif di lingkungan nagari.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa tahapan. Pertama, tahap persiapan berupa koordinasi dengan pihak nagari, penyiapan tempat pelatihan, konsumsi, spanduk, dan kit pelatihan. Kedua, tahap pelaksanaan yang diawali dengan pretest untuk memetakan pengetahuan awal peserta mengenai teknologi digital. Selanjutnya dilakukan pelatihan terstruktur mengenai pemanfaatan Canva untuk desain media sosial dan desain logo Karang Taruna. Peserta memperoleh penjelasan materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta praktik langsung secara terbimbing.

Setelah pelatihan inti, peserta diberikan tugas mandiri untuk membuat desain media sosial dan logo sebagai bentuk penguatan keterampilan. Pada akhir kegiatan dilakukan posttest dan pengisian kuesioner untuk mengetahui peningkatan pemahaman serta respons peserta terhadap pelatihan. Selain itu, dokumentasi dan diseminasi hasil kegiatan juga dilakukan melalui media sosial, media massa, dan artikel pengabdian

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi:

- (1) terlaksananya pelatihan sesuai jadwal;
- (2) kehadiran dan partisipasi aktif peserta;
- (3) meningkatnya pemahaman peserta tentang teknologi digital;
- (4) meningkatnya keterampilan peserta dalam mendesain konten media sosial dan logo;
- (5) tersusunnya produk desain hasil karya peserta; dan
- (6) adanya luaran publikasi dan dokumentasi kegiatan.

Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, pengamatan selama praktik, penilaian terhadap tugas mandiri peserta, serta kuesioner persepsi peserta. Evaluasi ini digunakan untuk melihat perubahan pengetahuan, keterampilan, dan respons peserta terhadap kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai respons atas kebutuhan peningkatan kapasitas pemuda Karang Taruna di Nagari Sungai Beringin. Berdasarkan hasil identifikasi awal, sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam akses, pemahaman, dan keterampilan penggunaan teknologi digital, khususnya untuk kebutuhan desain konten dan promosi. Kondisi ini sejalan dengan tantangan organisasi kepemudaan di tingkat nagari yang memerlukan adaptasi terhadap perkembangan media digital agar tetap relevan dan produktif.

Pelaksanaan pelatihan berjalan sesuai rencana. Peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari pretest, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, hingga posttest dan pengisian kuesioner. Materi yang diberikan difokuskan pada penggunaan Canva sebagai aplikasi desain yang mudah diakses dan praktis digunakan. Dalam sesi praktik, peserta dilatih untuk membuat konten media sosial yang menarik serta desain logo Karang Taruna yang dapat digunakan sebagai identitas visual organisasi.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan peserta. Peserta tidak hanya memahami dasar-dasar penggunaan Canva, tetapi juga mampu menghasilkan desain yang valid dan siap digunakan. Laporan akhir PKM menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih percaya diri, lebih tertarik untuk mengembangkan media sosial organisasi, dan lebih siap memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas sosial maupun ekonomi kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan

berbasis praktik langsung sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi digital masyarakat, khususnya pemuda.

Dari sisi pemberdayaan, kegiatan ini memiliki nilai strategis karena keterampilan desain digital dapat menjadi modal awal dalam pengembangan promosi kegiatan, personal branding organisasi, hingga peluang usaha berbasis jasa desain dan pemasaran digital. Dengan demikian, penguasaan teknologi digital tidak hanya berhenti pada aspek teknis, tetapi juga membuka peluang peningkatan produktivitas dan kemandirian ekonomi pemuda.

Luaran kegiatan yang berhasil dicapai meliputi publikasi artikel pengabdian pada jurnal nasional, publikasi di media massa, video kegiatan, serta meningkatnya pemahaman dan motivasi peserta. Kehadiran berbagai luaran tersebut memperkuat bahwa kegiatan pengabdian telah memberikan dampak nyata, baik pada aspek keterampilan peserta maupun pada penyebaran hasil kegiatan kepada masyarakat yang lebih luas.

Meskipun demikian, keberlanjutan program masih menjadi hal penting. Laporan menunjukkan bahwa salah satu permasalahan awal adalah belum adanya pembinaan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pelatihan sejenis perlu dilanjutkan secara lebih intensif dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pemasaran digital, pengelolaan media sosial, desain promosi produk UMKM, dan branding komunitas. Dengan pendampingan berkelanjutan, keterampilan yang telah diperoleh peserta dapat berkembang menjadi kompetensi yang lebih produktif dan bernilai ekonomi

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan optimalisasi pemanfaatan teknologi digital bagi Karang Taruna di Nagari Sungai Beringin, Kabupaten 50 Kota, telah terlaksana dengan baik dan memberikan hasil positif. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman, minat, kepercayaan diri, dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain media sosial dan desain logo. Peserta juga berhasil menghasilkan karya desain yang dapat digunakan untuk mendukung identitas dan aktivitas promosi Karang Taruna. Secara umum, kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan teknologi digital yang aplikatif dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat kapasitas pemuda desa. Ke depan, diperlukan pendampingan lanjutan agar keterampilan digital yang telah diperoleh dapat berkembang ke arah kewirausahaan, promosi produk lokal, dan pemberdayaan masyarakat yang lebih berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, I. A., & Dewi, R. M. (2022). Praktik pembelajaran kewirausahaan dan pemanfaatan media sosial terhadap pembentukan wirausaha muda pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(3), 457–465.

Dewi, I. P., Firza, F. U., Sriwahyuni, T., & Hendriyani, Y. (2023). Get up e-commerce based marketplace sale shops based on Padang city. *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 2023, 8(1), 325–337.

Farhan, M., Sasanah, S. N., Setiawan, E., & Putren, J. (2021). Membangun jiwa wirausaha dengan pemanfaatan platform media sosial dan marketplace. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Mengabdikan (JIMAWA)*, 2021, 1(3), 139–143.

Khaldun, R. (2016). Pemberdayaan pemuda karang taruna dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat bisnis kreatif di Desa Giri Media Kecamatan Lingga Kabupaten Selayar Barat. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(2), 168–185.

Lidyana, N., Perwitasari, D. A., & Supraptiningsih, L. K. (2021). Peningkatan jiwa entrepreneur Karang Taruna melalui penyuluhan diversifikasi olahan jamur tiram. *Bantenese: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 77–88.

Matrika, J. (2021). Studi literatur strategi bisnis dan kewirausahaan. *Matrik: Jurnal Manajemen*, 21(2), 265–275.

Nurdyastuti, T., Panglipuringrum, Y. S., Suroto, S., & Iskandar, D. (2021). Peningkatan pengetahuan entrepreneur dengan financial technology (fintech) untuk generasi milenial di Karang Taruna Tri Manunggal Bibis Luhur Kota Surakarta. *Wasana Nyata*, 5(2), 31–34.

Rahma, F., & Aransyah, M. (2021). Pemanfaatan media sosial untuk wirausahawan wanita di masa pandemi Covid-19: Studi literatur sistematis. *Jurnal Manajemen*, 16(1), 74–92.

Zamhari, A., Putri, Y., Anggraini, O., & Noviana, T. (2023). Pemanfaatan media online (Instagram) terhadap wirausaha para mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Entrepreneur*, 2023, 1(12), 280–288.