

Bimbingan dan Pelatihan kepada Lansia Membuat Konten Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva

Desmiwati, Ramadhani Ulansari, S. Rudi Hartanto, Suwarni, Yasmianti, Christianto Tri Raihan, Naisya Putri
Universitas Respati Indonesia
E-mail : *fti@urindo.ac.id*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Respati Indonesia, bertajuk "Bimbingan dan Pelatihan kepada Lansia Membuat Konten Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva" telah dilaksanakan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Payung Tunas Teratai, Cipayung, Jakarta Timur. Program ini bertujuan untuk memberdayakan masyarakat lanjut usia (lansia) di Kelurahan Cipayung dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, untuk membuat konten kreatif. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi demonstrasi langsung, praktik individu, dan sesi tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan para lansia dalam menggunakan aplikasi Canva serta adanya peningkatan motivasi untuk terus belajar teknologi baru. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan digital lansia dan memperluas akses mereka terhadap dunia kreatif digital.

Kata Kunci: pengabdian kepada masyarakat, lansia, konten kreatif, aplikasi Canva, teknologi digital, RPTRA.

Abstract

Community service activities organized by lecturers from the Faculty of Information Technology, Respati University Indonesia, entitled "Guidance and Training for Elderly People to Create Creative Content Using Canva Application" have been carried out at the Child Friendly Integrated Public Space (RPTRA) Payung Tunas Teratai, Cipayung, East Jakarta. This program aims to empower the elderly community in Cipayung Village in utilizing digital technology, especially the Canva application, to create creative content. The methods used in this training include hands-on demonstrations, individual practice, and question and answer sessions. The results of the activity showed an increase in the ability of the elderly to use the Canva application and an increase in motivation to continue learning new technologies. This activity is expected to make a positive contribution in improving the digital skills of the elderly and expanding their access to the digital creative world.

Keywords: community service, elderly, creative content, Canva application, digital technology, RPTRA.

Pendahuluan

Program bimbingan dan pelatihan kepada lansia diinisiasi sebagai respons terhadap meningkatnya jumlah populasi lansia di masyarakat kita. Analisis demografis menunjukkan peningkatan usia harapan hidup, mengindikasikan perlunya strategi untuk meningkatkan kualitas hidup lansia. Survei kebutuhan masyarakat menunjukkan bahwa banyak lansia mengalami tantangan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Beberapa di antaranya termasuk isolasi sosial, masalah kesehatan fisik, dan kurangnya keterampilan untuk menghadapi perubahan teknologi. Fakultas Teknologi Informasi (FTI) URINDO bekerja sama dengan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Payung Tunas Teratai Cipayung, tingginya minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Hal tersebut mencerminkan kesadaran dan tanggung jawab bersama terhadap kesejahteraan lansia. Analisis kegiatan menunjukkan adanya dampak positif pada peserta lansia,

menambah wawasan tentang pemanfaatan teknologi untuk membuat konten kreatif menggunakan aplikasi Canva. Meskipun keberhasilan yang dicapai, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan sumber daya, sehingga diperlukan strategi berkelanjutan untuk mengatasi hambatan tersebut.

Permasalahan yang dihadapi mitra ialah Peningkatan jumlah penduduk lansia menimbulkan konsekuensi yang kompleks. Berbagai tantangan yang diakibatkan penuaan penduduk telah mencakup setiap aspek kehidupan. Para lansia diharapkan masih bisa beraktivitas, berkomunikasi dengan keluarganya, kerabat, dan terhindar dari rasa kesepian (gangguan psikis) dan lainnya, untuk itu lansia harus dapat berdaya dapat melakukan hal-hal positif. Berdasarkan permasalahan tersebut yang dialami oleh para mitra, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Respati Indonesia ingin mengadakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan memberi pelatihan kepada para lansia membuat konten kreatif menggunakan aplikasi Canva.

Metode

Tim pengabdian menawarkan solusi dengan memberikan bimbingan dan pelatihan kepada para lansia di sekitar RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung dengan tujuan sebagai berikut :

1. Memberi bimbingan dan pelatihan kepada lansia dalam membuat konten kreatif.
2. Membuat para lansia masih dapat berdaya, beraktivitas dalam hal positif untuk kegiatan yang bermanfaat sehari-sehari.
3. Mencegah kepikunan pada lansia.

Batasan pengabdian bimbingan dan pelatihan kepada lansia membuat konten kreatif menggunakan aplikasi Canva antara lain :

1. Pelatihan ini diberikan kepada lansia di sekitar RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung.
2. Menggunakan aplikasi Canva untuk membuat konten kreatif.

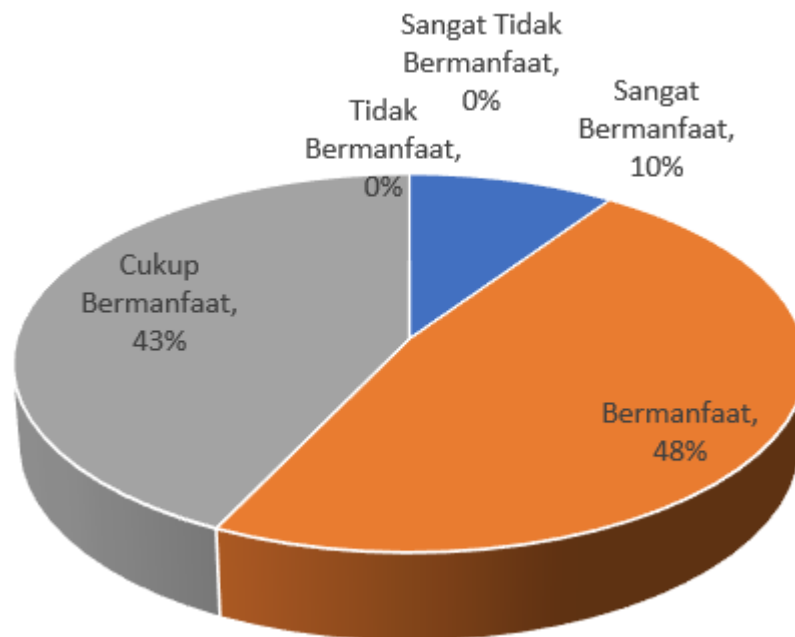
Berikut adalah tahapan-tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan bimbingan dan pelatihan kepada para lansia di sekitar RPTRA Payung Tunas Teratai, Cipayung.

1. Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Finalisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "Bimbingan dan Pelatihan kepada Lansia Membuat Konten Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva" yang diselenggarakan oleh dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Respati Indonesia di RPTRA Payung Tunas Teratai, Cipayung, Jakarta Timur, pada 23 November 2023, diikuti oleh 21 lansia. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat konten kreatif. Lansia yang awalnya ragu-ragu, menjadi lebih percaya diri dan termotivasi setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa 90% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan ingin mengikuti pelatihan lanjutan. Peserta juga memberikan masukan untuk mengadakan pelatihan rutin dengan materi teknologi yang lebih beragam. Selain peningkatan keterampilan digital, kegiatan ini juga memperkuat jaringan sosial dan rasa kebersamaan di antara para lansia. Berdasarkan keberhasilan ini, direncanakan pelatihan berkala

setiap tiga bulan, penyediaan video tutorial, dan kolaborasi dengan RPTRA untuk mendukung kelanjutan program.



Gambar Grafik Tingkat Kepuasan

Selama sesi pelatihan, peserta diajarkan langkah-langkah dasar menggunakan Canva, mulai dari membuat akun, memilih template, hingga menyusun elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon. Peserta berhasil membuat beberapa konten sederhana seperti kartu ucapan dan poster kegiatan komunitas. Dari hasil observasi dan penilaian karya, terlihat adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva.

Setelah beberapa kali sesi praktik, para lansia menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi Canva. Banyak dari mereka yang awalnya ragu-ragu dan merasa teknologi terlalu rumit, namun setelah mendapatkan bimbingan, mereka merasa lebih nyaman dan bersemangat untuk mencoba hal-hal baru dengan teknologi.

Setelah kegiatan, peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 10% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat, 48% merasa bermanfaat, dan 43% cukup bermanfaat. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva dan berminat untuk mengikuti pelatihan lanjutan. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa mereka akan menggunakan keterampilan baru ini untuk membuat konten kreatif bagi kegiatan komunitas dan keluarga mereka.

Sangat Bermanfaat	10%
Bermanfaat	48%
Cukup Bermanfaat	43%
Tidak Bermanfaat	0%
Sangat Tidak Bermanfaat	0%
Total	100%

Mereka mengapresiasi pendekatan yang interaktif dan langsung mempraktikkan apa yang dipelajari.

Selain meningkatkan keterampilan digital, kegiatan ini juga berperan dalam memperkuat jaringan sosial di antara para peserta. Interaksi selama pelatihan menciptakan lingkungan yang mendukung dan kolaboratif, di mana para lansia saling membantu dan berbagi pengalaman. Hal ini turut meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas di komunitas mereka.

Pembahasan

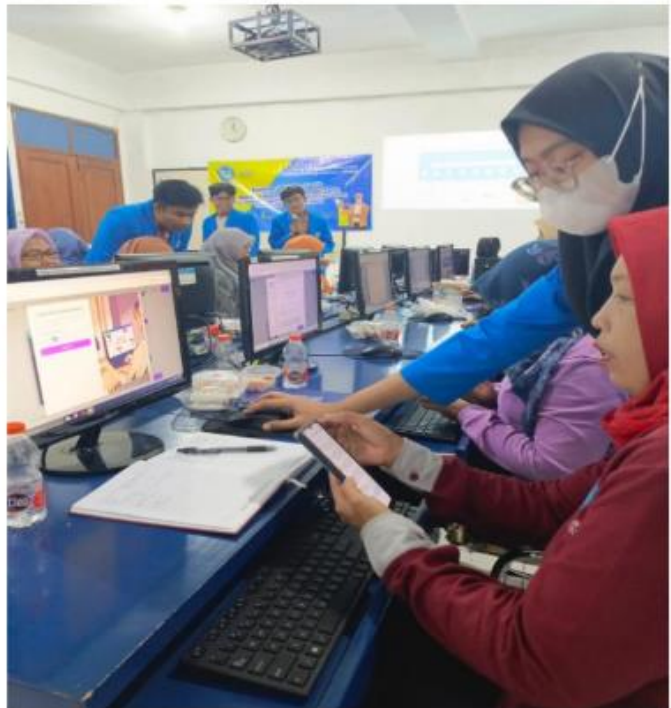
Berikut adalah tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat :

1. Studi kelayakan (bulan Mei 2023) : Tahap ini akan meliputi analisis kebutuhan.
2. Perancangan modul pelatihan yang melibatkan mahasiswa (bulan Juni 2023).
3. Memberi pendampingan dan pelatihan kepada mahasiswa (bulan Juli – Oktober 2023).
4. Memberikan pelatihan kepada lansia (bulan November 2023).

Berikut adalah susunan acara pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat :

Hari / Tgl	Waktu	Acara	Nara Sumber	Penanggung Jawab
Kamis, 23 Nov 2023	13.50 - 14.00	Presensi		Panitia
	14.00 - 14.05	Pembukaan oleh MC		MC
	14.05 - 14.10	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya		MC
	14.10 - 14.20	Pembukaan dan sambutan oleh Dekan FTI	Desmiwati, S.Kom, M.Si	
	14.20 - 14.30	Sambutan oleh Ketua LPPM	Dr. Yeny Sulistyowati, S.K.M., M.Si.Med	
	14.30 - 14.35	Pemberian Sertifikat Penghargaan oleh Ketua PKM dan foto bersama	Desmiwati, S.Kom, M.Si	
	14.35 - 14.45	Sambutan dari Pihak RPTRA (yang Mewakili)	Pihak RPTRA (yang Mewakili)	
	14.15 - 16.15	Pelatihan membuat konten kreatif untuk pra lansia menggunakan Canva	Ramadhani Ulansari, S.Kom., MT & Muhammad Nur Firdaus Prayogo	
	16.15 - 17.45	Tanya Jawab dengan Peserta		MC
	16.45 - 17.05	Pembagian Door Price		MC
17.05	Penutupan		MC	

Berikut ini adalah foto-foto pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang dibuka oleh Dekan Fakultas Teknologi Informasi bertempat di Laboratorium Komputer Kampus A Universitas Respati Indonesia.



Kesimpulan.

Kegiatan bimbingan dan pelatihan membuat konten kreatif menggunakan aplikasi Canva bagi lansia di RPTRA Payung Tunas Teratai, Cipayung, berjalan dengan sukses. Tujuan utama kegiatan tercapai dengan baik, terbukti dari peningkatan keterampilan dan motivasi para peserta. Diharapkan kegiatan ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi masyarakat lanjut usia dalam memanfaatkan teknologi digital.

Saran

Peserta memberikan berbagai masukan yang positif mengenai kegiatan ini. Mereka merasa bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan mudah diikuti. Beberapa peserta menyarankan agar pelatihan serupa diadakan secara berkala dengan topik yang lebih beragam, seperti penggunaan media sosial, teknik fotografi digital, dan pengeditan video. Mereka juga mengusulkan untuk melibatkan lebih banyak lansia dari lingkungan sekitar dan memperpanjang durasi pelatihan untuk memberikan waktu lebih banyak dalam praktik.

Daftar pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Laporan Survei Internet APJII 2022-2023. Retrieved from apjii.or.id
- Hootsuite & We Are Social. (2024). Digital 2024: Global Digital Overview. Retrieved from wearesocial.com
- Moulaison Sandy, H., & Arvin, S. (2019). Teaching Technology to Seniors in Public Libraries. *Public Library Quarterly*, 38(3), 318-331. DOI: 10.1080/01616846.2019.1582589
- Neves, B. B., Franz, R. L., Munteanu, C., Baecker, R., & Ngo, M. (2018). Adoption and feasibility of a communication app to enhance social connectedness amongst frail institutionalized oldest old: An embedded case study. *Information, Communication & Society*, 21(11), 1681-1699. DOI: 10.1080/1369118X.2017.1348534
- Yusuf, L., & Irawan, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Lansia di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 45-58. DOI: 10.31315/jik.v15i1.2455
- Widodo, S. H. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Lansia di Panti Wredha di Kota Semarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 123-130. DOI: 10.1234/jpm.v2i3.1029
- Sari, D. P., & Wulandari, D. A. (2019). Pelatihan Penggunaan Media Sosial bagi Lansia di Desa Karanganyar, Kecamatan Poncowarno, Kabupaten Kebumen. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 89-95. DOI: 10.1234/jpm.v4i2.5678
- Rahmawati, F., & Nugroho, R. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi oleh Lansia di Perkotaan dan Pedesaan: Studi Kasus di Surabaya dan Lamongan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*, 11(2), 101-115. DOI: 10.1234/jppki.v11i2.8910
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). Panduan Literasi Digital untuk Lansia. Retrieved from kominfo.go.id
- Tsai, H. S., Shillair, R., & Cotten, S. R. (2017). Social support and "playing around": An examination of how older adults acquire digital literacy with tablet computers. *Journal of Applied Gerontology*, 36(1), 29-55. DOI: 10.1177/0733464815609440
- Canva. (2023). Canva Design School. Retrieved from designschool.canva.com
- Czaja, S. J., & Lee, C. C. (2007). The impact of aging on access to technology. *Universal Access in the Information Society*, 5(4), 341-349. DOI: 10.1007/s10209-006-0060-x

Vaportzis, E., Clausen, M. G., & Gow, A. J. (2017). Older adults perceptions of technology and barriers to interacting with tablet computers: A focus group study. *Frontiers in Psychology*, 8, 1687. DOI: 10.3389/fpsyg.2017.01687

Sum, S., Mathews, R. M., Pourghasem, M., & Hughes, I. (2009). Internet use as a predictor of sense of community in older people. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 235-239. DOI: 10.1089/cpb.2008.0150