

Pelatihan Desain Grafis Berbasis *Canva* sebagai Intervensi untuk Meningkatkan *Computer Self-Efficacy* Anggota UKM Catur Universitas Sumatera Utara

Gita Valentin Sihotang¹, Dea Elisa Febrina Harahap², Andrea Gloria Br Purba³, David Parhorasan Manalu⁴, Karyn Michele Gunawan⁵, Tengku Amelia Zhafirah⁶, Hans Kristian⁷, Elkhara Eulogia Tarida Sirait⁸, Eka Danta Jaya Ginting⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Received : 8 Juni 2026, Revised : 13 Juni 2026, Published : 22 Juni 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Dea Elisa Febrina Harahap

E-mail: dea636625@gmail.com

Abstrak

UKM Catur Universitas Sumatera Utara (USU) dituntut membuat media publikasi profesional, namun hasil Training Needs Analysis (TNA) menunjukkan mayoritas anggota kesulitan menggunakan Canva dan memiliki computer self-efficacy rendah. Penelitian ini bertujuan merancang pelatihan desain grafis berbasis Experiential Learning Theory untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kepercayaan diri anggota. Menggunakan metode mixed-methods deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara pengurus dan kuesioner kepada 15 anggota pada 10–12 April 2026. Analisis menemukan kesenjangan kemampuan aktual dengan kebutuhan organisasi akibat rendahnya keterampilan editing, terbatasnya akses tools premium, dan kurangnya praktik. Intervensi berupa pelatihan Canva terbukti efektif: evaluasi reaksi mencapai kepuasan 4,33 (Sangat Baik), skor desain poster meningkat dari 56,87 menjadi 69,00 00 ($p < 0,001$; Cohen's $d = -1,351$), serta evaluasi hasil menunjukkan peningkatan computer self-efficacy dari 32,80 menjadi 35,53 ($p < 0,001$; Cohen's $d = -1,151$). Temuan ini mengonfirmasi bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif meningkatkan literasi digital, keterampilan desain grafis, dan computer self-efficacy anggota organisasi.

Kata kunci – desain grafis, computer self-efficacy, training needs analysis

Abstract

The Universitas Sumatera Utara (USU) Chess Club is required to create professional publication media, but the results of a Training Needs Analysis (TNA) showed that the majority of members had difficulty using Canva and had low computer self-efficacy. This research aims to design a graphic design training program based on the Experiential Learning Theory to improve members' technical skills and self-confidence. Using a descriptive mixed-methods approach, data were collected through board member interviews and questionnaires distributed to 15 members on April 10–12, 2026. The analysis found a gap between actual capabilities and organizational needs due to low editing skills, limited access to premium tools, and a lack of practice. The intervention, a Canva training program, proved effective: reaction evaluation reached a satisfaction score of 4.33 (Excellent), poster design scores increased from 56.87 to 69.00 ($p < .001$; Cohen's $d = -1.351$), and the outcome evaluation demonstrated an increase in computer self-efficacy from 32.80 to 35.53 ($p < .001$; Cohen's $d = -1.151$). These findings confirm that hands-on, practice-based training is effective in enhancing members' digital literacy, graphic design skills, and computer self-efficacy.

Keywords – graphic design, computer self-efficacy, training needs analysis

How To Cite : Sihotang, G. V., Harahap, D. E. F., Purba, A. G. B., Manalu, D. P., Gunawan, K. M., Zhafirah, T. A., Kristian, H., Sirait, E. E. T., & Ginting, E. D. J. (2026). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva sebagai Intervensi untuk Meningkatkan Computer Self-Efficacy Anggota UKM Catur Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(4), 1539 - 1547. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4575>

Copyright ©2026 Gita Valentin Sihotang, Dea Elisa Febrina Harahap, Andrea Gloria Br Purba, David Parhorasan Manalu, Karyn Michele Gunawan, Tengku Amelia Zhafirah, Hans Kristian, Elkhara Eulogia Tarida Sirait, Eka Danta Jaya Ginting

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan organisasi kemahasiswaan. Organisasi mahasiswa saat ini tidak hanya dituntut mampu menjalankan program kerja secara aktif, tetapi juga dituntut memiliki kemampuan dalam membangun komunikasi visual yang efektif dan profesional. Perkembangan media sosial sebagai sarana utama penyebaran informasi menyebabkan kebutuhan terhadap kemampuan desain grafis dan literasi digital menjadi semakin penting dalam menunjang keberlangsungan organisasi. Melalui media publikasi visual seperti poster, pamflet, dokumentasi kegiatan, dan konten media sosial, organisasi dapat membangun citra, menyampaikan informasi, serta meningkatkan partisipasi anggota maupun masyarakat terhadap kegiatan yang dilaksanakan.

Dalam konteks organisasi kemahasiswaan, kemampuan membuat media publikasi yang menarik dan komunikatif tidak lagi hanya dipandang sebagai keterampilan tambahan, melainkan telah menjadi kebutuhan penting dalam mendukung efektivitas komunikasi organisasi. Lester (2013) menyatakan bahwa komunikasi visual memiliki peran besar dalam membantu penyampaian pesan agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian, serta meningkatkan kredibilitas organisasi di mata audiens. Oleh karena itu, organisasi mahasiswa perlu memiliki sumber daya manusia yang mampu menguasai keterampilan dasar desain visual dan penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari pengembangan kualitas organisasi.

Salah satu organisasi mahasiswa yang turut menghadapi tuntutan tersebut adalah UKM Catur Universitas Sumatera Utara (*USU Chess Club*). UKM ini merupakan wadah pengembangan minat dan bakat mahasiswa dalam bidang olahraga catur yang aktif melaksanakan berbagai kegiatan, seperti latihan rutin, sparring internal, open recruitment, turnamen, serta publikasi kegiatan organisasi. Sebagai organisasi yang aktif, UKM Catur USU membutuhkan media publikasi yang menarik dan informatif untuk mendukung penyebaran informasi kegiatan kepada anggota maupun masyarakat luas. Namun, berdasarkan hasil *Training Needs Analysis (TNA)* yang dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada anggota UKM, ditemukan bahwa sebagian besar anggota masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis dan *editing visual*, khususnya *Canva*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anggota organisasi merasa belum terbiasa menggunakan aplikasi *editing* sehingga kualitas desain dan dokumentasi kegiatan organisasi masih dinilai kurang menarik dan belum memiliki standar visual yang baik. Kondisi tersebut menyebabkan publikasi organisasi menjadi kurang optimal dalam menarik perhatian audiens. Selain itu, anggota juga mengungkapkan bahwa keterbatasan pengalaman praktik, kurangnya akses terhadap fitur desain premium, serta minimnya kesempatan untuk belajar dan berlatih menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan desain grafis mereka. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan aktual anggota dengan tuntutan organisasi dalam menghasilkan media publikasi yang profesional dan komunikatif.

Dalam perspektif psikologi pelatihan, kesenjangan kompetensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek keterampilan teknis (*hard skills*), tetapi juga berkaitan dengan aspek psikologis individu, khususnya *computer self-efficacy*. Bandura (1997) menjelaskan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penggunaan teknologi, konsep ini berkembang menjadi *computer self-efficacy*, yaitu

keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan perangkat teknologi atau aplikasi komputer untuk menyelesaikan tugas tertentu (Compeau & Higgins, 1995). Individu dengan *computer self-efficacy* yang rendah cenderung merasa kurang percaya diri, menghindari penggunaan teknologi baru, mudah mengalami kebingungan ketika menghadapi kesulitan teknis, serta kurang termotivasi untuk mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi secara mandiri.

Rendahnya *computer self-efficacy* pada anggota organisasi dapat berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran keterampilan digital. Anggota yang merasa tidak yakin terhadap kemampuannya cenderung pasif dalam mencoba, lebih mudah menyerah ketika mengalami kesulitan, dan akhirnya mengalami hambatan dalam pengembangan kompetensi teknologi. Kondisi ini dapat memengaruhi kualitas kinerja organisasi, khususnya pada bidang publikasi dan dokumentasi kegiatan. Padahal, kemampuan menggunakan aplikasi desain grafis seperti *Canva* dapat membantu organisasi menghasilkan media komunikasi yang lebih efektif, menarik, dan profesional.

Selain itu, permasalahan yang ditemukan juga berkaitan dengan rendahnya literasi digital anggota organisasi. Gilster (1997) menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan mengomunikasikan informasi melalui media digital secara efektif. Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh anggota organisasi mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi modern.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu intervensi psikologis berbasis pelatihan keterampilan yang terstruktur dan aplikatif. Pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* dipilih sebagai bentuk intervensi karena *Canva* merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan oleh pemula, memiliki tampilan yang sederhana, serta menyediakan berbagai fitur visual yang relevan dengan kebutuhan organisasi mahasiswa. Pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam membuat desain visual, tetapi juga untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung aktivitas organisasi.

Pelaksanaan pelatihan mengacu pada pendekatan *Experiential Learning Theory* [RJ1] yang dikemukakan oleh Kolb (1984). Teori ini menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila individu memperoleh pengalaman langsung melalui praktik dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Oleh karena itu, pelatihan dirancang menggunakan metode demonstrasi, praktik langsung, diskusi, simulasi desain, serta pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta. Melalui pendekatan tersebut, peserta diharapkan mampu memahami prinsip dasar desain grafis sekaligus mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks kebutuhan organisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan penggunaan *Canva* bagi anggota UKM Catur Universitas Sumatera Utara menjadi penting untuk dilakukan sebagai bentuk intervensi psikologis dalam meningkatkan keterampilan desain grafis, literasi digital, dan *computer self-efficacy* anggota organisasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan anggota mampu menghasilkan media publikasi yang lebih menarik, komunikatif, dan profesional sehingga dapat mendukung efektivitas komunikasi organisasi serta meningkatkan kualitas publikasi kegiatan UKM Catur USU.

KAJIAN PUSTAKA

Pelatihan dan Pengembangan

Menurut Noe (2017), pelatihan bertujuan membantu anggota organisasi memperoleh kompetensi kerja yang diperlukan agar mampu menjalankan tugas secara optimal. Selain itu, Dessler (2015) menyatakan bahwa pelatihan memberikan keterampilan spesifik yang dibutuhkan individu untuk melaksanakan tugasnya pada saat ini. Dalam organisasi kemahasiswaan, pelatihan diperlukan untuk mengurangi kesenjangan keterampilan anggota, khususnya pada bidang administrasi dan

publikasi. Kurangnya kemampuan dalam menyusun dokumen maupun membuat media publikasi dapat menghambat efektivitas pelaksanaan program kerja organisasi.

Keterampilan Teknis (*Hard Skills*)

Keterampilan teknis (*hard skills*) merupakan kemampuan praktis yang berkaitan dengan penguasaan teknik atau penggunaan perangkat tertentu dalam menyelesaikan pekerjaan. Kemampuan menggunakan aplikasi seperti *Microsoft Word* dan *Canva* termasuk bentuk keterampilan teknis yang penting dimiliki anggota organisasi, terutama pada bidang kesekretariatan dan publikasi. Penguasaan keterampilan tersebut membantu anggota menghasilkan proposal, laporan, poster, maupun media promosi yang lebih rapi dan profesional. Dengan demikian, peningkatan keterampilan teknis melalui pelatihan dapat mendukung efektivitas kerja organisasi.

Literasi Digital dan Komunikasi Visual

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengakses, mengolah, serta menyampaikan informasi secara efektif. Dalam organisasi, kemampuan komunikasi visual juga menjadi hal yang penting. Lester (2013) menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui desain visual yang baik akan lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan daya tarik dan kredibilitas penyampai pesan.

Keterampilan Desain Grafis

Menurut Angraini dan Nathalia (2014), desain grafis adalah proses menyusun elemen visual untuk menghasilkan pesan yang dapat dipahami audiens secara jelas. Dalam menghasilkan desain yang baik, diperlukan pemahaman mengenai prinsip dasar desain. Williams (2014) menjelaskan empat prinsip dasar desain yang dikenal dengan konsep CRAP (*Contrast, Repetition, Alignment, dan Proximity*). Prinsip tersebut digunakan untuk menciptakan desain yang terstruktur, konsisten, menarik, dan mudah dipahami. Penerapan prinsip desain yang baik dapat membantu anggota organisasi menghasilkan media publikasi yang lebih profesional dan komunikatif.

Perangkat Lunak Penyuntingan Visual dan Dokumen

Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang banyak digunakan karena memiliki tampilan sederhana dan mudah dipahami oleh pemula. Tanjung dan Faiza (2019) menyatakan bahwa *Canva* efektif digunakan untuk membuat berbagai media visual karena menyediakan template dan fitur desain yang praktis. Penggunaan *Canva* dapat membantu anggota organisasi menghasilkan media publikasi secara lebih cepat dan menarik.

Efikasi Diri Komputer (*Computer Self-Efficacy*)

Dalam konteks penggunaan teknologi, konsep ini dikenal sebagai *computer self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya menggunakan perangkat lunak untuk menyelesaikan tugas tertentu (Compeau & Higgins, 1995). Individu yang memiliki efikasi diri komputer tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi digital, lebih termotivasi mempelajari fitur baru, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kendala teknis.

Teori *Experiential Learning* dan *Andragogi*

Kolb (1984) melalui teori *Experiential Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui transformasi pengalaman. Dalam teori tersebut, peserta belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, pemahaman konsep, dan praktik kembali. Knowles menyatakan bahwa orang dewasa akan belajar lebih efektif ketika materi yang dipelajari memiliki relevansi langsung dengan kebutuhan dan permasalahan yang mereka hadapi. Oleh karena itu, pelatihan *editing* dokumen dan desain dianggap

relevan karena secara langsung membantu anggota organisasi dalam menjalankan tugas administrasi dan publikasi.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode pelatihan dan pendampingan secara langsung. Mitra dalam kegiatan ini adalah 15 anggota aktif UKM Catur Universitas Sumatera Utara. Pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan *Training Needs Analysis* (TNA) melalui wawancara daring pada 12 April 2026 dengan pengurus, serta penyebaran kuesioner analisis kebutuhan pada 10–11 April 2026 kepada anggota organisasi. Hasil TNA menunjukkan kebutuhan mendesak akan keterampilan literasi digital dan desain grafis.

Tahap pelaksanaan pelatihan diselenggarakan secara langsung pada 16 Mei 2026 dengan durasi pelatihan selama 2 jam. Pemaparan materi difokuskan pada pengenalan antarmuka aplikasi *Canva*, pemanfaatan elemen visual, serta penerapan prinsip dasar tata letak desain (seperti *Contrast*, *Repetition*, *Alignment*, dan *Proximity*). Setelah sesi materi, peserta langsung diarahkan untuk mengikuti sesi praktik mandiri dengan membuat satu karya poster publikasi organisasi. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan langsung untuk membantu peserta yang mengalami kendala teknis.

Tahap evaluasi dilakukan secara sistematis yang mencakup evaluasi proses (reaksi peserta) menggunakan kuesioner kepuasan, evaluasi hasil belajar melalui penilaian kualitas visual karya poster peserta sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) materi, serta evaluasi peningkatan keyakinan diri (*computer self-efficacy*) anggota setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan platform *Canva* bagi anggota UKM Catur Universitas Sumatera Utara (USU) telah dilaksanakan dengan memadukan pendekatan keterampilan teknis dan intervensi psikologis. Berdasarkan kerangka *Experiential Learning Theory*, efektivitas pelatihan ini diukur melalui tiga tahapan evaluasi utama yang disajikan secara berurutan, yaitu Evaluasi Reaksi (kepuasan peserta), Evaluasi Belajar (penilaian hasil karya), dan Evaluasi Hasil (peningkatan *computer self-efficacy*).



Gambar 1.

Suasana Pelaksanaan Pelatihan dan Praktik Pendampingan Desain Canva

Keberhasilan penyerapan materi pada pelatihan ini sangat dipengaruhi oleh kenyamanan lingkungan belajar dan kompetensi fasilitator. Oleh karena itu, tahap pertama yang diukur adalah tingkat kepuasan peserta menggunakan instrumen kuesioner dengan skala *Likert* 1 hingga 5 (Sangat Kurang hingga Sangat Baik). Penentuan predikat keberhasilan pelatihan didasarkan pada pengkategorian interval skor rata-rata (*mean*) yang ditetapkan sebagai berikut: skor 1,00–1,80 untuk

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

kategori Sangat Kurang, skor 1,81–2,60 untuk kategori Kurang, skor 2,61–3,40 untuk kategori Cukup/Netral, skor 3,41–4,20 untuk kategori Baik, dan skor 4,21–5,00 untuk kategori Sangat Baik.

Tabel 1.

Rekapitulasi Penilaian Evaluasi Reaksi Peserta Pelatihan

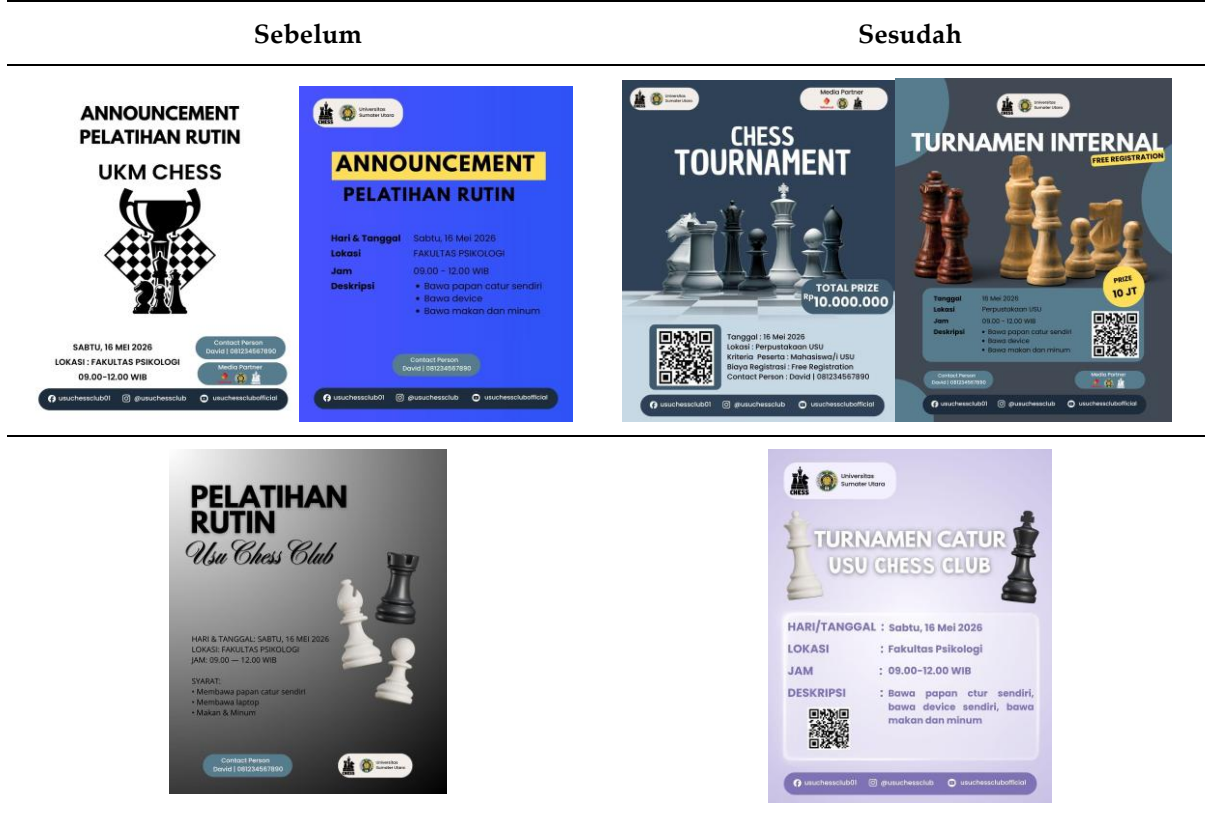
Subjek	Mean General	Mean Sarana Prasarana	Mean MC	Mean Pemateri	Total Kepuasan	Kategori
1	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
2	4,88	5,00	4,67	5,00	4,89	Sangat Baik
3	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
4	4,75	5,00	4,67	5,00	4,85	Sangat Baik
5	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
6	3,63	4,00	4,00	4,00	3,91	Baik
7	4,88	5,00	5,00	5,00	4,97	Sangat Baik
8	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
9	4,63	5,00	5,00	5,00	4,91	Sangat Baik
10	1,88	1,00	1,00	1,00	1,22	Sangat Kurang
11	4,63	4,80	5,00	5,00	4,86	Sangat Baik
12	1,50	1,00	1,33	1,00	1,21	Sangat Kurang
13	3,75	4,00	4,67	4,33	4,19	Baik
14	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
15	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
Rata-rata					4,33	Sangat Baik

Berdasarkan analisis deskriptif pada Tabel 1, rata-rata tingkat kepuasan akhir peserta menyentuh angka 4,33 yang masuk ke dalam rentang tertinggi dengan predikat "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan organisasi, fasilitas pendukung dinilai memadai, dan performa pemateri berhasil memuaskan ekspektasi peserta secara optimal. Kepuasan belajar yang optimal ini pada akhirnya berdampak langsung terhadap peningkatan pemahaman peserta mengenai pentingnya literasi digital dan komunikasi visual organisasi.

Peningkatan pemahaman tersebut dibuktikan melalui evaluasi belajar dengan membandingkan kualitas hasil karya desain poster peserta sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan. Karya dari 15 peserta ini dinilai berdasarkan enam kriteria utama, yaitu *layout*, kreativitas, warna, tipografi, fitur, dan isi pesan visual.

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2, rata-rata skor pre-test peserta adalah 56,87. Setelah mendapatkan pendampingan praktik, rata-rata skor post-test meningkat secara nyata menjadi 69,00, yang berarti terdapat peningkatan kemampuan rata-rata sebesar 12,13 poin.

Tabel 2.
Perbandingan Hasil Karya Poster Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan



Perbandingan visual hasil karya peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat efektif dalam mentransfer keterampilan teknis penggunaan aplikasi *Canva*. Seluruh peserta mengalami peningkatan skor setelah sesi pendampingan, menandakan bahwa program ini mampu memberikan dampak pembelajaran yang berarti secara teknis.

Lebih dari sekadar peningkatan teknis, tujuan utama dari intervensi pelatihan ini adalah mengatasi hambatan psikologis berupa rendahnya rasa percaya diri anggota dalam menggunakan aplikasi desain grafis (*computer self-efficacy*). Tingkat keyakinan diri peserta dievaluasi menggunakan instrumen skala psikologis untuk melihat dampak intervensi secara menyeluruh.

Tabel 3.
Statistik Deskriptif Skor *Pre-Test* dan *Post-Test Computer Self-Efficacy*

Pengukuran	N	Mean	SD	SE
<i>Pre-Test</i>	15	32,80	6,59	1,70
<i>Post-Test</i>	15	35,53	4,93	1,27

Tabel 3 memperlihatkan perubahan nilai rasa percaya diri peserta yang sangat positif. Rata-rata tingkat kepercayaan diri anggota terbukti naik secara konsisten, dari angka 32,80 sebelum pelatihan (*pre-test*) menjadi 35,53 setelah pelatihan (*post-test*). Selain itu, jarak perbedaan nilai antarpeserta (*standard deviation*) juga mengecil secara signifikan dari 6,59 menjadi 4,92. Mengecilnya simpangan baku ini mengindikasikan bahwa setelah berhasil mempraktikkan pembuatan desain secara langsung, rasa percaya diri para anggota menjadi jauh lebih merata dan tidak ada lagi anggota yang merasa tertinggal. Secara keseluruhan, intervensi pelatihan ini terbukti komprehensif; tidak

hanya membekali anggota UKM Catur USU dengan keterampilan desain visual, tetapi juga sukses memecahkan masalah kurangnya rasa percaya diri mereka dalam beradaptasi dengan teknologi digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis berbasis *Canva* bagi anggota UKM Catur Universitas Sumatera Utara telah terlaksana dengan sukses dan mencapai tujuan utamanya. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan program yang mencapai skor rata-rata 4,33 (kategori Sangat Baik). Pelatihan ini secara efektif berhasil meningkatkan dua aspek utama kompetensi SDM organisasi. Secara teknis, keterampilan anggota dalam memproduksi media publikasi visual meningkat signifikan, terlihat dari lonjakan nilai rata-rata kualitas poster peserta dari 56,87 menjadi 69,00. Secara psikologis, intervensi ini juga berhasil mengatasi kecemasan teknologi peserta melalui peningkatan *computer self-efficacy*, yang ditandai dengan naiknya skor rata-rata keyakinan diri anggota dari 32,80 menjadi 35,53. Untuk memastikan keberlanjutan dampak positif dari program ini, pengurus organisasi diharapkan dapat memfasilitasi sarana pendukung seperti akses akun *Canva Premium* khusus bagi divisi publikasi, serta menjadwalkan agenda ulasan karya (*design review*) secara berkala agar literasi digital dan keterampilan desain anggota dapat terus diasah dan berkembang secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara atas dukungan akademik yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus juga ditujukan kepada seluruh Dosen Pelatihan Intervensi Psikologi atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada segenap pengurus dan anggota UKM *Chess Club* Universitas Sumatera Utara atas kesediaannya meluangkan waktu dan berpartisipasi aktif dalam rangkaian kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman.
- Chassy, P., & Gobet, F. (2015). *Psychology of chess*. Dalam J. D. Wright (Ed.), *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*. Oxford: Elsevier.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). *Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test*. *MIS Quarterly*, 19(2), 189–211. Diakses dari: <https://doi.org/10.2307/249688>
- Dessler, G. (2015). *Human resource management* (14th ed.). Boston: Pearson.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Gobet, F., & Simon, H. A. (1996). *Recall of random and distorted chess positions: Implications for the theory of expertise*. *Memory & Cognition*.
- Goldstein, I. L., & Ford, J. K. (2002). *Training in organizations: Needs assessment, development, and evaluation* (4th ed.). Belmont: Wadsworth.
- Harahap, F., Verina, W., Nasution, N. S., Sariangshah, H., Saragih, N. E., & Adawiyah, R. (2025). Pelatihan *Canva* untuk siswa SMK sebagai media pembuatan poster edukatif[cite: 4]. *Jurnal Abdimas TGD*, 5(1), 38–45
- Hong, I. C., & Liu, K. P. (2003). *Effects of metacognitive strategy training on Chinese chess performance*. *Journal of Psychology in Chinese Societies*.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode penelitian*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.

- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in action: Applying modern principles of adult learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Lester, P. M. (2013). *Visual communication: Images with messages (6th ed.)*. Boston: Cengage Learning.
- Maisah, S. (2024, Juli 18). Teknik pengumpulan data dalam penelitian. Medan: UPT Jurnal UMSU. Diakses dari: <https://uptjurnal.umsu.ac.id/teknik-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>
- Noe, R. A. (2017). *Employee training and development (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Budiman, Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). Peningkatan promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat melalui pelatihan desain poster "Canva". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2548–2557
- Poerwandari, E. K. (2007). Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia. Depok: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Rahman, A., Wirastika Sari, N. M., Fitriani, Sugiarto, M., Sattar, Z., Abidin, Z., ... & Alaslan, A. (2023). Metode penelitian ilmu sosial. Bandung: Penerbit Widina.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational behavior (17th ed.)*. Boston: Pearson.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning (11th ed.)*. Boston: Pearson.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika*, 7(2), 79–85.
- Williams, R. (2014). *The non-designer's design book (4th ed.)*. San Francisco: Peachpit Press.