

Peningkatan Kreativitas dan Kualitas Presentasi Ilmiah Mahasiswa FISIP UHO melalui Pelatihan Canva

Dian Puspita Rizki^{1*}, Sitti Harnia¹, Asrani¹

¹Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

*Correspondence: dianpuspitarzk@uho.ac.id

ABSTRACT

This community service program aims to enhance the creativity and quality of scientific presentations among students of the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP), Halu Oleo University, through the effective use of Canva as a digital design tool. The program was implemented through socialization, workshops, hands-on practice, and technical troubleshooting with the participation of 54 students. Evaluation data from pre-tests, post-tests, observations, and participant reflections showed significant improvement in students' skills, including increased mastery of Canva features from 45% to 80%, understanding of graphic design principles from 40% to 75%, and ability to align visual design with academic content from 30% to 70%. Technical accessibility also improved, with students' ability to overcome device and network-related challenges rising from 50% to 90%. These results indicate that Canva-based training effectively strengthens students' presentation competencies, although challenges related to limited devices, unstable internet access, and varying levels of digital literacy remain. Continued mentoring, advanced design training, and improved digital infrastructure are recommended to support long-term skill development.

Keywords: Canva; Creativity; Digital Literacy; Graphic Design; Presentation Skills

ABSTRAK

Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo melalui pemanfaatan Canva sebagai media desain digital. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, workshop, praktik langsung, dan troubleshooting teknis dengan melibatkan 54 mahasiswa. Hasil evaluasi yang diperoleh dari pre-test, post-test, observasi, dan refleksi peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan, antara lain peningkatan penguasaan fitur Canva dari 45% menjadi 80%, pemahaman prinsip desain grafis dari 40% menjadi 75%, serta kemampuan menyelaraskan desain dengan materi akademik dari 30% menjadi 70%. Aksesibilitas teknis juga meningkat, terlihat dari kemampuan mahasiswa mengatasi kendala perangkat dan jaringan yang naik dari 50% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif dalam memperkuat kompetensi presentasi ilmiah mahasiswa, meskipun masih terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak merata, dan variasi literasi digital. Pelatihan lanjutan, pendampingan berkelanjutan, serta peningkatan infrastruktur digital direkomendasikan untuk mendukung pengembangan keterampilan jangka panjang.

Kata Kunci: Canva; Desain Grafis; Keterampilan Presentasi; Kreativitas; Literasi Digital.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam cara penyampaian informasi, termasuk di dunia pendidikan (Riska Rahman Tanjung et al., 2024). Penyajian materi kini tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan, melainkan juga ditunjang oleh tampilan visual yang menarik (Hulu et al., 2022). Presentasi yang baik terbukti dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta daya tarik audiens terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks ini, Canva hadir sebagai salah satu platform desain grafis yang populer karena menawarkan kemudahan dalam membuat desain tanpa memerlukan keterampilan profesional (Amalia et al., 2024). Namun, meskipun Canva menyediakan banyak fitur yang mendukung pembuatan presentasi menarik, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo masih belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaannya.

Pemanfaatan Canva secara maksimal membutuhkan pemahaman mendalam tentang berbagai fitur seperti template, font, warna, dan tata letak (Sirajuddin & Wahditiya, 2024; Ridwan et al., 2025). Lebih dari itu, mahasiswa juga harus menguasai prinsip dasar desain grafis agar hasil presentasi tidak hanya indah dipandang, tetapi juga komunikatif dan efektif (Hoiriyah et al., 2022). Keterbatasan kreativitas serta kurangnya kemampuan dalam menyesuaikan desain dengan materi seringkali menjadi hambatan (Sun et al., 2024). Akibatnya, banyak presentasi yang dibuat hanya menonjolkan sisi visual tetapi kurang relevan dengan isi materi yang disampaikan.

Selain aspek kreativitas, kendala teknis juga menjadi persoalan lain. Sebagian mahasiswa mengalami kesulitan mengakses atau menggunakan Canva karena keterbatasan perangkat maupun jaringan internet. Hambatan ini berpotensi mengurangi kualitas presentasi yang mereka hasilkan (Satria et al., 2024). Oleh karena itu, bimbingan praktis sangat dibutuhkan, baik dalam bentuk pelatihan penggunaan fitur Canva maupun strategi mengatasi kendala teknis agar semua mahasiswa, tanpa terkecuali, dapat memanfaatkan platform ini dengan optimal (Farhana Jamaludin & Farahin Sedek, 2023).

Konteks akademik di FISIP UHO menuntut mahasiswa memiliki keterampilan merancang dan menyajikan presentasi yang kreatif serta inovatif, karena kemampuan tersebut berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi. Berdasarkan pengamatan, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa, yaitu: (1) kurangnya pemahaman dalam penggunaan Canva, (2) keterbatasan penguasaan prinsip desain grafis, (3) minimnya kemampuan menyesuaikan desain dengan materi, dan (4) kendala teknis serta aksesibilitas. Keempat permasalahan tersebut menunjukkan perlunya program yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan presentasi ilmiah mereka.

Pelatihan mengenai desain grafis dasar menjadi sangat relevan untuk menjawab kebutuhan ini. Pemahaman tentang pemilihan warna, tipografi, dan tata letak memungkinkan mahasiswa menghasilkan presentasi yang lebih terstruktur, profesional, dan mudah dipahami audiens (Hoiriyah et al., 2022). Begitu pula dengan pelatihan penyesuaian desain terhadap materi, yang penting agar setiap presentasi tidak hanya indah secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai (Novita Sari Hutapea et al., 2024).

Tak kalah penting adalah aspek teknis. Mengingat kondisi mahasiswa yang beragam, diperlukan strategi khusus untuk mengatasi kendala perangkat maupun jaringan. Dengan adanya pendampingan praktis, mahasiswa akan lebih siap menghadapi hambatan tersebut dan tetap dapat menghasilkan presentasi berkualitas. Dengan pelatihan ini, peserta

diharapkan mampu membuat presentasi ilmiah yang lebih menarik, komunikatif, dan profesional.

Berbeda dengan beberapa program pengabdian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengenalan dasar penggunaan Canva secara umum (misalnya untuk keperluan promosi UMKM, desain media sosial, atau pembuatan infografis edukatif), pengabdian ini menitikberatkan pada pemanfaatan Canva untuk pengembangan kemampuan presentasi akademik di lingkungan perguruan tinggi, khususnya di FISIP UHO. Program serupa yang dilakukan oleh Khoiriyah et al. (2022) lebih menekankan pelatihan desain grafis dasar untuk guru sekolah menengah, sementara Nugroho et al. (2025) mengembangkan Canva sebagai sarana promosi digital bagi pelaku UMKM. Adapun kegiatan oleh Shofi (2025) berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pembuatan konten edukatif.

Dengan demikian, pengabdian ini memiliki perbedaan utama pada tujuan, sasaran, dan pendekatan pelaksanaan. Fokus utama kegiatan ini bukan hanya mengajarkan penggunaan Canva sebagai alat desain, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyesuaikan desain dengan substansi materi akademik, serta mengembangkan strategi komunikasi visual yang efektif dalam konteks presentasi ilmiah. Pendekatan ini menjadikan program pengabdian ini lebih aplikatif dan kontekstual dengan kebutuhan mahasiswa FISIP UHO sebagai calon akademisi dan profesional di bidang ilmu sosial dan politik.

2. Metode Pelaksanaan

Program pengabdian ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan, dari Agustus hingga Oktober 2024, dengan pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, workshop interaktif, dan bimbingan praktis. Kegiatan berfokus pada peningkatan keterampilan mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo dalam memanfaatkan Canva sebagai media penyusunan presentasi ilmiah yang kreatif dan profesional. Peserta yang terlibat adalah 54 mahasiswa aktif FISIP UHO, dengan rentang usia 18-23 tahun, yang dipilih berdasarkan minat serta kebutuhan mereka terhadap peningkatan kemampuan desain presentasi.

Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi lapangan dan survei kebutuhan (needs assessment) untuk mengidentifikasi tantangan yang dialami mahasiswa, baik dari aspek penguasaan fitur Canva, pemahaman prinsip desain grafis, penyesuaian desain dengan materi, maupun hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan. Instrumen yang digunakan pada tahap ini meliputi kuesioner kebutuhan, wawancara singkat, dan diskusi kelompok kecil untuk menggali pengalaman mahasiswa selama menggunakan Canva. Selanjutnya, dilaksanakan workshop tematik yang mencakup pengenalan fitur Canva, pemilihan template dan elemen visual, prinsip dasar desain grafis, hingga strategi menyesuaikan tampilan dengan materi akademik. Sesi pelatihan disampaikan secara visual dan audiovisual dengan memanfaatkan presentasi interaktif, video tutorial, serta contoh desain yang baik dan kurang baik. Peserta didorong untuk langsung mempraktikkan penggunaan Canva selama kegiatan berlangsung, dengan bimbingan instruktur yang memberikan umpan balik serta arahan teknis.

Selain workshop, mahasiswa juga mengikuti studi kasus (*case study*) dengan membuat presentasi berdasarkan tema akademik yang mereka pilih. Pendekatan ini bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis, pemilihan elemen desain yang relevan, serta kemampuan menyampaikan pesan secara efektif. Diskusi kelompok dan tanya jawab dilakukan di setiap akhir sesi untuk memperkuat pemahaman, sekaligus memberi ruang bagi mahasiswa untuk berbagi pengalaman dan kesulitan yang mereka hadapi.

Setelah kegiatan inti, keberlanjutan program difasilitasi melalui pembentukan komunitas online dan sistem mentoring antar mahasiswa. Komunitas ini menjadi wadah berbagi hasil karya, bertukar tips desain, serta saling memberikan dukungan teknis. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen survei kepuasan, lembar refleksi peserta, serta penilaian karya presentasi yang dihasilkan selama kegiatan. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk penyempurnaan program serupa di masa depan. Dengan pendekatan ini, mahasiswa FISIP UHO tidak hanya memahami penggunaan Canva secara teknis, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan rasa percaya diri, dan menghasilkan presentasi ilmiah yang komunikatif, menarik, serta profesional.

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai alur pelaksanaan kegiatan, tahapan metodologi program ini divisualisasikan dalam bentuk diagram sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Visualisasi ini membantu memperjelas urutan proses mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap keberlanjutan program.



Selain visualisasi alur kegiatan melalui diagram, rincian setiap tahapan pelaksanaan program, tujuan yang ingin dicapai, serta indikator keberhasilannya perlu disajikan secara sistematis. Oleh karena itu, Tabel 1 disusun untuk merangkum keseluruhan proses metodologis sehingga pembaca dapat memahami struktur kegiatan secara lebih komprehensif dan terukur.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan Canva dan Indikator Keberhasilannya

Tahapan Kegiatan	Tujuan	Indikator Keberhasilan
Needs Assessment	Mengidentifikasi kemampuan awal dan kendala mahasiswa.	Terpetakan kebutuhan mahasiswa (fitur Canva 45%, desain grafis 40%, penyelarasan desain 30%, kendala teknis 50%).
Perencanaan & Penyusunan Materi	Menyusun modul dan media pelatihan.	Materi, modul, dan media pelatihan siap digunakan.
Sosialisasi Program	Memberikan orientasi awal.	54 mahasiswa hadir dan memahami tujuan kegiatan.
Workshop Canva	Meningkatkan penguasaan fitur Canva.	Penguasaan fitur meningkat menjadi 80%.
Praktik Desain	Melatih penerapan prinsip desain grafis.	Pemahaman prinsip desain meningkat menjadi 75%.
Troubleshooting Teknis	Mengatasi kendala perangkat dan jaringan.	Kemampuan mengatasi kendala meningkat menjadi 90%.
Evaluasi	Mengukur efektivitas pelatihan.	Terjadi peningkatan signifikan berdasarkan pre-post.

3. Hasil

Pelaksanaan program pelatihan Canva diawali dengan koordinasi bersama Kaprodi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Ilmu Politik, dan Ilmu Sosiologi FISIP UHO pada 18 Juni 2025. Pertemuan tersebut menghasilkan kesepahaman bahwa kegiatan PKM ini merupakan bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi sekaligus menjawab persoalan mahasiswa dalam menyusun presentasi ilmiah yang berkualitas. Para kaprodi memberikan dukungan penuh terhadap program karena dinilai relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi akademik mahasiswa, khususnya dalam pemanfaatan desain grafis untuk menyampaikan gagasan secara efektif.

Untuk mendukung pelaksanaan program, tim pengabdian menyiapkan berbagai sarana seperti modul pelatihan, contoh desain, proyektor, sound system, dan perlengkapan seminar, serta menghadirkan narasumber ahli di bidang desain komunikasi visual. Sosialisasi dan pelatihan diikuti oleh 54 mahasiswa FISIP UHO beserta dosen pendamping, yang berpartisipasi dalam rangkaian kegiatan mulai dari sesi edukasi, pengenalan fitur Canva, praktik langsung, hingga evaluasi dan umpan balik. Pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan berjalan lancar dan menghasilkan peningkatan partisipasi serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis desain visual.

Secara keseluruhan, hasil program PKM terstruktur ke dalam tiga agenda utama kegiatan, yaitu: (1) Pengenalan Canva untuk Presentasi Ilmiah, (2) Praktik Desain Grafis untuk Presentasi Ilmiah, dan (3) Pemecahan Masalah Teknis dan Aksesibilitas dalam Penggunaan Canva.

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai capaian program, hasil kegiatan dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Agenda Kegiatan dan Capaian Program Pelatihan Canva

Agenda Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Capaian Utama	Indikator Keberhasilan
Pengenalan Canva untuk Presentasi Ilmiah	Sosialisasi dasar-dasar Canva, termasuk pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan layout, tipografi, dan elemen grafis dengan demonstrasi langsung.	Mahasiswa memahami potensi Canva untuk presentasi ilmiah dan mampu memilih serta menyusun slide sesuai kebutuhan akademik.	Peningkatan pemahaman penggunaan fitur Canva dari 45% menjadi 80%; peserta mampu menyesuaikan template; keterlibatan peserta meningkat selama praktik.
Praktik Desain Grafis untuk Presentasi Ilmiah	Mahasiswa membuat slide presentasi menggunakan Canva dengan pendampingan fasilitator serta diskusi dan evaluasi hasil desain.	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain grafis sehingga desain presentasi lebih komunikatif dan menarik.	Peningkatan pemahaman prinsip desain dari 40% menjadi 75%; mahasiswa dapat menyelaraskan elemen visual dengan konten; kualitas desain meningkat berdasarkan evaluasi.
Pemecahan Masalah Teknis dan Aksesibilitas	Fasilitator membantu mahasiswa mengatasi kendala perangkat, akses internet, dan pemanfaatan fitur Canva melalui sesi troubleshooting.	Mahasiswa mampu mengatasi hambatan teknis secara mandiri dan menggunakan Canva dengan lebih lancar.	Peningkatan kemampuan mengatasi kendala teknis dari 50% menjadi 90%; mahasiswa memahami solusi alternatif; tidak ditemukan kendala signifikan pada praktik lanjutan.
Koordinasi dan Pelaksanaan Program	Koordinasi awal dengan Kaprodi, penyediaan sarana-prasarana pelatihan, sosialisasi, dan edukasi kepada 54 mahasiswa FISIP UHO.	Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dengan dukungan Kaprodi dan partisipasi aktif mahasiswa.	Kehadiran penuh sebanyak 54 mahasiswa; pelaksanaan kegiatan sesuai rencana; peserta memberikan umpan balik positif.
Peningkatan Kualitas Presentasi Ilmiah Mahasiswa	Penerapan Canva dalam pembuatan presentasi akademik melalui praktik langsung, pendampingan, dan diskusi.	Presentasi mahasiswa menjadi lebih kreatif, profesional, dan mudah dipahami.	Evaluasi karya menunjukkan peningkatan kualitas tampilan; mahasiswa lebih percaya diri membuat presentasi ilmiah; desain memenuhi standar visual akademik.

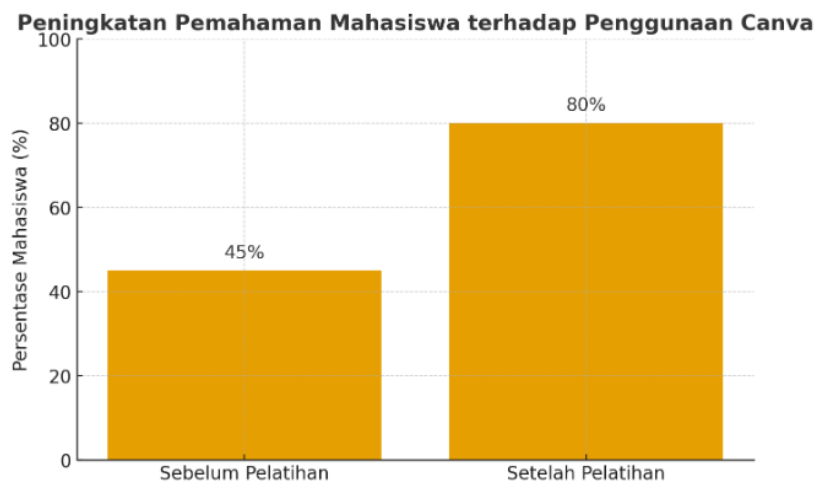
3.1 Pengenalan Canva untuk Presentasi Ilmiah

Pada tahap awal, mahasiswa diperkenalkan pada dasar-dasar penggunaan Canva, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template akademik, pengaturan layout, tipografi, hingga penggunaan elemen grafis. Pelatihan ini memberikan pemahaman awal mengenai potensi Canva sebagai platform desain yang mudah digunakan untuk kebutuhan ilmiah. Pemateri mendemonstrasikan fitur-fitur penting Canva yang dapat membantu mahasiswa menyusun slide yang profesional, komunikatif, dan menarik.



Gambar 2. Pengenalan Fitur Canva

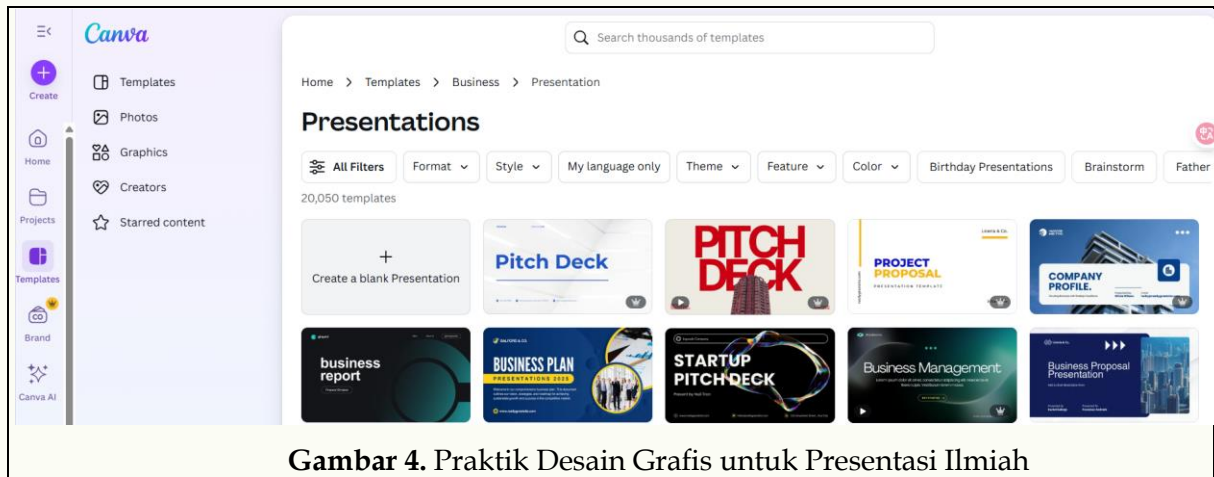
Hasil kuantitatif Agenda 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman mahasiswa terhadap fitur dasar Canva. Evaluasi awal mencatat bahwa 45% peserta memiliki pemahaman yang memadai, dan angka ini meningkat menjadi 80% setelah pelatihan.



Gambar 3. Peningkatan Pemahaman Mahasiswa terhadap Fitur Canva

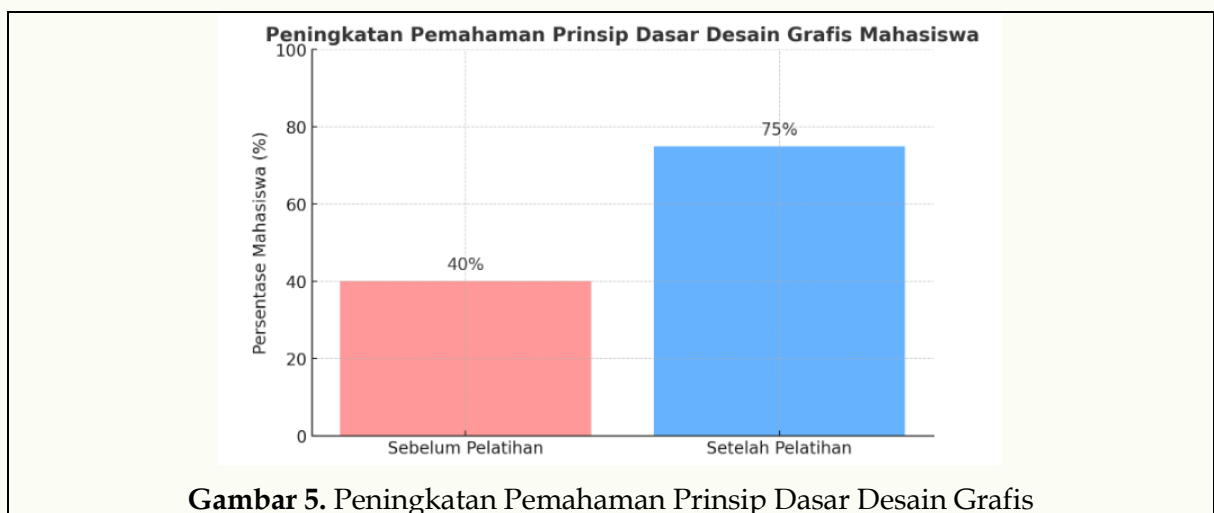
3.2 Praktik Desain Grafis untuk Presentasi Ilmiah

Pada agenda kedua, mahasiswa mempraktikkan langsung proses pembuatan slide presentasi ilmiah dengan menerapkan prinsip desain grafis, terutama pemilihan warna, keseimbangan layout, hirarki tipografi, dan pemilihan elemen visual. Mahasiswa bekerja dalam kelompok, mendiskusikan hasil desain, dan menerima umpan balik dari pemateri serta rekan lainnya.



Gambar 4. Praktik Desain Grafis untuk Presentasi Ilmiah

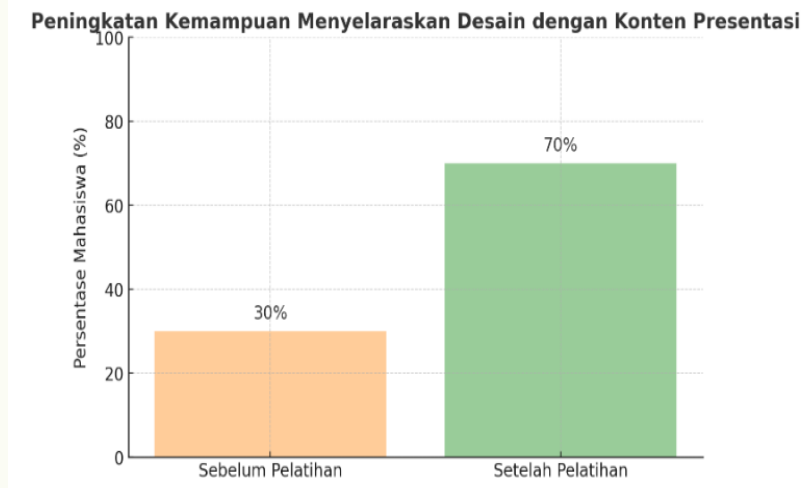
Hasil kuantitatif Agenda 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami prinsip dasar desain grafis. Sebelum pelatihan, hanya 40% mahasiswa yang memiliki pemahaman memadai terkait pemilihan warna, tipografi, dan tata letak. Setelah pelatihan, persentase tersebut meningkat menjadi 75%, yang tercermin dari kemampuan mahasiswa memilih kombinasi warna yang selaras dengan tema, menggunakan tipografi yang mendukung keterbacaan, serta merancang tata letak yang lebih terstruktur dan komunikatif.



Gambar 5. Peningkatan Pemahaman Prinsip Dasar Desain Grafis

3.3 Penyeragaman Desain Visual dengan Isi Presentasi

Pelatihan juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menyelaraskan desain visual dengan materi presentasi ilmiah. Sebelum kegiatan, sekitar 30% mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan elemen visual dengan substansi materi. Setelah pelatihan, 70% mahasiswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan aspek visual dan verbal dalam presentasi mereka.

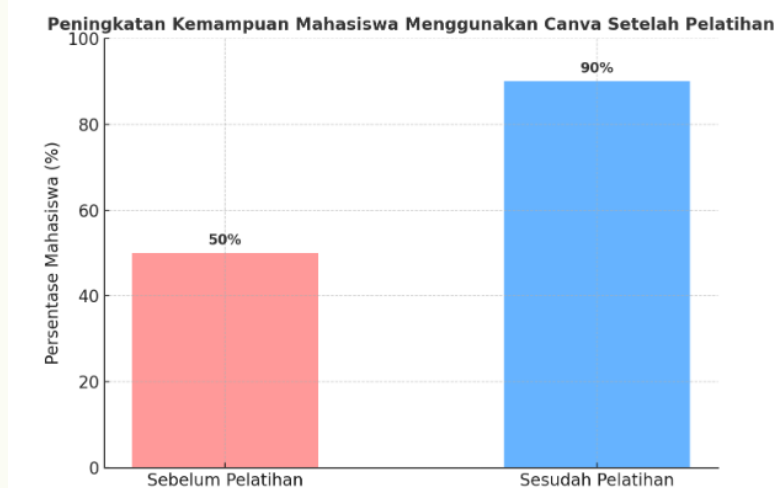


Gambar 6. Peningkatan Kemampuan Menyelaraskan Desain dengan Materi Presentasi

3.4 Pemecahan Masalah Teknis dan Aksesibilitas

Pada sesi troubleshooting, mahasiswa diarahkan untuk mengidentifikasi serta mengatasi berbagai kendala teknis yang mereka hadapi, termasuk keterbatasan perangkat, kualitas akses internet, dan kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu pada Canva. Fasilitator kemudian memberikan sejumlah solusi alternatif, seperti pemanfaatan mode offline, optimasi perangkat yang tersedia, serta strategi penyimpanan dan pengelolaan file desain agar proses kerja menjadi lebih efisien.

Secara kuantitatif, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebelum pelatihan sekitar 50% mahasiswa mengalami kendala teknis yang signifikan. Setelah pelatihan, angka tersebut menurun drastis, dengan 90% mahasiswa melaporkan mampu menggunakan Canva tanpa hambatan berarti, yang mengindikasikan peningkatan kesiapan teknis dalam pemanfaatan platform desain digital ini.



Gambar 7. Peningkatan Kemampuan Mengatasi Kendala Teknis

4. Pembahasan

4.1 Peningkatan Pemahaman Mahasiswa terhadap Penggunaan Canva

Hasil survei awal menunjukkan bahwa hanya 45% dari 54 mahasiswa yang memiliki pemahaman memadai mengenai fitur-fitur dasar Canva, seperti pemilihan template, pengaturan layout, dan penggunaan elemen desain visual. Setelah pelatihan berlangsung, terjadi peningkatan signifikan, di mana 80% mahasiswa melaporkan peningkatan pemahaman dan merasa lebih percaya diri menggunakan Canva untuk keperluan akademik maupun non-akademik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis demonstrasi dan praktik langsung mampu mempercepat penguasaan fitur aplikasi desain, sebagaimana juga ditunjukkan oleh Friska dan Pramuanati (2023), yang menemukan bahwa penggunaan Canva secara terstruktur efektif meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta terhadap materi visual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramli (2025), yang menunjukkan bahwa pelatihan terstruktur menggunakan aplikasi desain digital dapat meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengoptimalkan fitur-fitur yang sebelumnya tidak mereka manfaatkan secara maksimal. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa yang awalnya hanya menggunakan template Canva secara sederhana mulai mengembangkan keterampilan mengatur layout, memilih elemen visual, dan menyusun kombinasi warna yang lebih profesional.

Selain itu, peningkatan kepercayaan diri mahasiswa selaras dengan temuan Yuliana et al. (2023), yang menjelaskan bahwa integrasi teknologi desain digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan engagement mahasiswa terhadap tugas-tugas berbasis visual. Dengan demikian, hasil program pelatihan ini tidak hanya memperkuat penguasaan teknis mahasiswa terhadap Canva, tetapi juga mendukung dimensi afektif berupa kepercayaan diri dan motivasi dalam membuat presentasi ilmiah yang lebih efektif.

4.2 Peningkatan Penguasaan Prinsip Dasar Desain Grafis

Sebelum pelatihan dilaksanakan, hanya 40% mahasiswa yang memahami prinsip dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan layout. Keterbatasan ini berdampak pada kualitas presentasi yang cenderung padat teks, kurang terstruktur, dan tidak efektif dalam menyampaikan pesan. Setelah pelatihan, 75% mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman; mereka menjadi lebih terampil memilih warna yang selaras dengan tema, menggunakan tipografi yang mendukung keterbacaan, serta merancang layout yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif. Perubahan ini tercermin pada desain presentasi yang lebih selaras dengan isi materi, sehingga audiens lebih mudah mengikuti alur dan memahami pesan yang disampaikan.

Temuan tersebut sejalan dengan Wibawa Rahayu et al. (2025), yang menegaskan bahwa penguasaan konsep warna, tipografi, dan tata letak merupakan faktor kunci dalam menciptakan desain yang komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam perspektif yang lebih luas, hasil ini juga paralel dengan temuan Rizki dan Soulthoni (2025) dalam *Room of Civil Society Development*, yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi digital seperti Mendeley mampu meningkatkan kualitas karya akademik mahasiswa melalui pengelolaan referensi dan penataan informasi yang lebih sistematis. Baik pada konteks manajemen referensi maupun desain presentasi, penguasaan tools digital terbukti berkontribusi pada penyajian materi ilmiah yang lebih terstruktur dan profesional.

Hal ini sejalan dengan pandangan Astaño (2025), yang menyebutkan bahwa desain yang baik bukan sekadar indah secara estetis, melainkan harus memiliki fungsi komunikasi yang kuat dalam menyampaikan pesan akademik. Dengan demikian, peningkatan penguasaan prinsip desain grafis pada mahasiswa menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menggeser orientasi mereka dari sekadar “mempercantik slide” menuju perancangan presentasi yang efektif secara visual dan substantif.

4.3 Peningkatan Kemampuan Menyelaraskan Desain dengan Konten Presentasi

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan, sekitar 30% mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan elemen visual dengan substansi materi presentasi. Kesulitan ini tampak pada penggunaan elemen grafis yang kurang relevan, pemilihan warna dan tipografi yang tidak harmonis, serta tata letak (layout) yang tidak mendukung alur penyampaian pesan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih memandang desain sebagai aspek tambahan semata, bukan sebagai bagian penting dari strategi komunikasi visual yang berfungsi memperkuat pesan ilmiah.

Setelah pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 70% mahasiswa menunjukkan kemampuan lebih baik dalam menghubungkan desain visual dengan isi materi presentasi. Mahasiswa mulai memahami prinsip keterpaduan antara pesan dan tampilan visual, misalnya dengan memilih ilustrasi yang relevan, menggunakan warna yang konsisten dengan tema, serta menerapkan komposisi visual yang mendukung fokus informasi. Peningkatan ini menandakan bahwa mahasiswa mulai melihat desain bukan hanya dari sisi estetika, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang dapat membantu audiens memahami substansi materi secara lebih efektif.

Temuan tersebut sejalan dengan Syahrío et al. (2025), yang menegaskan bahwa visualisasi yang selaras dengan pesan akademik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan memperkuat daya serap audiens. Dalam konteks ini, keberhasilan pelatihan Canva menunjukkan bahwa integrasi elemen visual dan verbal merupakan keterampilan penting yang dapat ditingkatkan melalui bimbingan terstruktur. Mahasiswa tidak lagi sekadar “menghias” slide, tetapi mulai memahami desain sebagai bagian dari proses argumentasi ilmiah, sehingga menghasilkan presentasi akademik yang lebih koheren, komunikatif, dan informatif.

4.4 Peningkatan Kesiapan Teknis Mahasiswa

Pelatihan ini juga memberikan dampak signifikan dalam mengatasi berbagai kendala teknis yang sebelumnya menjadi hambatan bagi sebagian besar mahasiswa. Temuan awal menunjukkan bahwa 50% mahasiswa mengalami kesulitan mengakses Canva akibat keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil. Kendala ini berpengaruh langsung pada kemampuan mereka mengikuti sesi praktik yang membutuhkan akses fitur secara real-time. Namun, setelah proses pelatihan dan pendampingan teknis dilakukan, tingkat kemampuan mahasiswa dalam mengakses dan mengoperasikan Canva meningkat secara signifikan, di mana 90% mahasiswa melaporkan tidak lagi mengalami hambatan berarti. Peningkatan ini menegaskan bahwa pendekatan pendampingan teknis mampu mengurangi kesenjangan akses terhadap teknologi.

Selama proses pelatihan, fasilitator memberikan berbagai strategi pemecahan masalah teknis, seperti penggunaan mode offline, optimalisasi kapasitas perangkat, serta pemanfaatan penyimpanan berbasis cloud. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Erwin et al. (2023), yang menunjukkan bahwa troubleshooting terarah dapat meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi digital dalam konteks pembelajaran. Selain itu, peningkatan

kemampuan mahasiswa dalam mengatasi kendala teknis mengonfirmasi pentingnya literasi digital sebagai pondasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Azzahra et al. (2025) juga menekankan bahwa kesiapan perangkat dan pemahaman teknis merupakan faktor krusial dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital, terutama di lingkungan pendidikan tinggi.

Secara umum, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga memberi manfaat konseptual dan afektif bagi mahasiswa. Mereka tidak sekadar memahami fitur aplikasi Canva, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menilai kesesuaian elemen desain, serta meningkatkan kepekaan estetika dalam merancang presentasi ilmiah. Dengan demikian, pelatihan berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas komunikasi visual mahasiswa, baik dari sisi teknis maupun substansi akademik.

Meskipun demikian, pelaksanaan program tidak terlepas dari beberapa tantangan yang perlu dicermati. Kendala akses internet dan keterbatasan perangkat masih dialami sebagian peserta, terutama pada sesi yang membutuhkan pemrosesan grafis yang lebih tinggi. Di samping itu, perbedaan tingkat literasi digital menyebabkan variasi kemampuan adaptasi, di mana mahasiswa dengan pengalaman digital terbatas memerlukan pendampingan tambahan untuk memahami fitur lanjutan Canva.

Oleh karena itu, refleksi kritis terhadap tantangan tersebut diperlukan sebagai dasar perbaikan program. Beberapa strategi mitigasi dapat dipertimbangkan, seperti menyediakan materi pelatihan dalam format offline, menyediakan opsi peminjaman perangkat bagi mahasiswa yang membutuhkan, serta menambah sesi pendampingan individual untuk peserta dengan literasi digital rendah. Langkah-langkah ini berpotensi mengurangi hambatan teknis sekaligus memastikan pemerataan akses pembelajaran bagi seluruh mahasiswa.

Ke depan, program ini perlu dikembangkan melalui pelatihan lanjutan mengenai desain tingkat lanjut serta dukungan teknis berkelanjutan berbasis komunitas atau mentoring. Upaya tersebut diharapkan dapat mempertahankan keberlanjutan peningkatan keterampilan mahasiswa dan memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kualitas presentasi ilmiah di lingkungan Universitas Halu Oleo.

5. Kesimpulan

Pelaksanaan Program PKM ini berhasil meningkatkan kreativitas dan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo melalui pemanfaatan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan, antara lain: peningkatan pemahaman fitur Canva dari 45% menjadi 80%, pemahaman prinsip desain grafis dari 40% menjadi 75%, serta kemampuan menyelaraskan desain dengan konten dari 30% menjadi 70%. Selain keterampilan konseptual, pelatihan juga mampu mengurangi kendala teknis, terlihat dari meningkatnya aksesibilitas dan kemampuan mahasiswa mengatasi hambatan perangkat maupun jaringan dari 50% menjadi 90%.

Namun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan perangkat bagi sebagian peserta dan akses internet yang tidak merata, sehingga mempengaruhi kelancaran proses praktik. Waktu pelatihan yang relatif singkat juga membatasi pendalaman materi desain tingkat lanjut.

Untuk mendukung keberlanjutan program, direkomendasikan pelaksanaan pelatihan lanjutan mengenai desain grafis tingkat lanjut, penyediaan sesi mentoring berkelanjutan melalui komunitas desain mahasiswa, serta evaluasi rutin untuk mengukur perkembangan

kemampuan peserta. Upaya peningkatan akses perangkat dan jaringan internet turut menjadi faktor penting agar seluruh mahasiswa dapat mengoptimalkan penggunaan Canva dalam konteks akademik. Dengan langkah-langkah tersebut, keterampilan mahasiswa dalam desain presentasi ilmiah diharapkan terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi kualitas pembelajaran di lingkungan FISIP Universitas Halu Oleo.

Daftar Pustaka

- Astaño, J. (2025). *The effectiveness of Canva as an instructional tool in improving students' academic performance: A meta-analysis*. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(10), 1327–1345. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i10.468>
- Amalia, F., Marshellawati, I., & Aryoga, F. (2024). Optimalisasi penggunaan Canva dalam sistem informasi untuk desain media promosi bisnis digital. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 5, 1–16. <https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365>
- Azzahra, S. A., Tjiwidjaja, H., Suharmanto, S., Febri, F., & Suhermanto, S. (2025). Analisis dampak pelatihan Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis peserta. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1192–1197. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5364>
- Erwin, J., Pedroso, P., Sulleza, R. S., Hae, K., Francisco, M. C., Noman, J. O., Althea, C., & Martinez, V. (2023). Students' views on using Canva as an all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2). <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117>
- Farhana Jamaludin, N., & Farahin Sedek, S. (2023). Canva as a digital tool for effective student learning experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33, 22–33. <https://www.akademiabaru.com/arca.html>
- Friska, J., & Pramuanati, I. (2023). Effectiveness of using Canva application to improve learning outcomes of tenth grade students. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 421–427. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>
- Hoiriyah, H., Anggraini, L., & Rahman, M. S. (2022). Pelatihan desain grafis untuk mendukung kreativitas murid SMK Negeri 1. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(4), 498–503. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1100>
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3056>
- Khoiriyah, B., Darmayanti, R., & Astuti, D. (2022). Design for development of Canva application-based audio-visual teaching materials on the thematic subject “Myself (Me and My New Friends)” elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Novita Sari Hutapea, Manullang, Z. P. J., & Hartati, R. (2024). Enhancing student engagement and academic performance through digital literacy: A transformative approach in Canva application. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 154–170. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1227>
- Nugroho, A. P., Amin, F., Ilham, R. M., Fadilah, N. N., Firmansah, S. R., & Nurhidayati, P. (2025). Penguatan kapasitas pemasaran UMKM Rejosari melalui pendekatan branding digital dan desain visual Canva. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v15i1.3684>

- Ramli, M. (2025). Practical comparison: PowerPoint and Canva for visual learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(9). <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i9.394>
- Ridwan, R., Kustian, N., & Juliaha, S. (2025). Pelatihan Canva untuk mendesain elemen web responsif pada PT. Alfa Cipta Teknologi Virtual. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(3). <https://doi.org/10.30998/ks.v3i3.3888>
- Riska Rahman Tanjung, Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Rizki, D. P., & Soulthoni, H. P. N. (2025). Mendeley-based training to improve reference management and citation formatting in sociology students. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 309–319. <https://doi.org/10.59110/rcsd.565>
- Satria, S., Riswanto, R., & Ayuh, E. T. (2024). Strategi pembelajaran berbasis media Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui program kampus mengajar angkatan 8 di SMP IT Baitil Izzah Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 298–304. <https://doi.org/10.29303/jppm.v7i4.8121>
- Shofi, A. R. (2025). Literasi digital sebagai tameng misinformasi: Strategi pendidikan di era media sosial. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(9), 601–607. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/18727>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Suni, E. K., Sutresno, S. A., Christanto, H. J., Bata, J. V. M., Sihombing, D. J. C., Airlangga, G., & Sada, P. M. L. B. (2024). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa SMAK 7 Penabur Jakarta menggunakan Canva dan Photopea. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 587–593. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i3.835>
- Syahrio, M. Z., Putro, F. H. A., Setiawan, T., Hartini, S., & Chumaeson, W. (2025). Exploring student experiences knowledge communication to Canva mobile interface: A qualitative study on second semester students of Boyolali University. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(8), 193–198. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i8.12136>
- Wibawa Rahayu, P., Andli Marta, I., Sudrajat, D., Husnita, L., Payung Langi, J., & Witjaksana, B. (2025). Pelatihan pembuatan materi ajar digital menggunakan aplikasi Canva bagi dosen dalam pembelajaran daring. *Community Development Journal*, 6(1).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., Syukria, S., & PGRI Situbondo. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2). <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>