
PENINGKATAN PEMAHAMAN MAHASISWA DALAM PENGUNAAN CANVA UNTUK Mendukung Penyusunan TUGAS KULIAH DAN TUGAS AKHIR MELALUI PELATIHAN DESAIN PRESENTASI DAN DOKUMEN AKADEMIK

**Nurmaini Ginting^{1)*}, Aisyah Nurmi²⁾, Andes Fuady Dharma Harahap³⁾, Hendri Arifin
Lubis⁴⁾, Susi Barcelona⁵⁾, Pikarani⁶⁾, Ricci Hartono⁷⁾, Mina Warni Ritonga⁸⁾,
Muhammad Roihan Matondang⁹⁾, Rama Putri Siregar¹⁰⁾, Devi Julianti¹¹⁾, Mastianna¹²⁾,
Aprya Duwi Hartati¹³⁾, Liana Tasya Rahma Siregar¹⁴⁾, Sayyid Al Fattah Nasution¹⁵⁾,
Roni Rahmat Sinaga¹⁶⁾, Naila Putri¹⁷⁾, Rahman Hakim¹⁸⁾**

¹⁾Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

^{2),17)}Program Studi Peternakan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

^{3),4),5),6),7),8),9),10),11),12),13),18)}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

^{14),15)}Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

¹⁶⁾Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

*e-mail: nurmaini.ginting@um-tapsel.ac.id

Abstract

The use of digital technology in higher education is increasingly important to support learning quality and students' academic task completion. One essential skill is the ability to develop well-structured, informative, and academically appropriate visual materials, such as presentations and supporting documents. Canva is a web-based design platform that offers various templates and user-friendly features, making it accessible for students. However, many students still lack optimal understanding of how to use Canva effectively, particularly for creating coursework presentations, proposal seminar slides, research posters, and supporting documents for final projects. This community service program aimed to improve students' understanding of Canva for academic purposes through hands-on training. The implementation methods included a pre-test, material delivery, feature demonstrations, guided design practice, mentoring, and a post-test. The results indicated improved participant understanding in selecting academic templates, maintaining font and color consistency, arranging layouts, using visual elements proportionally, and exporting files according to academic requirements. Participants successfully produced design outputs in the form of academic presentation slides and simple research posters. This activity contributes to enhancing students' digital literacy and can be replicated as a sustainable academic mentoring program.

Keywords: Canva, Training, Academic Design, Digital Literacy, Students, Final Project

Nurmaini Ginting, Aisyah Nurmi, Andes Fuady Dharma Harahap, Hendri Arifin Lubis, Susi Barcelona, Pikarani, Ricci Hartono, Mina Warni Ritonga, Muhammad Roihan Matondang, Rama Putri Siregar, Devi Julianti, Mastianna, Aprya Duwi Hartati, Liana Tasya Rahma Siregar, Sayyid Al Fattah Nasution, Roni Rahmat Sinaga, Naila Putri, Rahman Hakim

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tinggi semakin diperlukan untuk mendukung kualitas pembelajaran dan penyelesaian tugas akademik mahasiswa. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah kemampuan menyusun media presentasi dan dokumen visual yang rapi, informatif, serta sesuai dengan konteks akademik. Canva merupakan platform desain berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fitur desain sederhana sehingga mudah digunakan mahasiswa. Namun, masih terdapat mahasiswa yang belum memahami penggunaan Canva secara optimal, terutama dalam pembuatan slide presentasi seminar proposal, poster penelitian, dan desain dokumen pendukung tugas akhir. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang penggunaan Canva untuk tugas kuliah dan tugas akhir melalui pelatihan berbasis praktik langsung. Metode pelaksanaan meliputi pre-test, penyampaian materi, demonstrasi fitur Canva, praktik pembuatan desain, pendampingan, dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva, khususnya pada aspek pemilihan template akademik, konsistensi font dan warna, penyusunan layout, serta teknik ekspor file untuk kebutuhan perkuliahan. Peserta mampu menghasilkan produk desain berupa slide presentasi dan poster penelitian sederhana. Kegiatan ini berkontribusi dalam peningkatan literasi digital mahasiswa dan dapat direplikasi sebagai program pendampingan akademik berkelanjutan.

Kata Kunci: Canva, Pelatihan, Desain Akademik, Literasi Digital, Mahasiswa, Tugas Akhir

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan pada proses pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa saat ini tidak hanya dituntut menguasai materi akademik, tetapi juga mampu mengolah informasi dan menyajikannya secara efektif melalui berbagai media digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Keterampilan tersebut menjadi semakin penting karena aktivitas perkuliahan modern melibatkan presentasi, diskusi, proyek kolaboratif, serta publikasi hasil belajar yang menuntut kemampuan komunikasi visual yang baik (Mayer, 2009).

Dalam konteks akademik, presentasi merupakan salah satu bentuk evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menilai pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi mahasiswa (Sudjana, 2013). Namun, banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan menyusun slide presentasi yang rapi, ringkas, dan mudah dipahami. Permasalahan umum mencakup slide yang terlalu padat teks, penggunaan font yang tidak konsisten, pemilihan warna kurang tepat, serta struktur

informasi yang tidak jelas (Duarte, 2008). Akibatnya, pesan yang disampaikan menjadi kurang efektif meskipun substansi materi sebenarnya baik (Few, 2012).

Selain tugas perkuliahan, mahasiswa tingkat akhir juga menghadapi tantangan dalam penyusunan tugas akhir. Tahapan seperti seminar proposal, seminar hasil, dan sidang akhir memerlukan media presentasi yang komunikatif dan profesional. Tidak jarang mahasiswa memiliki kendala teknis dalam menyiapkan slide yang sesuai standar akademik, termasuk poster penelitian, infografis, dan dokumen pendukung lain (Williams, 2015). Kondisi ini dapat mengurangi kepercayaan diri mahasiswa saat mempresentasikan hasil penelitian.

Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang menyediakan beragam template presentasi, poster, dan dokumen visual yang dapat digunakan melalui perangkat komputer maupun ponsel (Canva, 2023a). Antarmuka Canva yang bersifat drag-and-drop memudahkan pengguna pemula menghasilkan karya visual tanpa harus menguasai perangkat lunak desain profesional (Canva, 2023b). Selain itu, Canva mendukung penyimpanan berbasis

cloud, fitur kolaborasi, dan ekspor file dalam berbagai format sesuai kebutuhan akademik (Canva, 2023a).

Walaupun Canva relatif mudah digunakan, kemampuan menghasilkan desain akademik tetap memerlukan pemahaman prinsip desain dasar. Prinsip seperti kontras, repetisi, alignment, dan proximity menjadi aspek penting dalam menyusun desain yang rapi, terstruktur, dan mudah dibaca (Williams, 2015). Desain akademik juga perlu memperhatikan kesederhanaan agar audiens dapat fokus pada isi materi, bukan terganggu oleh elemen visual berlebihan (Tufte, 2001). Karena itu, pelatihan Canva tidak hanya mengajarkan penggunaan aplikasi, tetapi juga membekali mahasiswa dengan prinsip desain komunikasi visual dalam konteks akademik.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva bagi mahasiswa untuk mendukung penyusunan tugas kuliah dan tugas akhir. Pelatihan ini dirancang berbasis praktik langsung agar peserta dapat memahami fitur Canva secara aplikatif dan menghasilkan produk desain relevan kebutuhan akademik (Arikunto, 2016). Pendekatan seperti ini juga sejalan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang efektif sebagaimana dilaporkan dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei, dimana kegiatan yang menggabungkan materi dan praktik langsung terbukti meningkatkan kemampuan peserta dalam menguasai teknologi baru (Saragih et al., 2022).

METODE

Bentuk dan Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva. Pelatihan dilakukan menggunakan pendekatan praktik langsung (hands-on training) yang menekankan keterlibatan peserta secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan praktik langsung dipilih karena lebih efektif dalam membentuk keterampilan dibandingkan hanya pemberian materi teori (Sudjana, 2013).

Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan terdiri atas:

a. Persiapan

Tahap persiapan meliputi:

- Koordinasi dengan pihak program studi/kelas,
- Penyusunan modul pelatihan Canva,
- Persiapan materi dan contoh desain akademik,
- Penyusunan instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test.

b. Pelaksanaan Pelatihan

Materi pelatihan disampaikan secara bertahap sebagai berikut:

1. Pengenalan Canva dan manfaatnya untuk tugas akademik
2. Pembuatan akun dan pengenalan dashboard Canva
3. Prinsip desain akademik sederhana (font, warna, layout, hierarki informasi)
4. Praktik membuat slide presentasi tugas kuliah (struktur isi, heading, poin penting)
5. Praktik membuat slide seminar proposal (latar belakang, tujuan, metode, output)
6. Praktik membuat poster penelitian sederhana (judul, metode, hasil singkat, kesimpulan)
7. Teknik ekspor dan berbagi file (PDF, PPT, PNG) serta pengaturan ukuran desain.

Dalam pelatihan, peserta diberikan contoh desain akademik yang sesuai dengan prinsip keterbacaan dan kesederhanaan. Peserta juga didampingi dalam proses pembuatan desain untuk memastikan mereka memahami tahapan secara sistematis (Mayer, 2009).

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui:

- Pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta,
- Post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pelatihan,
- Penilaian produk desain yang dihasilkan peserta,
- Refleksi dan diskusi umpan balik.

Evaluasi ini bertujuan memastikan program memberikan dampak nyata pada peningkatan keterampilan peserta (Arikunto, 2016).

Nurmaini Ginting, Aisyah Nurmi, Andes Fuady Dharma Harahap, Hendri Arifin Lubis, Susi Barcelona, Pikarani, Ricci Hartono, Mina Warni Ritonga, Muhammad Roihan Matondang, Rama Putri Siregar, Devi Julianti, Mastianna, Aprya Duwi Hartati, Liana Tasya Rahma Siregar, Sayyid Al Fattah Nasution,

Roni Rahmat Sinaga, Naila Putri, Rahman Hakim

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan penggunaan Canva dilaksanakan secara interaktif dengan kombinasi penjelasan singkat dan praktik langsung. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terutama pada sesi pembuatan slide presentasi karena berhubungan langsung dengan kebutuhan tugas kuliah dan tugas akhir. Peserta aktif bertanya mengenai cara memilih template yang sesuai, bagaimana mengatur layout agar rapi, serta cara mengurangi teks agar slide lebih ringkas.

Pada awal pelatihan, sebagian peserta masih memiliki kebiasaan membuat slide dengan teks panjang dan menyalin langsung isi makalah atau laporan. Kebiasaan ini membuat presentasi sulit dipahami audiens dan mengurangi fokus pada poin utama (Duarte, 2008). Oleh karena itu, instruktur menekankan bahwa presentasi akademik yang baik seharusnya mengutamakan struktur informasi yang jelas, ringkas, dan menggunakan visual sebagai pendukung pesan utama (Few, 2012).



Gambar 1: Kegiatan Pengabdian Penggunaan Canva untuk Mahasiswa

Peningkatan Pemahaman Mahasiswa

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan pemahaman terlihat pada beberapa aspek:

1. Kemampuan memilih template yang sesuai konteks akademik
2. Pemahaman tentang konsistensi penggunaan font dan warna

3. Kemampuan menyusun layout dengan struktur informasi yang jelas

4. Pemanfaatan elemen visual (ikon/gambar) secara proporsional

5. Penguasaan teknik ekspor file sesuai kebutuhan tugas

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa karena peserta dapat mencoba fitur secara langsung dan memperoleh umpan balik segera (Sudjana, 2013). Selain itu, peningkatan keterampilan desain akademik juga mendukung literasi digital mahasiswa sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Hasil ini juga sejalan dengan temuan pelatihan digital lain dalam pengabdian masyarakat yang menunjukkan peningkatan kemampuan peserta melalui pendekatan praktik langsung (Saragih et al., 2022).



Gambar 2: Template Powerpoint menggunakan Canva

Produk Desain yang Dihasilkan Peserta

Selama pelatihan, peserta menghasilkan beberapa produk desain, yaitu:

- Slide presentasi tugas kuliah (7–10 slide),
- Side presentasi seminar proposal (struktur latar belakang hingga rencana penelitian),
- Poster penelitian sederhana ukuran A4/A3,
- Cover dokumen akademik (opsional)

Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung penyusunan tugas

akademik karena menyediakan template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Canva, 2023b). Selain itu, kemudahan pengoperasian Canva memungkinkan mahasiswa menghasilkan desain lebih cepat dibandingkan jika menggunakan perangkat lunak desain profesional yang lebih kompleks (Canva, 2023a)

Prinsip Desain Akademik yang Ditekankan

Dalam pelatihan ini, peserta tidak hanya diajarkan penggunaan fitur Canva, tetapi juga prinsip desain akademik sederhana. Prinsip tersebut mencakup:

- a. Kesederhanaan dan Keterbacaan
Peserta diarahkan untuk mengurangi elemen visual yang tidak perlu dan mengutamakan keterbacaan. Desain akademik sebaiknya tidak terlalu ramai karena dapat mengganggu fokus audiens (Tufte, 2001).
- b. Konsistensi
Konsistensi font, warna, dan tata letak membantu audiens memahami struktur presentasi. Konsistensi juga memberi kesan profesional dan rapi (Williams, 2015).
- c. Hierarki Informasi
Hierarki informasi penting untuk membedakan judul, subjudul, dan isi. Peserta diajarkan menggunakan ukuran font berbeda dan penempatan elemen yang jelas agar ide utama mudah ditangkap (Few, 2012).
- d. Pemilihan Visual yang Relevan
Penggunaan gambar, ikon, atau grafik harus mendukung isi materi, bukan sekadar dekorasi. Dalam pembelajaran multimedia, kombinasi teks dan visual yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer, 2009).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pemanfaatan Canva untuk mendukung penyusunan tugas kuliah dan tugas akhir. Peserta mampu memahami fitur dasar Canva dan menerapkan prinsip desain

sederhana untuk membuat presentasi akademik serta poster penelitian. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam peningkatan literasi digital mahasiswa dan dapat dijadikan program pendampingan akademik yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Canva. (2023a). *Create designs online*. Canva. <https://www.canva.com/>
- Canva. (2023b). *Presentations, posters, and templates*. Canva Help Center. <https://www.canva.com/help/>
- Duarte, N. (2008). *Slide:ology: The art and science of creating great presentations*. O'Reilly Media.
- Few, S. (2012). *Show me the numbers: Designing tables and graphs to enlighten* (2nd ed.). Analytics Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan pembelajaran di perguruan tinggi*. Kemendikbud.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Saragih, L., Tarigan, W. J., & Saragih, M. K. J. (2022). *Pemanfaatan digital content TikTok dan buku kas berbasis Android bagi UMKM*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 2(2).
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tufte, E. R. (2001). *The visual display of quantitative information* (2nd ed.). Graphics Press.
- Williams, R. (2015). *The non-designer's design book* (4th ed.). Peachpit Press.