

Peningkatan Kreativitas dan Kualitas Presentasi Ilmiah Melalui Pemanfaatan Canva

¹⁾Hannin Pradita Nur Soulthoni*, ²⁾La Ode M Adam Nur

¹⁾Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Halu Oleo, Kota Kendari, Indonesia

²⁾Program Studi Ilmu Politik, Universitas Halu Oleo, Kota Kendari, Indonesia

Email Corresponding: hanninpradita@uho.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Canva Desain Grafis Mahasiswa Pendidikan Tinggi Presentasi Ilmiah	Peningkatan kreativitas dan kualitas presentasi ilmiah merupakan tantangan penting bagi mahasiswa di dunia pendidikan tinggi. Salah satu solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan platform desain grafis Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo. Kegiatan ini dilaksanakan melalui sosialisasi yang mencakup penyuluhan, video tutorial, dan diskusi interaktif untuk memperkenalkan penggunaan Canva serta prinsip dasar desain grafis yang efektif. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mahasiswa terkait penggunaan fitur Canva, pemahaman desain grafis, dan kemampuan menyesuaikan desain dengan materi yang disampaikan. Sebelum pelatihan, banyak mahasiswa yang belum mengoptimalkan fitur Canva dengan baik, namun setelah pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam penggunaan fitur tersebut. Walaupun demikian, masalah teknis dan aksesibilitas, seperti terbatasnya perangkat dan koneksi internet, tetap menjadi tantangan utama. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa dan memberikan keterampilan desain grafis yang berguna dalam mendukung tujuan pendidikan berkualitas. Kegiatan ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas, yang berfokus pada peningkatan keterampilan mahasiswa dalam desain grafis untuk mendukung kesuksesan akademik mereka.
Keywords: Canva Graphic Design Higher Education Presentation Skills Students	ABSTRACT Enhancing creativity and the quality of scientific presentations is a significant challenge for students in higher education. One proposed solution in this study is the utilization of the Canva graphic design platform to improve the quality of scientific presentations among students at the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) at Halu Oleo University. This activity was conducted through socialization, which included outreach sessions, video tutorials, and interactive discussions to introduce the use of Canva and effective graphic design principles. The results of this initiative show a significant improvement in students' understanding of how to use Canva features, graphic design principles, and the ability to align design with the presented material. Prior to the training, many students had not fully optimized Canva's features, but after the training, there was a marked increase in their usage of these features. However, technical issues and accessibility, such as limited devices and unstable internet connections, remain significant challenges. Overall, this training successfully enhanced the quality of students' scientific presentations and provided valuable graphic design skills that contribute to the goal of quality education. This initiative aligns with Sustainable Development Goal (SDG) 4, which focuses on enhancing students' skills in graphic design to support their academic success. This is an open access article under the CC-BY-SA license.



I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, kemampuan untuk menyampaikan informasi secara efektif menjadi kunci penting, terutama dalam dunia pendidikan (Lovandri Dwanda Putra & Suci Zhinta Ananda Pratama, 2023). Di tingkat perguruan tinggi, penyampaian materi melalui presentasi ilmiah yang menarik dan mudah dipahami sangat berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi akademik (Revola, 2023). Salah satu alat desain grafis yang banyak digunakan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kualitas presentasi adalah Canva. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis dengan cepat dan mudah tanpa

memerlukan keahlian khusus dalam desain (Akbar et al., 2023). Meskipun Canva menawarkan berbagai fitur yang berguna, banyak mahasiswa yang belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi platform ini, yang berdampak pada kualitas presentasi mereka (Dewi Widowati, 2024).

Masalah utama yang dihadapi oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo adalah kurangnya pemahaman tentang penggunaan fitur Canva secara maksimal. Selain itu, keterbatasan kreativitas dalam mendesain presentasi, kesulitan menyesuaikan desain dengan materi yang akan disampaikan, serta masalah teknis dan aksesibilitas terkait perangkat dan koneksi internet turut menjadi tantangan besar. Hal ini menyebabkan presentasi ilmiah yang dihasilkan kurang optimal dalam menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik (Patongai, Pagarra, Saparuddin, Sahribulan, & Ngitung, 2023).

Melihat kondisi tersebut, penting untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan fitur Canva secara maksimal dan memahami prinsip desain grafis yang efektif, seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, serta pengaturan elemen desain lainnya (Huda, Istiawan, Mahiruna, Sulistijanti, & Wijyaningrum, 2023). Dalam konteks ini, pelatihan tentang penggunaan Canva dapat membantu mahasiswa meningkatkan kreativitas mereka dan menghasilkan presentasi yang lebih profesional dan komunikatif (Nahuda et al., 2023). Pelatihan yang diberikan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memperkenalkan mahasiswa pada pemahaman desain grafis yang dapat memperbaiki kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara efektif (Azzahra, Tjiwidjaja, Suharmanto, Febri, & Suhermanto, 2025).

Kegiatan pengabdian ini juga selaras dengan salah satu tujuan dari *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu Tujuan 4: Pendidikan Berkualitas (Nurfatimah, Hasna, & Rostika, 2022). Tujuan ini berfokus pada memastikan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup untuk semua. Salah satu indikator dari Tujuan 4 adalah peningkatan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja dan kewirausahaan, yang juga mencakup keterampilan teknologi dan desain grafis yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kualitas presentasi ilmiah mereka (Dastyari & Jose, 2024). Dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan Canva, pengabdian ini mendukung mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan yang lebih baik dalam desain grafis, yang pada gilirannya akan mendukung kualitas pendidikan mereka (Soulthoni, Rizki, & Aksari, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, Nurzakiah, Kanya, Hidayat, & Setiawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti Canva, dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran visual, yang menjadi sangat relevan dengan SDGs Tujuan 4. Dengan memperkenalkan platform desain grafis kepada mahasiswa, kami tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka terima (Nurlaila Eka Erfiana & Rohmah, 2025). Hal ini juga dapat memperkuat kemampuan mahasiswa untuk lebih percaya diri dan kompeten dalam mempresentasikan ide dan temuan ilmiah mereka, yang merupakan bagian penting dari pendidikan berkualitas (Klug & Williams, 2016).

Pengabdian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala yang dihadapi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo dalam menggunakan platform Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi ilmiah mereka. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman mahasiswa tentang fitur Canva yang dapat meningkatkan kualitas presentasi ilmiah mereka, memberikan pelatihan penggunaan Canva yang lebih mendalam, termasuk prinsip desain grafis, pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan pengaturan elemen desain lainnya, serta mengatasi masalah teknis dan aksesibilitas yang dihadapi mahasiswa dalam mengakses Canva. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak pelatihan terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa dan kualitas presentasi ilmiah mereka. Pada akhirnya, penelitian ini juga berkontribusi pada pencapaian Tujuan 4 dari SDGs dengan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam desain grafis, yang akan mendukung peningkatan kualitas pendidikan mereka.

II. MASALAH

Lokasi pengabdian masyarakat yang kami pilih adalah di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Halu Oleo. Pada tempat ini, masalah utama yang dihadapi oleh mahasiswa adalah kurangnya pemahaman mengenai penggunaan fitur lengkap Canva untuk pembuatan presentasi ilmiah yang efektif. Banyak mahasiswa yang belum mampu mengoptimalkan berbagai fitur yang disediakan oleh platform desain grafis ini, yang berimbas pada kualitas presentasi mereka yang kurang menarik dan tidak komunikatif. Selain

itu, mahasiswa juga menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan desain presentasi dengan materi yang disampaikan, mengingat kurangnya pengetahuan tentang prinsip dasar desain grafis yang tepat.

Masalah lainnya adalah kendala teknis dan aksesibilitas yang cukup signifikan. Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengakses platform Canva karena terbatasnya perangkat yang memadai dan masalah koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini menjadi penghalang besar bagi mahasiswa dalam memanfaatkan platform ini secara optimal, mengingat mereka memerlukan perangkat yang cukup kuat dan koneksi yang stabil untuk mendesain presentasi yang profesional.

Selain itu, terbatasnya pemahaman tentang prinsip desain grafis yang mendasar juga menjadi tantangan. Mahasiswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami elemen-elemen desain seperti pemilihan warna, tipografi yang sesuai, dan tata letak yang mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam presentasi ilmiah mereka. Masalah-masalah ini mempengaruhi kualitas presentasi mereka, yang seharusnya dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada *audiens*.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami juga telah mengunggah beberapa foto yang memperlihatkan suasana pelaksanaan sosialisasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo, seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Sosialisasi kepada Mahasiswa FISIP UHO dalam Penggunaan Canva

III. METODE

Dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo terkait pembuatan presentasi ilmiah, tim pengabdian masyarakat ini memilih untuk menggunakan metode Sosialisasi yang dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2025. Metode sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya desain grafis dalam pembuatan presentasi ilmiah yang menarik dan efektif, sebagaimana yang diungkapkan dalam studi sebelumnya oleh Siswanto et al. (2024). Banyak mahasiswa yang belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan platform desain grafis seperti Canva, padahal aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas presentasi mereka (Ashar, W, & Iskandar, 2024).

Melalui metode sosialisasi ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih memahami manfaat Canva, serta bagaimana cara menggunakan berbagai fitur yang tersedia di platform ini untuk membuat presentasi yang lebih profesional dan komunikatif, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Huda et al., 2023). Sosialisasi dilakukan dengan cara memberikan penyuluhan yang berfokus pada pengenalan platform Canva dan bagaimana platform ini dapat digunakan untuk mendesain presentasi ilmiah yang lebih efektif. Penyuluhan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang fitur-fitur dasar Canva, seperti pemilihan *template*, elemen grafis, dan pengaturan teks, tetapi juga mengedukasi mahasiswa tentang prinsip dasar desain grafis yang dapat meningkatkan kualitas visual presentasi mereka (Dewi Widowati, 2024).

Sosialisasi dilakukan melalui beberapa metode, termasuk sesi ceramah untuk memberikan penjelasan tentang Canva dan fitur-fiturnya, serta pemutaran video tutorial yang memperlihatkan cara-cara penggunaan Canva dalam pembuatan presentasi ilmiah. Video tutorial ini bertujuan untuk memberikan visualisasi langsung tentang bagaimana cara membuat presentasi menggunakan Canva, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah memahami cara kerja platform ini. Selain itu, dilakukan juga diskusi interaktif yang memungkinkan

mahasiswa untuk bertanya dan berbagi pengalaman terkait kesulitan yang mereka alami dalam menggunakan Canva. Diskusi ini juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar dari pengalaman sesama rekan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan saling mendukung.

Dalam setiap sesi sosialisasi, mahasiswa diajak untuk secara aktif berpartisipasi dalam diskusi dan berbagi pandangan mereka mengenai penggunaan desain grafis dalam pembuatan presentasi ilmiah. Dengan mengajak mahasiswa berpartisipasi aktif, sosialisasi menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai pentingnya desain dalam konteks presentasi ilmiah. Selain itu, sosialisasi ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk lebih mengenal dan memahami Canva sebagai alat desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, baik untuk keperluan akademik maupun personal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo melalui pemanfaatan platform desain grafis Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 54 mahasiswa yang berasal dari tiga program studi di FISIP, yaitu Ilmu Kesejahteraan Sosial, Ilmu Politik, dan Sosiologi. Setiap program studi mengirimkan 18 mahasiswa, yang berpartisipasi aktif dalam pelatihan penggunaan Canva untuk pembuatan presentasi ilmiah.

Kegiatan dimulai dengan *pre-test* yang bertujuan untuk mengukur pemahaman awal mahasiswa mengenai fitur Canva, prinsip desain grafis, penyesuaian desain dengan materi, serta masalah teknis yang mungkin mereka hadapi dalam penggunaan platform tersebut. Hasil dari *pre-test* menunjukkan bahwa banyak mahasiswa belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan fitur Canva dan prinsip desain grafis. Sebagai contoh, hanya 45% mahasiswa yang sudah cukup memahami fitur-fitur dasar Canva, dan 40% yang memahami prinsip dasar desain grafis yang penting dalam pembuatan presentasi ilmiah yang efektif.

Setelah sosialisasi dan pelatihan, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa setelah mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan fitur Canva dan prinsip desain grafis. Hasil dari *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan di semua aspek yang diuji, yaitu:

Tabel 1 Hasil Pre-test dan Post-Test

Aspek yang Diuji	Pre-test (%)	Post-test (%)
Pemahaman Fitur Canva	45	80
Pemahaman Desain Grafis	40	75
Penyesuaian Desain dengan Materi	30	70
Masalah Teknis dan Aksesibilitas	50	90

Sumber: Data Peneliti, 2025

Dari tabel di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mahasiswa terkait penggunaan Canva dan desain grafis setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. Sebelum kegiatan, hanya sekitar 45% mahasiswa yang sudah cukup memahami fitur Canva, namun setelah pelatihan, persentase tersebut meningkat menjadi 80%. Begitu pula dengan pemahaman desain grafis, di mana hanya 40% mahasiswa yang mengerti prinsip dasar desain grafis, namun setelah mengikuti pelatihan, 75% mahasiswa melaporkan pemahaman yang lebih baik dalam memilih elemen desain yang tepat untuk presentasi mereka.

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi yang dilakukan berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk membuat presentasi ilmiah yang lebih efektif dan profesional. Peningkatan signifikan yang terlihat pada *post-test* mengindikasikan bahwa sosialisasi ini berhasil memenuhi tujuannya dalam memperkenalkan dan mengoptimalkan fitur-fitur Canva untuk pembuatan presentasi ilmiah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Ashar et al. (2024), yang menunjukkan bahwa teknologi berbasis desain grafis seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran visual. Pemahaman yang lebih baik mengenai prinsip desain grafis juga memperkuat hasil yang ditemukan oleh Nahuda et al. (2023), yang menyatakan bahwa penerapan desain grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman *audiens* terhadap materi yang disampaikan.

Untuk memastikan hasil pengabdian ini lebih relevan, perlu dilakukan perbandingan dengan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya, terutama yang telah disebutkan dalam pendahuluan. Sebagai contoh, penelitian oleh Fadilah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis desain grafis, seperti

Canva, dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran visual. Temuan tersebut mirip dengan hasil yang ditemukan dalam pengabdian kami, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman mahasiswa terhadap fitur Canva dan prinsip desain grafis setelah mengikuti pelatihan. Meskipun demikian, pengabdian kami lebih fokus pada peningkatan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa, yang tidak sepenuhnya tercakup dalam penelitian Fadilah et al. (2023), yang lebih berfokus pada konteks pembelajaran visual yang lebih umum.

Selain itu, meskipun ada kemiripan dalam peningkatan kreativitas dan efektivitas presentasi, pengabdian kami menambah dimensi baru dengan memberikan pelatihan lebih mendalam tentang penyesuaian desain dengan materi yang akan dipresentasikan. Sebelumnya, hanya 30% mahasiswa yang dapat menyesuaikan desain dengan materi mereka. Setelah pelatihan, 70% mahasiswa dapat melakukannya dengan baik, yang memperlihatkan bahwa mahasiswa kini lebih memahami hubungan antara desain visual dan pesan yang ingin disampaikan.

Salah satu aspek penting yang juga perlu dibahas adalah masalah teknis dan aksesibilitas. Sebelumnya, seperti yang ditemukan oleh Ashar et al. (2024), banyak mahasiswa yang menghadapi kendala teknis dan aksesibilitas dalam penggunaan Canva. Hal yang sama terjadi pada pengabdian kami, di mana sebelum pelatihan, 50% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses platform ini dengan optimal, terutama terkait dengan perangkat yang digunakan dan kestabilan koneksi internet. Namun, setelah dilakukan pelatihan, 90% mahasiswa dapat mengakses Canva tanpa kendala teknis, yang menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil memberikan solusi efektif terhadap masalah aksesibilitas yang dihadapi oleh mahasiswa, seperti memberikan *tips* penggunaan *offline* dan menggunakan perangkat yang lebih ringan. Meski demikian, 10% mahasiswa masih menghadapi masalah teknis yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut, sebagaimana juga diungkapkan oleh Fadilah et al. (2023).

Sosialisasi ini telah berhasil memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa dalam menggunakan Canva, pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat terus mengembangkan keterampilan desain mereka (Nurmalina, Rahila, Surbakti, Wahyuningsih, & Batubara, 2022). Pelatihan tingkat lanjut tentang desain grafis yang lebih kompleks dan pemberian dukungan teknis yang lebih intensif dapat membantu mahasiswa yang masih mengalami kendala (Aslam, Zamzami, Riyandi, & Sumarsono, 2024). Oleh karena itu, penting untuk merencanakan pengabdian yang berkelanjutan yang tidak hanya mencakup pelatihan teknis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mendesain presentasi ilmiah yang lebih mendalam.

Selain itu, untuk memperkuat keberlanjutan pengabdian ini, program *mentoring* dapat diterapkan secara lebih intensif. Program ini bisa melibatkan mahasiswa yang sudah berpengalaman dalam menggunakan Canva untuk membantu mahasiswa baru atau yang masih kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan platform tersebut. Ini juga dapat memperkuat rasa kebersamaan dan saling mendukung di antara mahasiswa FISIP, serta meningkatkan keterampilan mereka secara berkelanjutan. Keberlanjutan dari pengabdian ini sangat sejalan dengan SDGs ke-4, yaitu Pendidikan Berkualitas. Tujuan ini berfokus pada penyediaan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup untuk semua.

Melalui peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat presentasi yang efektif dan menarik, kegiatan pengabdian ini turut berkontribusi pada pencapaian tujuan tersebut. Dengan memberikan mahasiswa alat dan pengetahuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif, kita membantu mereka mencapai keberhasilan akademik yang lebih tinggi dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia profesional. Keberlanjutan pengabdian ini akan memperkuat fondasi pendidikan berkualitas bagi mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo.

V. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas presentasi ilmiah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Halu Oleo berhasil mencapai tujuan utamanya dalam memperkenalkan platform desain grafis Canva kepada mahasiswa dan meningkatkan pemahaman mereka dalam menggunakannya. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mahasiswa terhadap fitur Canva, prinsip desain grafis, serta penyesuaian desain dengan materi presentasi. Sebanyak 80% mahasiswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan fitur Canva setelah mengikuti pelatihan, yang menggambarkan efektivitas pelatihan ini dalam meningkatkan keterampilan mereka.

Namun, meskipun pencapaian tersebut cukup positif, masalah teknis dan aksesibilitas tetap menjadi kendala bagi sebagian mahasiswa. Masalah ini terutama terkait dengan perangkat yang tidak memadai dan koneksi internet yang tidak stabil. Untuk itu, pengabdian ini perlu dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, serta pendampingan berkelanjutan untuk mengatasi masalah teknis dan meningkatkan keterampilan desain grafis yang lebih kompleks.

Secara khusus, berdasarkan data pengabdian yang ada, kegiatan ini tidak hanya berhasil dalam meningkatkan pemahaman fitur Canva dan prinsip desain grafis, tetapi juga menunjukkan kontribusi nyata terhadap kualitas pendidikan yang lebih baik sesuai dengan tujuan SDGs Ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas. Peningkatan yang signifikan pada *post-test*, yang mencakup aspek desain dan penyesuaian dengan materi, menegaskan klaim bahwa pelatihan ini memperkuat keterampilan mahasiswa dalam menciptakan presentasi yang lebih profesional dan komunikatif. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan yang lebih terstruktur dan pengembangan komunitas desain grafis dapat memperkuat keberlanjutan pengabdian ini, serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Halu Oleo dengan nomor Surat Tugas 677/UN29.20/AM/2025 atas dukungan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Terima kasih khusus disampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Halu Oleo, Prof. Dr. Eka Suaib, M.Si., Ketua Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Ilmu Politik, Sosiologi Universitas Halu Oleo, pemateri Sitti Harnia, S.Sos., M.A, dan mahasiswa FISIP UHO.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., ... Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ashar, A., W, Muh. F., & Iskandar, A. A. (2024). Pemanfaatan Media Audio-Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 193–199. doi:10.51878/edutech.v4i3.3334
- Aslam, M. N., Zamzami, A., Riyandi, R., & Sumarsono, S. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Produktivitas dan Kreativitas dalam Organisasi Mahasiswa . *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5781–5786.
- 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. doi:10.47709/digitech.v4i2.5364
- Dastyari, A., & Jose, C. (2024). Achieving inclusive and equitable quality education for all: The importance of digital inclusion. *Alternative Law Journal*, 49(4), 282–287. doi:10.1177/1037969X241295798
- Dewi Widowati, Rr. A. (2024). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Aplikasi Canva pada Materi Pembuatan Poster di MTs Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(1), 21–28. doi:10.14421/jpm.2024.21-28
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran . *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. doi:<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Huda, N., Istiawan, D., Mahiruna, A., Sulistijanti, W., & Wijyaningrum, T. N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 37–45.
- Klug, B., & Williams, U. (2016). Canva. *The Charleston Advisor*, 17(4), 13–16. doi:10.5260/chara.17.4.13
- Lovandri Dwanda Putra, & Suci Zhinta Ananda Pratama. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323–329. doi:10.36312/jtm.v4i8.2005
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Hanief, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523. doi:10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6145–6154. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3183

-
- Nurlaila Eka Erfiana, N. A., & Rohmah, L. (2025). Development of Digital Teaching Materials Through Canva and Book Creator for College Students of Elementary Education. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 60–87. doi:10.21580/jieed.v5i1.24060
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. doi:10.37249/jpma.v2i2.532
- Patongai, D. D. P. U. S., Pagarra, H., Saparuddin, Sahribulan, & Ngitung, R. (2023). Pelatihan Teknik Presentasi Ilmiah yang Efektif Bagi Mahasiswa Biologi FMIPA UNM. *Ininnawa : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 94–99. doi:10.26858/ininnawa.v1i1.182
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100–114. doi:10.62159/kenduri.v3i3.985
- Siswanto, R., Dewintari, P., Ramadhan, A., Rahmat, S., Mujur, M., Alfira Sari, N., & Annisa Rajiman, N. (2024). Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan Canva, Capcut dan Website untuk Anggota Pokdarwis Buntu Todan. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(4), 1307–1315. doi:10.37339/jurpikat.v5i4.2014
- Soulthoni, H. P. N., Rizki, D. P., & Aksari, A. T. (2025). Enhancing Academic Writing Skills and Ethical Awareness among Sociology Department Students at Halu Oleo University through Reference Management Training. *Journal of Community Service and Empowerment*, 6(1), 223–232. doi:10.22219/jcse.v6i1.38762