



Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan

¹Maenuddin Bustanil Syah*, ²Dedy Aswan, ³Fajrin Baidis, ⁴Nur Wahyuningsih Ibrahim

¹²³⁴Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: *maenuddin@unm.ac.id, dedy_aswan@unm.ac.id, fajrin.baidis@unm.ac.id, nur.wahyuningsih.ibrahim@unm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut mahasiswa, khususnya calon pendidik, untuk memiliki kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Namun, sebagian besar mahasiswa perguruan tinggi di Sulawesi Selatan masih memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain digital, sehingga pembelajaran cenderung menggunakan media konvensional yang kurang menarik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas mahasiswa melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi reflektif yang diikuti oleh 26 mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi dengan capaian antara 82% hingga 95%, di mana aspek peningkatan pengetahuan dan kualitas narasumber memperoleh skor tertinggi sebesar 95%. Selain itu, peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Implikasi kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat menjadi model pemberdayaan literasi digital mahasiswa dan berkontribusi terhadap penguatan kompetensi teknologi pendidikan di perguruan tinggi, serta mendukung implementasi Tridharma Perguruan Tinggi melalui kegiatan pengabdian berbasis peningkatan kapasitas mahasiswa.

Kata kunci: *pelatihan IT, media pembelajaran interaktif, Canva, mahasiswa, pembelajaran abad ke-21*

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology requires students, especially pre-service teachers, to develop competencies in designing interactive and innovative learning media. However, most university students in South Sulawesi still have limited digital design skills, resulting in the continued use of conventional and less engaging instructional media. This community service program aimed to enhance students' digital literacy and creativity through Training on Designing Interactive Learning Media Using Canva. The program was conducted in three stages—planning, implementation, and reflective evaluation—and involved 26 participants from various higher education institutions. The evaluation results indicated a very high level of participant satisfaction, ranging from 82% to 95%, with the highest ratings (95%) in knowledge improvement and speaker quality. Moreover, participants successfully created interactive and pedagogically relevant learning media aligned with the needs of 21st-century education. The findings imply that Canva-based training serves as an effective model for empowering students' digital literacy and strengthening educational technology competencies in higher education. This program also supports the implementation of the Tri Dharma of Higher Education, particularly in community service activities that foster student capacity development and innovation.

Keywords: *IT training, interactive learning media, Canva, students, 21st-century education*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal bagaimana pendidik dan calon pendidik merancang serta menyampaikan materi pembelajaran (Farias-Gaytan et al., 2023). Di era pembelajaran abad ke-21, mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik dituntut memiliki kemampuan literasi digital dan keterampilan desain media yang interaktif, menarik, serta kontekstual dengan kebutuhan peserta didik generasi digital (Femi & Supriadi, 2024; Yordming, 2017). Namun, kenyataannya di sejumlah perguruan tinggi di wilayah Sulawesi Selatan, kemampuan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran digital masih tergolong rendah. Pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional seperti modul cetak yang bersifat statis, sehingga kurang mampu menarik minat belajar dan menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik (Désiron et al., 2025; Hrastinski, 2023; Nouri, 2019).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 dengan keterampilan aktual mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran kreatif. Mahasiswa perlu diberikan wadah pelatihan yang relevan, praktis, dan mudah diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan desain media pembelajaran interaktif (Risanti & Agustina, 2025). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pelatihan penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna merancang media pembelajaran secara cepat, menarik, dan profesional tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks (S. Li, 2024; Su & Mokmin, 2024). Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu bertransformasi menjadi kreator media pembelajaran inovatif yang siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Y. Li et al., 2022).

Meskipun integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah menjadi fokus utama di era transformasi pembelajaran, kemampuan mahasiswa perguruan tinggi di Sulawesi Selatan dalam mendesain media pembelajaran interaktif masih tergolong rendah (S. Li, 2024). Sebagian besar perguruan tinggi belum mengintegrasikan pelatihan desain media digital secara sistematis dalam kurikulum, sehingga mahasiswa kurang mendapatkan pengalaman praktis dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan aplikatif (Anshori & Bashir, 2025; Y. Li et al., 2022). Rendahnya paparan terhadap platform desain digital seperti Canva juga menyebabkan mahasiswa belum mampu mengoptimalkan potensi teknologi dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir visual—dengan keterampilan aktual mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Liu et al., 2023; Morgan et al., 2022; Yahya & Putranto, 2023). Oleh karena itu, diperlukan intervensi melalui program pelatihan yang terarah dan kontekstual guna menjembatani kesenjangan tersebut serta memperkuat kompetensi mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai platform desain digital memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh (Herwinsyah et al., 2024) mengungkap bahwa pelatihan berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa serta mendorong kemampuan berpikir kreatif dalam merancang media ajar digital. Temuan serupa disampaikan oleh (Nurlaela et al., 2024) yang menyatakan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memperkuat kolaborasi, inovasi, dan kemandirian mahasiswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Selain itu, (Hidayat et al., 2025) menekankan bahwa penggunaan Canva secara praktis tidak hanya memudahkan proses desain, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada konteks pembelajaran di kelas atau pelatihan terbatas di lingkungan universitas besar di Jawa dan Sumatra. Belum banyak ditemukan kegiatan pengabdian masyarakat yang secara khusus menargetkan mahasiswa perguruan tinggi di wilayah Sulawesi Selatan, terutama dalam konteks pemberdayaan keterampilan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Kesenjangan ini membuka peluang bagi pelaksanaan kegiatan pelatihan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi digital mahasiswa di wilayah timur Indonesia. Dengan demikian, pelatihan

ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan kemampuan teknologi pembelajaran yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan tinggi di era digital.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digital dan keterampilan desain media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa perguruan tinggi di wilayah Sulawesi Selatan melalui pelatihan berbasis Canva. Kegiatan ini dirancang agar mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan praktis dalam merancang media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami prinsip dasar desain instruksional, estetika visual, dan integrasi elemen multimedia dalam pembelajaran digital. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan baik dalam konteks akademik maupun profesional.

Lebih jauh, kegiatan ini diarahkan untuk memperkuat kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya penguasaan teknologi pendidikan sebagai salah satu kompetensi utama calon pendidik dan tenaga profesional di era transformasi digital (Basilotta-Gómez-Pablos et al., 2022). Dengan menguasai platform seperti Canva, mahasiswa tidak hanya belajar membuat media pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan produktif dalam menciptakan solusi pembelajaran berbasis teknologi (Villaruel Henríquez & Stuardo Troncoso, 2022). Pelatihan ini diharapkan dapat menghasilkan luaran konkret berupa peningkatan keterampilan desain digital, terbentuknya portofolio media pembelajaran interaktif, serta munculnya motivasi baru bagi mahasiswa untuk terus berinovasi dalam mendukung kualitas proses belajar mengajar di perguruan tinggi.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki urgensi strategis dalam konteks peningkatan kualitas sumber daya manusia di perguruan tinggi (Velu, 2022), khususnya di wilayah Sulawesi Selatan. Di era transformasi digital, kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu kompetensi esensial bagi mahasiswa, terutama calon pendidik dan praktisi pendidikan. Kegiatan ini tidak hanya berperan sebagai sarana penguatan literasi digital, tetapi juga sebagai upaya untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi yang terus berkembang (Hwang & Wu, 2025). Melalui pelatihan ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengintegrasikan teori pembelajaran dengan praktik desain digital, sehingga mampu menghasilkan produk media yang sesuai dengan prinsip pedagogik modern dan kebutuhan peserta didik generasi digital native (Liebig et al., 2024).

Lebih dari sekadar peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini memiliki nilai akademik dan sosial yang signifikan. Dari sisi akademik, pelatihan ini berkontribusi pada implementasi Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada peningkatan kapasitas mahasiswa (Dirksen, 2020; Trinidad et al., 2023). Dari sisi sosial, kegiatan ini berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan kampus dan masyarakat pendidikan yang lebih luas melalui terciptanya sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pelatihan berbasis Canva ini menjadi langkah strategis dalam membangun ekosistem pendidikan tinggi yang inovatif, produktif, dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Tijmsa et al., 2020).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pelatihan ini terdiri dari atas tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi & reflektif. Tahap perencanaan meliputi kegiatan analisis kebutuhan pelatihan (*training need assessment*). Tahap pelaksanaan yaitu kegiatan yang diawali dengan presentasi materi terkait Kelas Kreatif Canva: Membuat Media Pembelajaran Interaktif, kemudian dilanjutkan dengan diskusi (tanya jawab), praktik penggunaan fitur terbaru canva seperti tautan, elemen, visual worksuite 2.0 dalam pembelajaran secara terbimbing. Tahap ketiga yakni tahap evaluasi & refleksi dilakukan melalui pengisian angket evaluasi kepuasan pelatihan. Adapun penjelasan masing-masing tahapan kegiatan pelatihan, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

a. Tahap Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kebutuhan pelatihan yang meliputi analisis tujuan kegiatan, analisis capaian, sasaran peserta, luaran kegiatan yang diharapkan, serta perumusan materi pelatihan yang disusun dalam kurikulum pelatihan.
- 2) Penentuan waktu dan tempat kegiatan
- 3) Pembuatan materi melalui media presentasi (slide presentasi)

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara luring (luar jaringan) yang dilaksanakan di Convention Hall (CH) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Makassar yang dilengkapi dengan fasilitas internet dan perangkat digital pendukung. Kegiatan pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan terlaksana melalui inisiasi Himpunan Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan (HIMATEP) yang didukung oleh Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM. Pelatihan ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 jam. Secara rinci susunan acara kegiatan pelatihan dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan Pelatihan

| Waktu | Kegiatan |
|---------------|--|
| 08.00 – 08.30 | Registrasi Peserta |
| 08.30 – 09.00 | Pembukaan dan Sambutan (MC dan Pimpinan Prodi TP FIP UNM) |
| 09.00 – 10.00 | Materi Kelas Kreatif Canva: Membuat Media Pembelajaran Interaktif, |
| 10.00 – 11.00 | Praktik penggunaan fitur terbaru canva dalam membuat media pembelajaran interaktif secara terbimbing |
| 11.00 – 11.30 | Sesi tanya jawab |
| 11.30 – 12.00 | Evaluasi (Presentasi hasil pelatihan) dan refleksi |

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan. Pelatihan dapat dinilai efektif jika mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta baik secara teori maupun praktik dalam menggunakan AI dalam pembelajaran. Instrumen evaluasi & refleksi terdiri dari form kuisioner. Instrumen form evaluasi terdiri dari beberapa indikator penilaian, yakni: (1) relevansi materi dengan kebutuhan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) kualitas pembicara; dan (4) kualitas materi. Penilaian hasil kerja dinilai berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan peserta dalam menggunakan fitur terbaru canva dalam membuat media pembelajaran interaktif. Tahap refleksi dilakukan melalui wawancara dan curah pendapat terkait tanggapan peserta selama mengikuti pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan dilaksanakan secara luring (luar jaringan). Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 26 orang mahasiswa dari berbagai Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan. Narasumber pelatihan terdiri dari 2 orang yaitu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan praktisi. Materi pelatihan terdiri dari materi penggunaan canva dan aplikasi capcut dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Pelaksanaan pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi mahasiswa perguruan tinggi di Sulawesi Selatan menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan kompetensi digital dan kreativitas mahasiswa. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, mayoritas peserta mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan merancang media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Canva sebagai platform desain berbasis web memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengembangkan berbagai bentuk media interaktif seperti infografis, video pembelajaran, modul digital, dan presentasi visual dengan antarmuka yang intuitif. Penggunaan Canva terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran praktik karena tidak memerlukan kemampuan teknis desain yang kompleks, tetapi tetap menghasilkan produk yang profesional dan estetis.

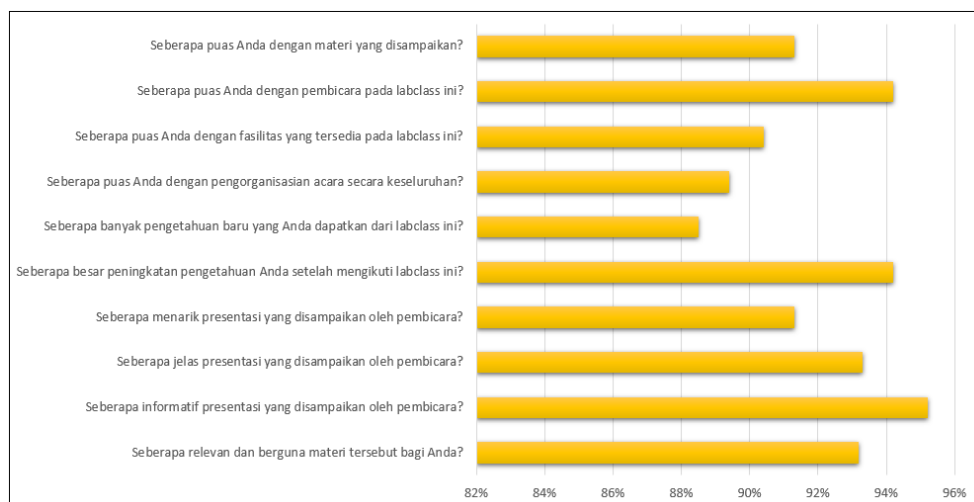
Peningkatan kemampuan mahasiswa tidak hanya terlihat pada aspek teknis desain, tetapi juga pada aspek pedagogis dan kolaboratif. Selama pelatihan, mahasiswa dilatih untuk menyesuaikan rancangan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks penggunaan media di lingkungan pendidikan. Hal ini memperlihatkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi sarana pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang mendorong mahasiswa berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas desain. Hasil ini sejalan dengan temuan (Nurlaela et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, kegiatan ini juga mengonfirmasi hasil penelitian (Hidayat et al., 2025) bahwa penggunaan aplikasi desain berbasis web dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran inovatif yang siap digunakan di berbagai konteks pendidikan. Dari perspektif implementasi, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan era transformasi digital di dunia pendidikan. Mahasiswa yang sebelumnya hanya berperan sebagai pengguna pasif teknologi kini menunjukkan perubahan menjadi kreator aktif konten edukatif (Lestari, 2025). Perubahan mindset ini penting dalam membentuk generasi pendidik yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan memiliki kemampuan menghasilkan solusi pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat budaya akademik yang berorientasi pada inovasi (Trust et al., 2023), karena mahasiswa terdorong untuk terus mengeksplorasi potensi media digital lainnya sebagai pelengkap proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa di bidang teknologi pendidikan. Namun demikian, masih diperlukan tindak lanjut dalam bentuk pelatihan lanjutan, pendampingan intensif, serta integrasi kegiatan serupa ke dalam kurikulum pembelajaran agar dampak yang dihasilkan lebih berkelanjutan. Upaya tersebut akan memperkuat peran perguruan tinggi dalam mencetak lulusan yang memiliki keterampilan digital, kemampuan inovatif, serta komitmen terhadap penerapan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Dengan demikian, pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini tidak hanya menjadi kegiatan pengabdian, tetapi juga sebuah investasi strategis bagi peningkatan kualitas pendidikan tinggi di Sulawesi Selatan dan Indonesia secara umum. Adapun dokumentasi kegiatan Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan dilaksanakan secara luring di CH, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Sulawesi Selatan dilaksanakan secara luring di CH

Pada akhir sesi pelatihan dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen kuisioner yang mencakup indikator 5 keberhasilan, yakni: (1) kepuasan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) kualitas pembicara; dan (4) kualitas materi. Masing-masing item pertanyaan diberikan pilihan skala penilaian dari 1-4 (Sangat Kurang – Sangat Baik). Selain penilaian dari kuisioner, penilaian unjuk kerja hasil praktik terbimbing juga dinilai dan dikumpulkan oleh panitia pelatihan.



Grafik 1. Hasil Penilaian Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Kuisisioner evaluasi kegiatan terdiri dari 10 butir pertanyaan dan diisi oleh 26 peserta melalui tautan google form yang dibagikan. Berdasarkan grafik 1 yaitu hasil survei pada kegiatan pelatihan “Bijak dan Cerdas Menggunakan AI” di kalangan mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM, diperoleh capaian yang bervariasi pada setiap indikator. Grafik tersebut menampilkan tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan *labclass* yang diukur melalui beberapa aspek utama. Secara umum, hasil menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap seluruh komponen kegiatan dengan tingkat kepuasan berkisar antara 82% hingga 95%. Aspek dengan tingkat kepuasan tertinggi adalah peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan, yang mencapai sekitar 95%, diikuti oleh kepuasan terhadap pembicara dan presentasi yang informatif, yang juga berada di kisaran 94–95%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *labclass* berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan kompetensi peserta secara signifikan.

Selain itu, aspek relevansi dan kebermanfaatan materi, kejelasan penyampaian pembicara, serta kemenarikan presentasi juga memperoleh penilaian tinggi, yakni di atas 92%, menandakan bahwa konten dan metode penyampaian materi dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan peserta. Di sisi lain, aspek yang memperoleh nilai sedikit lebih rendah namun tetap dalam kategori sangat baik adalah fasilitas dan pengorganisasian acara, yang berada pada kisaran 88–90%. Meskipun masih tinggi, hal ini menunjukkan adanya ruang kecil untuk perbaikan dalam aspek teknis penyelenggaraan. Secara keseluruhan, grafik tersebut menggambarkan bahwa kegiatan *labclass* berjalan dengan sangat efektif, baik dari segi kualitas materi, kinerja pembicara, maupun dampak terhadap peningkatan pengetahuan peserta.

Pada sesi praktik terbimbing, peserta dibimbing secara bertahap untuk bisa menggunakan fitur terbaru canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Peserta dipandu mulai dari pengenalan fungsi fitur terbaru canva serta penerapannya kemudian dijelaskan juga tentang tips dan trik membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Setiap peserta diminta untuk membuat minimal satu hasil karya dari canva. Selama pelaksanaan praktik, peserta dapat mengikuti dengan baik dan tidak terdapat kendala berarti. Hal tersebut ditunjukkan dari presentasi karya dari mahasiswa. Sepanjang pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti rangkaian acara pelatihan, mulai dari sesi materi, diskusi, hingga melaksanakan praktik terbimbing dengan sangat baik. Pada kolom saran yang terdapat di formulir kuisisioner, mayoritas peserta mengungkapkan kepuasannya terhadap pelaksanaan maupun materi pelatihan, serta mereka berharap kegiatan yang sejenis dapat dilaksanakan kembali pada kesempatan mendatang.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan *Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva* bagi mahasiswa perguruan tinggi di Sulawesi Selatan secara umum berhasil mencapai tujuan yang telah dirumuskan, yakni meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, serta kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi pada hampir semua aspek, khususnya pada peningkatan pengetahuan dan kualitas penyampaian materi oleh narasumber yang mencapai lebih dari 90%. Kegiatan ini juga berhasil mengubah peran mahasiswa dari sekadar pengguna teknologi menjadi kreator aktif konten edukatif berbasis digital.

Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat dijadikan model pemberdayaan kompetensi teknologi pendidikan di lingkungan perguruan tinggi, terutama dalam konteks penguatan literasi digital dan pengembangan media pembelajaran inovatif. Dari sisi akademik, kegiatan ini mendukung implementasi Tridharma Perguruan Tinggi dalam aspek pengabdian masyarakat yang berbasis peningkatan kapasitas mahasiswa. Sementara dari sisi praktis, hasil kegiatan ini dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan tinggi untuk mengintegrasikan pelatihan serupa ke dalam kurikulum pembelajaran dan program pengembangan mahasiswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata dalam membangun ekosistem pendidikan tinggi yang adaptif, kreatif, dan selaras dengan tuntutan transformasi digital di era modern.

REFERENSI

- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2025). GAMIFIKASI: EFEKTIVITAS GAME INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 188–198. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5187>
- Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L.-A., & Otto, A. (2022). Teachers' digital competencies in higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>
- Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2025). Teachers as Creators of Digital Multimedia Learning Materials: Are they Aligned with Multimedia Learning Principles. *Technology, Knowledge and Learning*, 30(2), 637–653. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1>
- Dirksen, C. (2020). Community Engagement for Student Faith Development: Service-Learning in the Pentecostal Tradition. *Christian Higher Education*, 19(1–2), 78–90. <https://doi.org/10.1080/15363759.2019.1689198>
- Farias-Gaytan, S., Aguaded, I., & Ramirez-Montoya, M.-S. (2023). Digital transformation and digital literacy in the context of complexity within higher education institutions: a systematic literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 386. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01875-9>
- Femi, F., & Supriadi, D. (2024). Implementation of Artificial Intelligence Technology-Based Learning Media at SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.52088/ijesty.v5i1.628>
- Herwinsyah, H., Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 421–420. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>
- Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>

- Hrastinski, S. (2023). Informed design for learning with digital technologies. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 972–979. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1815221>
- Hwang, Y., & Wu, Y. (2025). Graphic Design Education in the Era of Text-to-Image Generation: Transitioning to Contents Creator. *International Journal of Art & Design Education*, 44(1), 239–253. <https://doi.org/10.1111/jade.12558>
- Lestari, F. D. (2025). STUDI LITERATUR: PENGARUH MEDIA DIGITAL PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804–814. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Li, S. (2024). Digital Technology-Driven Transformation of Teaching Model of Digital Animation Major and Enhancement of Students' Artistic Literacy. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-2090>
- Li, Y., Kim, M., & Palkar, J. (2022). Using emerging technologies to promote creativity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100177. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100177>
- Liebig, P., Filor, V., Scheumann, M., Buchholz, M., & Jung, K. (2024). Teaching Academic Staff to Implement Interactive Graphics for Their Courses. *Technology, Knowledge and Learning*, 29(1), 113–134. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09652-y>
- Liu, Y.-L. E., Lee, T.-P., & Huang, Y.-M. (2023). Enhancing university students' creative confidence, learning motivation, and team creative performance in design thinking using a digital visual collaborative environment. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101388. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101388>
- Morgan, A., Sibson, R., & Jackson, D. (2022). Digital demand and digital deficit: conceptualising digital literacy and gauging proficiency among higher education students. *Journal of Higher Education Policy and Management*, 44(3), 258–275. <https://doi.org/10.1080/1360080X.2022.2030275>
- Nouri, J. (2019). Students Multimodal Literacy and Design of Learning During Self-Studies in Higher Education. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(4), 683–698. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9360-5>
- Nurlaela, Nadya Septiani Rahman, Anitha Thalib Mbau, & Sukma Widya Sasmi Sabbu. (2024). Integrasi Canva dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Essay Writing Mahasiswa. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 124–134. <https://doi.org/10.53090/j.linear.v8i2.815>
- Risanti, D., & Agustina, P. (2025). STUDI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “SIFASMA” BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN MUATAN STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATICS). *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1427–1436. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6831>
- Su, H., & Mokmin, N. A. M. (2024). Unveiling the Canvas: Sustainable Integration of AI in Visual Art Education. *Sustainability*, 16(17), 7849. <https://doi.org/10.3390/su16177849>
- Tijmsma, G., Hilverda, F., Scheffelaar, A., Alders, S., Schoonmade, L., Blijnaut, N., & Zweekhorst, M. (2020). Becoming productive 21 st century citizens: A systematic review uncovering design principles for integrating community service learning into higher education courses. *Educational Research*, 62(4), 390–413. <https://doi.org/10.1080/00131881.2020.1836987>
- Trinidad, J. E., Raz, M. D., & Magsalin, I. M. (2023). “More than professional skills:” student perspectives on higher education's purpose. *Teaching in Higher Education*, 28(6), 1380–1394. <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1891043>
- Trust, T., Maloy, R. W., & Edwards, S. (2023). College student engagement in OER design projects: Impacts on attitudes, motivation, and learning. *Active Learning in Higher Education*, 24(3), 353–371. <https://doi.org/10.1177/14697874221081454>

- Velu, S. R. (2022). Design Thinking Approach for Increasing Innovative Action in Universities: ICT's Mediating Effect. *Sustainability*, 15(1), 24. <https://doi.org/10.3390/su15010024>
- Villarroel Henríquez, V., & Stuardo Troncoso, W. (2022). Proponiendo una EdTech sustentable. Más allá de docentes powerpointers y clickerers en la Universidad. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2). <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32620>
- Yahya, V. A., & Putranto, A. (2023). Implementation of Digital Literacy in Improving Class VIII Social Studies Learning at MTs Miftaahul Uluum Sutojayan. *Heritage*, 4(1), 95–110. <https://doi.org/10.35719/hrtg.v4i1.104>
- Yordming, R. (2017). Teachers' Perspective towards Digital Teaching Tools in Thai EFL Classrooms. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 3(2), 45–48. <https://doi.org/10.18178/IJLLL.2017.3.2.108>