



## PELATIHAN PENINGKATAN LITERASI DESAIN DIGITAL MAHASISWA MELALUI KEGIATAN TECH HACK SERIES II: CANVA FLEX

Suji Ardianti<sup>1\*</sup>, Syarif Fitriyanto<sup>2</sup>, Sri Nurul Walidain<sup>3</sup>, Romi Aprianto<sup>4</sup>, Pipit Hidayat<sup>5</sup>,  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Fisika/Universitas Samawa, Indonesia

\*E-mail: [suji.ardianti22@gmail.com](mailto:suji.ardianti22@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan Tech Hack Series II dengan tema *Canva Flex: Jagonya Design Kece Tanpa Ribet* merupakan inisiatif Himpunan Mahasiswa Pendidikan Fisika untuk meningkatkan literasi desain digital mahasiswa, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media bantu dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2025 di ruang 1 FKIP Universitas Samawa. Kegiatan ini menghadirkan dua narasumber yang memberikan materi teori dan praktik langsung terkait pemanfaatan Canva untuk keperluan akademik dan pembelajaran. Metode pelatihan dilakukan melalui presentasi, demo langsung, serta sesi praktik mandiri dengan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat dan kemampuan mahasiswa dalam membuat desain visual edukatif yang menarik dan komunikatif. Pelatihan ini menjadi salah satu upaya konkret dalam mendorong kompetensi literasi digital mahasiswa secara praktis dan aplikatif.

**Kata kunci:** Literasi Digital; Canva; Mahasiswa; Desain Pembelajaran; Pelatihan

## TRAINING TO ENHANCE STUDENTS' DIGITAL DESIGN LITERACY THROUGH THE TECH HACK SERIES II: CANVA FLEX

### ABSTRACT

The Tech Hack Series II event, themed *Canva Flex: Mastering Cool Designs Without the Hassle*, was an initiative by the Physics Education Student Association aimed at enhancing students' digital design literacy, particularly in utilizing the Canva application as an instructional aid in the learning process. The training was held on March 22, 2025, in Room 1 of FKIP, University of Samawa. The event featured two speakers who delivered both theoretical insights and hands-on sessions on the academic and educational use of Canva. The training methods included presentations, live demonstrations, and guided independent practice sessions. The outcomes indicated an increased interest and improved student capability in creating engaging and communicative educational visual designs. This training served as a concrete effort to foster students' digital literacy competencies in a practical and applicable manner.

**Keywords:** Digital Literacy; Canva; Students; Instructional Design; Training

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merekonstruksi tatanan kehidupan modern, termasuk ekosistem pendidikan. Menurut (Gandara,2024) dan (Septianingum,2022) dalam konteks ini, literasi digital tidak lagi sekadar kemampuan teknis mengakses perangkat elektronik, melainkan sebuah kecakapan holistik yang mencakup evaluasi kritis informasi, etika digital, kolaborasi virtual, serta kemampuan menciptakan konten kreatif yang berdampak. Bagi pendidik dan calon pendidik, penguasaan literasi digital menjadi prasyarat mutlak untuk merespons dinamika pembelajaran di era disruptif, di mana sumber pengetahuan tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional.

Pada jenjang pendidikan tinggi, tantangan ini semakin kompleks. Mahasiswa program studi kependidikan dituntut tidak hanya memahami teori pedagogis, tetapi juga menguasai alat-alat digital yang dapat mentransformasi praktik mengajar menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu kompetensi kunci yang perlu dikembangkan adalah kemampuan merancang media pembelajaran berbasis visual. Penelitian terbaru mengungkap bahwa konten edukasi dengan desain visual yang dinamis mampu meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan metode ceramah konvensional (Maharani, 2024). Padahal, Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta



didik dengan lebih mudah. Selain itu penggunaan media yang tepat dapat menarik perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi dan minat yang baru (Roni,dkk.,2021). Di sinilah aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai solusi strategis, karena menawarkan antarmuka ramah pengguna, template edukatif, dan fitur kolaborasi real-time yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital native.

Namun, aksesibilitas teknologi tidak selalu berbanding lurus dengan kapasitas pemanfaatannya. Survei awal di mahasiswa FKIP Universitas Samawa mengungkap paradoks menarik: meski semua mahasiswa aktif menggunakan gawai pintar, hanya 23% yang pernah memanfaatkan platform desain seperti Canva untuk keperluan akademik. Mayoritas mengaku kesulitan mengintegrasikan fitur desain dengan prinsip pedagogi, seperti penyusunan alur logis materi, pemilihan visual yang mendukung kognisi, atau penyesuaian konten dengan karakteristik peserta didik. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara literasi digital dasar (*basic digital skills*) dan literasi digital pedagogis (*pedagogical digital fluency*) yang menjadi tantangan tersendiri dalam menyiapkan pendidik masa depan.

Padahal, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital secara teknis, tetapi juga mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam lingkungan belajar digital (Prasasti dan Wahyudi, 2025). Dalam konteks pendidikan tinggi, penguasaan literasi digital harus dikembangkan secara menyeluruh melalui pendekatan yang menekankan integrasi teknologi, pedagogi, dan konten. Faktanya, seiring dengan kemajuan teknologi ternyata mampu menciptakan beberapa usaha profesional yang muncul dari karya-karya kreatif dan inovatif para generasi millennial, seperti *Startup*, *Content Creator*, berbagai macam produk makanan kekinian, jasa berbasis teknologi, bahkan sampai *Youtuber*, dan masih banyak lagi (Yahya dkk., 2021).

Merespons temuan tersebut, Himpunan Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Samawa menginisiasi "**Canva Flex: Jagonya Design Kece Tanpa Ribet**" sebuah Pelatihan intensif yang dirancang untuk mentransformasi pola pikir (*mindset*) dan keterampilan teknis mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga menekankan pendekatan desain thinking untuk menghasilkan konten edukasi yang berbasis kebutuhan riil di kelas. Misalnya, peserta akan diajak menganalisis kasus nyata terkait kesulitan belajar, lalu merancang media visual yang mampu memecahkan masalah tersebut melalui kombinasi ilustrasi, diagram interaktif, dan mikroanimasi.

Inisiatif ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong perguruan tinggi untuk menciptakan "laboratorium keterampilan" berbasis proyek nyata (Kemendikbudristek, 2021). Melalui pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya mengasah kreativitas dan berpikir kritis, tetapi juga mengembangkan jiwa kewirausahaan dengan memproduksi konten yang dapat dipublikasikan sebagai portofolio profesional. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi katalisator bagi peningkatan kapasitas literasi digital yang berkelanjutan, sekaligus menjawab kebutuhan global akan pendidik yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu memberdayakannya sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang manusiawi, inklusif, dan berdampak sosial.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Maret 2025 yang berlokasi di Ruang Belajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Samawa. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, ada beberapa hal yang dilakukan, pertama melakukan koordinasi panitia HIMAFI dengan dosen pembina dan narasumber, yaitu bapak Kaprodi Pendidikan Fisika yang sekaligus sebagai pemateri, bapak Syarif Fitriyanto, M.Pd dan pemateri kedua yaitu bapak Pipit Hidayat, S.Pd. kedua, pembuatan poster publikasi dan formulir pendaftaran online serta Penyusunan materi dan modul praktikum Canva.

Pada tahap Pelaksanaan, terdiri dari: 1) Sambutan oleh dosen pembina HIMAFI; 2) Pemaparan materi oleh Pipit Hidayat, S.Pd (alumni Pendidikan Fisika) mengenai dasar-dasar desain visual dan pengalaman praktis penggunaan Canva; 3) Materi lanjutan oleh Syarif Fitriyanto, M.Pd (dosen Pendidikan Fisika) yang memfokuskan pada integrasi Canva dalam media pembelajaran dan 4) Sesi praktik langsung didampingi oleh moderator Erma Yusdiana (mahasiswa Pendidikan Fisika). Pada



tahap evaluasi, dilakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh, membuat laporan, dan menyusun artikel publikasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Canva Flex diikuti oleh 60 mahasiswa dari berbagai program studi di lingkungan FKIP Universitas Samawa, termasuk Pendidikan Fisika, Biologi, Ekonomi, Bahasa Indonesia, dan Teknologi Pendidikan. Kehadiran peserta yang lintas disiplin ini menunjukkan tingginya minat mahasiswa terhadap pengembangan literasi digital, meskipun sebelumnya hanya 23% yang pernah menggunakan platform desain untuk keperluan akademik. Selama pelatihan, antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan praktik mandiri. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan kombinasi teori, demonstrasi, dan pendampingan langsung mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan minim tekanan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Pada sesi praktik, peserta berhasil membuat media pembelajaran seperti infografis, poster edukatif, dan presentasi interaktif menggunakan fitur Canva seperti template dinamis, mikroanimasi, dan kolaborasi real-time. Hasil evaluasi menunjukkan 85% peserta merasa lebih percaya diri dalam



mengoperasikan tools dasar Canva, sementara 72% mampu merancang desain yang sesuai dengan prinsip visual hierarchy. Peningkatan ini signifikan mengingat sebagian besar peserta sebelumnya mengaku kesulitan mengintegrasikan desain dengan kebutuhan pedagogis. Contohnya, beberapa mahasiswa berhasil menyusun diagram alur materi pembelajaran yang logis dengan memadukan ikon visual dan teks ringkas, sehingga konten lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pelatihan ini juga berhasil menjembatani kesenjangan antara literasi digital dasar dan literasi pedagogis. Melalui studi kasus yang disimulasikan, peserta diajak menganalisis masalah pembelajaran nyata, seperti rendahnya retensi informasi siswa, lalu merancang solusi desain berbasis Canva. Misalnya, seorang peserta dari Prodi Pendidikan Biologi membuat media tentang siklus hidrologi menggunakan diagram interaktif dan ilustrasi mikroskopis, yang dinilai mampu meningkatkan daya tarik visual sekaligus mempermudah pemahaman konsep abstrak. Pendekatan desain thinking dalam pelatihan ini terbukti efektif untuk mengasah kemampuan *problem-solving* mahasiswa.

Kolaborasi antar peserta menjadi nilai tambah dalam kegiatan ini. Selama sesi praktik, terlihat dinamika kelompok yang solid, di mana mahasiswa dari prodi berbeda saling bertukar ide tentang integrasi Canva dalam konteks mata pelajaran spesifik. Beberapa peserta bahkan membentuk kelompok kecil untuk mengembangkan proyek portofolio bersama, seperti bank template pembelajaran tematik. Inisiatif ini sejalan dengan tujuan pelatihan untuk membentuk komunitas desainer edukasi yang dapat berkolaborasi dengan sekolah-sekolah di Sumbawa, meskipun perlu pendampingan berkelanjutan agar sustainabilitasnya terjaga.

Dari perspektif kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), kegiatan ini menjadi contoh konkret pengembangan "laboratorium keterampilan" berbasis proyek. Mahasiswa tidak hanya menguasai teknik desain, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat dipublikasikan sebagai portofolio profesional. Sebanyak 40% peserta menyatakan rencana untuk menggunakan Canva dalam penyusunan materi perkuliahan atau program KKN dan PPL, menunjukkan adanya peningkatan jiwa kewirausahaan dan kesadaran akan pemanfaatan teknologi untuk tujuan sosial.

Meski demikian, evaluasi mengungkap beberapa tantangan, seperti durasi pelatihan yang dirasa terlalu singkat untuk eksplorasi fitur lanjutan Canva. Sebanyak 30% peserta mengusulkan adanya sesi tindak lanjut atau workshop bulanan untuk memperdalam keterampilan. Selain itu, perlu perluasan cakupan materi ke platform desain lain agar mahasiswa memiliki variasi tools yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Ke depannya, kolaborasi dengan sekolah mitra dapat menjadi langkah strategis untuk menguji efektivitas media yang dihasilkan dalam konteks kelas riil.

## SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan Tech Hack Series II dengan subtema *Canva Flex* efektif meningkatkan literasi desain digital mahasiswa, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Canva untuk kebutuhan pembelajaran.
2. Kegiatan ini mendapat respon positif dari semua pihak, baik dosen maupun mahasiswa peserta kegiatan. Sehingga diharapkan menjadi agenda rutin dengan cakupan peserta yang lebih luas dan beragam lintas prodi untuk mendukung terciptanya budaya literasi digital di lingkungan kampus.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada seluruh panitia HIMAFI Universitas Samawa, dosen pembina, pemateri, dan seluruh peserta yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini dengan sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gandara, T. (2024). The Language and Literature Curriculum Innovation in Building a Literacy Generation in the Digital Era. *Edukasi: Journal of Educational Research*, 4(1), 40-53.
- Kemendikbudristek. (2021). Hand Out :Refleksi Pembelajaran Paradigma Baru. Sekolah Penggerak.
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2).
- Prasasti, I. H., & Wahyudi, A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi *Mobile Learning* untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru dan Siswa. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, 2(2), 73-76.



- Roni, Fitriyanto,S., Hermansyah, H., Hermansyah, H., & Ardianti, S., (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbantuan Animasi *Drawing Sparkol Videoscribe* Berorientasi Pada Kemampuan Analisis Peserta Didik. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1), 18-23.
- Septianingrum, A. D., Suhandi, A. M., Putri, F. S., & Prihantini, P. (2022). Peningkatan kompetensi pendidik dalam literasi digital untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 137-145.
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Irham, M., Supriadin, S., & Tarihoran, I. H. (2021). Pengenalan dan Pelatihan Penyusunan Proposal Hibah Kegiatan Berwirausaha Mahasiswa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Wirausaha Mahasiswa. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Fitriyanto, S., & Musahrain, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2).