



**PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA**

**Nurmalina¹, Cut Dara Ilfa Rahila², Andika Hariyanto Surbakti³, Sungkawati Kardi
Wahyuningsih⁴, Muhammad Hasyimsyah Batubara⁵**

^{1,2,3,4,5}IAIN Takengon, Aceh Tengah, Aceh, Indonesia

email: nurmalina125@gmail.com¹, dara.rahila@gmail.com²,

andikahariyanto_surbakti@yahoo.com³, kardisungkawati@gmail.com⁴,

muhammad.hasyimsyahbatubara@gmail.com⁵

Abstract: The target of this PkM is IAIN Takengon English students. This training aims to build student digital literacy competencies through the graphic design application Canva. On this occasion, students were guided on creating an account, using existing templates, and applying the editing tools available in the Canva application. By participating in this Canva training, students are expected to be able to improve their digital literacy skills. It is because the training provides opportunities for students to practice and experiment with these applications. In addition, this training is expected to stimulate students to be creative in making designs. Students who have attended this training find it easier to apply the Canva application in their daily lives.

Keywords: Canva, Digital, Literacy, Student, Training

Abstrak: Sasaran dalam PkM ini merupakan mahasiswa bahasa Inggris IAIN Takengon. Adapun tujuan pelatihan ini untuk membangun kompetensi literasi digital mahasiswa melalui aplikasi desain grafis Canva. Pada kesempatan ini mahasiswa akan dibimbing untuk membuat akun, bagaimana mempergunakan templat yang ada, dan bagaimana mengaplikasikan alat-alat editing yang ada pada aplikasi Canva. Dengan mengikuti pelatihan Canva ini, diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Hal ini karena pelatihan akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih dan bereksperimen dengan aplikasi tersebut. Selain itu, dengan pelatihan ini diharapkan juga dapat menstimulasi mahasiswa untuk berkeaktifan dalam membuat desain. Mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan ini akan lebih mudah untuk menerapkan aplikasi Canva dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Canva, Digital, Literasi, Mahasiswa, Pelatihan

DOI: <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>

Received: 10 November 2022; **Revised:** 18 December 2022; **Accepted:** 20 December 2022

To cite this article: 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. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Pendahuluan

Beberapa orang menggunakan teknologi untuk membantu mereka melakukan pekerjaan. Teknologi adalah kata yang menggambarkan hal-hal seperti komputer, telepon genggam, digital, dan internet. Masyarakat modern menggunakan teknologi untuk membuat hidup lebih mudah. Seiring dengan makin maraknya teknologi digital di masyarakat, literasi digital telah menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki individu. Di era teknologi digital 4.0 dan era Society 5.0 kompetensi literasi digital

menjadi sangat penting bagi mahasiswa. Bagi mahasiswa, literasi digital dapat menyokong dalam proses pendidikan dan karier pada masa depan mereka. Banyak hal yang bisa dilakukan secara digital, mulai dari membuat catatan, tugas menulis, hingga mendesain. Karena alasan itu, sangat krusial untuk mahasiswa menguasai literasi digital.

Beberapa ahli memberi pengertian literasi digital merupakan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendapatkan, membentuk, mengevaluasi dan mengomunikasikan informasi (Gilster, 1997; Martin dalam Koltay, 2011; Hague dan Payton, 2011; Australian Government, 2016; Khosrow-Pou, 2018). Secara umum pemahaman dan penguasaan literasi digital ialah salah satu ketangkasan prinsipil yang seharusnya dimiliki seseorang dalam era masyarakat saat ini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Dengan keberadaan perangkat digital dan internet di mana-mana, literasi digital menjadi makin penting. Akan tetapi pada realitasnya hingga kini banyak mahasiswa yang belum terlalu familier atau terampil dalam menggunakan software dan aplikasi digital seperti editing video, visual editing dan sebagainya. Ini menjadi masalah karena di era digital ini, kemampuan membuat visual kini menjadi bagian dari keterampilan utama yang harus dipunyai.

Salah satu aplikasi digital yang bisa dimanfaatkan untuk membangun kemampuan literasi digital adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan (Pelangi, 2020; Canva, 2022). Aplikasi ini sangat populer bagi orang yang baru mulai belajar tentang desain karena dilengkapi dengan berbagai macam templat desain dan tutorial yang mudah dipahami. Tidak sampai disitu saja, dalam aplikasi ini juga didukung banyak *tools* desain yang bisa digunakan secara gratis. Selain itu, karya desain yang dibuat dapat disimpan dengan berbagai format, menyesuaikan keperluan pengguna. Penggunaan aplikasi Canva tentunya dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Hal ini dikarenakan di aplikasi Canva mahasiswa dapat belajar tentang konsep dasar desain, seperti teori warna, tipografi, dan tata letak. Selain itu, mahasiswa juga dapat bereksperimen dengan berbagai alat desain untuk menemukan alat yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya dalam memperkuat literasi digital mahasiswa di perguruan tinggi diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam desain. Selain itu, pelatihan ini juga dapat menstimulasi mahasiswa untuk berkreaitivitas dalam membuat desain. Mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan ini akan lebih mudah untuk menerapkan aplikasi Canva dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengikuti pelatihan Canva, diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Hal ini karena pelatihan akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih dan bereksperimen dengan aplikasi tersebut. Selain itu, selama pelatihan mahasiswa juga akan mendapat bimbingan dan umpan balik dari pembimbing agar dapat memperbaiki desainnya.

Metode

Pelatihan ini diadakan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi Canva dan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Metode dalam acara PkM direalisasikan dengan proses sebagai berikut:

1. Tahapan inisiasi

Pembentukan tim, selanjutnya perumusan kegiatan PkM. Adapun hasil rumusan tujuan PkM ini adalah membangun dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam literasi digital, khususnya dalam hal desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva.

2. Tahapan persiapan PkM yang sudah di putuskan sebelumnya yang berupa pelatihan.

3. Tahapan implementasi kegiatan PkM direalisasikan dengan *workshop* dengan agenda kegiatan berikut:

Tanggal : 13 Desember 2022

Waktu : 10:00 – Selesai

Tempat : ASA Coffee

Sedangkan agenda isi acara *workshop* adalah:

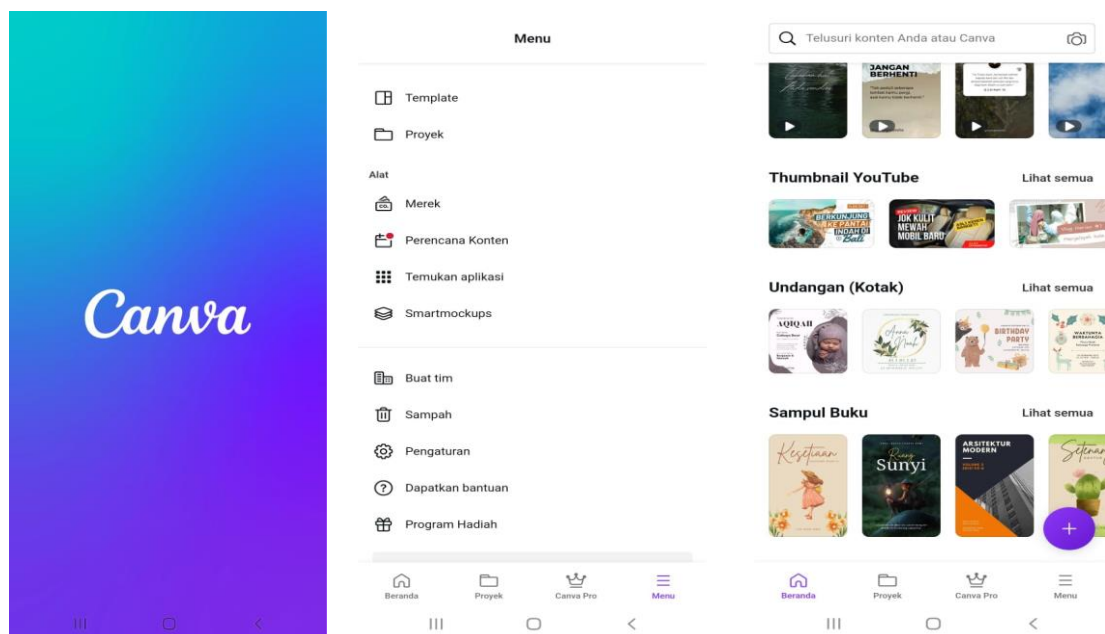
- a. Pembukaan
 - b. Penyampaian materi
 - c. Peraktek Canva
 - d. Tanya jawab
4. Tahapan evaluasi yaitu dengan mengajukan umpan balik berupa saran dan masukan tentang kegiatan dengan mengisi *Google form* yang disiapkan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang diselenggarakan pada realisasi PkM ini diikuti oleh 19 mahasiswa, adapun luaran yang diperoleh pada PkM ini:

1. Memperkenalkan aplikasi Canva

Pelatihan diawali dengan pengenalan Canva dengan memberikan presentasi tentang berbagai fitur Canva dan bagaimana Canva dapat digunakan untuk membuat desain. Dalam sesi ini dijelaskan bahwa Canva merupakan aplikasi digital yang bisa di manfaatkan untuk menghasilkan bermacam model desain, mulai dari poster, kover buku, sampai desain CV. Aplikasi Canva ini dapat diakses melalui perangkat komputer maupun *smartphone* dengan mudah. Untuk dapat menggunakan aplikasi Canva, pengguna tidak perlu mempunyai *skill* khusus dalam bidang desain, sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan desain. Para mitra kemudian memiliki kesempatan untuk mencoba alat untuk diri mereka sendiri. Lewat realisasi PkM ini, mahasiswa sebagai mitra memperoleh pengalaman tentang aplikasi Canva sebagai alat untuk melakukan desain. Mahasiswa dipandu dengan tahapan dan langkah yang dilewati untuk membuat akun, jenis templat, dan alat-alat yang ada untuk melakukan desain. Penjelasan di atas tervisualisasi seperti gambar-gambar berikut ini.



Gambar 1. Tampilan aplikasi Canva

2. Membimbing penggunaan aplikasi Canva

Setelah masing-masing mitra memiliki akun, pada tahapan selanjutnya mahasiswa dipandu untuk membuat karya masing-masing dengan menggunakan aplikasi Canva. Mitra diberi serangkaian instruksi dan ditugaskan untuk membuat desain sendiri menggunakan aplikasi Canva. Mitra kemudian diberi umpan balik tentang pekerjaan mereka. Secara keseluruhan, pelatihan ini sukses, para mitra dapat belajar tentang aplikasi Canva dan cara menggunakannya untuk membuat desain. Mereka juga dapat meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Adapun beberapa contoh karya yang dihasilkan mitra seperti di bawah ini.

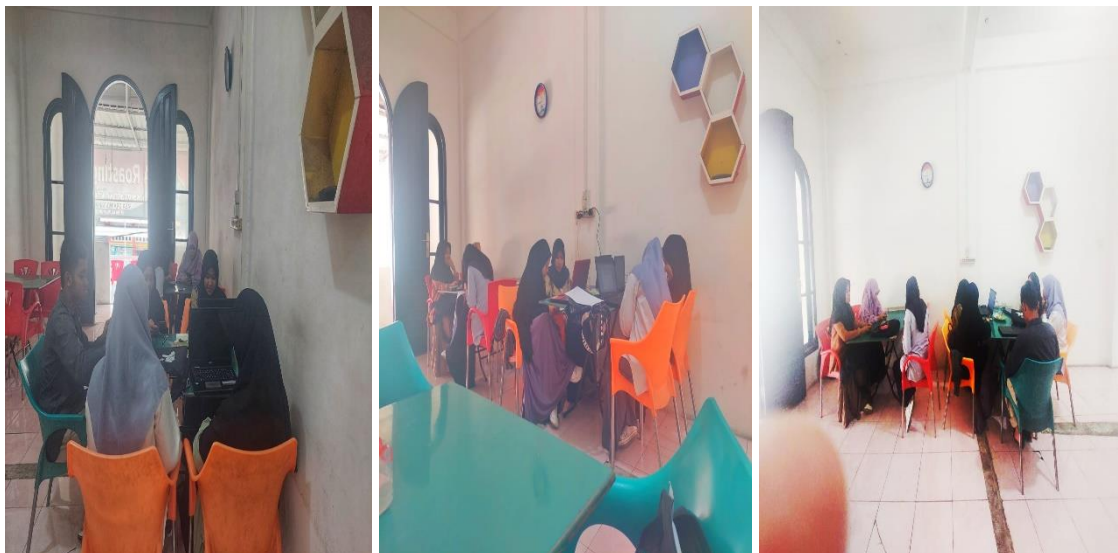




Gambar 2. Hasil karya mitra dengan menggunakan aplikasi Canva

3. Diskusi dan tanya jawab dengan mitra

Diskusi ini membahas lebih jauh tentang kegunaan mendasar aplikasi Canva untuk mitra dalam kegiatan belajar sebagai mahasiswa. Beberapa jawaban untuk pertanyaan yang dilontarkan mitra seperti disampaikan bahwa aplikasi Canva sendiri diformat pembuatnya sebagai aplikasi yang gampang dalam mengoperasikannya untuk menghasilkan beragam jenis desain seperti infografis, poster, dan banner. Dijelaskan juga lebih jauh mengenai posisi literasi digital di era sekarang yang sungguh crucial untuk mahasiswa dalam mendukung dan mempermudah proses menyelesaikan tugas-tugas akademik.



Gambar 3. Diskusi dengan mitra

Kesimpulan

Pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2022 ini diikuti oleh 19 mahasiswa. Tujuan dari PkM ini sebagai upaya untuk dapat lebih mahir dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan memperkuat literasi digital

mahasiswa. Dengan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva diharapkan memperkaya penguasaan literasi digital mahasiswa, dan dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan membuat visual dengan aplikasi Canva. Mahasiswa abad ini harus dibekali dengan literasi digital agar lebih kompetitif, teknologi makin berkembang pesat dan berbagai aplikasi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari pun makin banyak bertebaran. Hal ini tentu memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam menyelesaikan aktivitas sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang dalam diberikan untuk seluruh pihak yang tersangkut pada realisasi acara PkM ini, selanjutnya untuk pengelola JPMA yang sudah menerbitkan laporan kegiatan ini kami sampaikan rasa yang tak terhingga.

Daftar Pustaka

- Australian Government. (2016). National Literacy and Numeracy week. Australian: Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA).
<https://www.australiancurriculum.edu.au/resources/national-literacy-and-numeracy-learning-progressions/>
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy. United States: John Wiley & Sons, Inc. Publisher.
- Hague, C., Payton S., (2011). Digital literacy across the curriculum. Curriculum & Leadership Journal, 9(10), 12380.
http://www.curriculum.edu.au/leader/digital_literacy_across_the_curriculum,33211.html?issueID=12380
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khosrow-Pour, M. (2018). Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition. United States of America: IGI Global.
- Koltay, T., (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. Journal Media, Culture & Society. 33(2). 211- 221.
<http://DOI: 10.1177/0163443710393382>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM, 8(2), 79-96.
<http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=id&gl=US&pli=1>
https://www.canva.com/id_id/