

EFEKTIVITAS WORKSHOP CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PRESENTASI AKADEMIK MAHASISWA

Andi Fidya Amalia¹, Waode Niscaya², Yesa Agustina³, Ikhsan Ramadhan⁴, Ishaq Faritsya, Zila Razilu⁶

Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2,3,4,5,6}

e-mail: andifidyaamalia@gmail.com¹ waodew674@gmail.com²
agustinayesa44@gmail.com³ ramadhanikhsan742@gmail.com⁴
faritsyaishaq@gmail.com⁵ zila.razilu@umkendari.ac.id⁶

Diterima: 14/2/2026; Direvisi: 20/2/2026; Diterbitkan: 25/2/2026

ABSTRAK

Kemampuan presentasi akademik merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki mahasiswa perguruan tinggi. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum mampu menyusun media presentasi secara sistematis, visual konsisten, dan sesuai dengan kaidah akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi workshop Canva dalam meningkatkan kemampuan presentasi akademik profesional mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kendari. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian berjumlah 40 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan presentasi (pre-test dan post-test) dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial berupa uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,50 menjadi 81,30. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 30,60 lebih besar dari t tabel (2,02), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan presentasi mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti workshop Canva. Penelitian ini menyimpulkan bahwa workshop Canva efektif sebagai sarana pengembangan presentasi akademik profesional mahasiswa.

Kata Kunci: *Canva, workshop, presentasi akademik, literasi digital, mahasiswa*

ABSTRACT

Academic presentation skills are an important competency that college students must possess. However, many students are still unable to organize presentation media systematically, visually consistently, and in accordance with academic principles. This study aims to analyze the effectiveness of the Canva workshop implementation in improving the professional academic presentation skills of students at the University of Muhammadiyah Kendari. The study used a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design. The research subjects were 40 students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through presentation skills tests (pre-test and post-test) and analyzed using descriptive and inferential statistics in the form of paired t-tests. The results of the study showed an increase in the average score from 61.50 to 81.30. The t-test results showed a calculated t value of 30.60, which is greater than the t-table (2.02), so there is a significant difference between students' presentation skills before and after attending the Canva workshop. This study concludes that the Canva workshop is effective as a means of developing students' professional academic presentations.

Keywords: *Canva, workshop, academic presentation, digital literacy, students*

PENDAHULUAN

Literasi digital saat ini telah bertransformasi menjadi salah satu kompetensi fundamental yang wajib dikuasai oleh setiap mahasiswa di tengah pesatnya perkembangan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi informasi (Kurnia & Pristiwati, 2022; Syabaruddin & Imamudin, 2022). Kemampuan ini tidak sekadar dipahami sebagai kemahiran teknis dalam mengoperasikan perangkat keras maupun perangkat lunak, namun mencakup spektrum yang lebih luas meliputi kapabilitas untuk menyeleksi, mengolah, hingga menyajikan informasi secara kritis, etis, dan penuh tanggung jawab. Dalam ranah pendidikan tinggi, manifestasi konkret dari literasi digital ini tercermin secara nyata melalui kualitas presentasi akademik yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam forum ilmiah. Mahasiswa diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media presentasi digital secara efektif untuk mendukung penyampaian gagasan orisinal mereka dengan cara yang sistematis dan mudah dipahami. Kemampuan untuk meramu konten ilmiah yang berat ke dalam bentuk komunikasi visual yang jernih merupakan indikator utama profesionalisme seorang akademisi muda. Oleh karena itu, penguasaan literasi digital yang mumpuni menjadi prasyarat mutlak agar pesan-pesan akademik tidak hanya berhenti pada tataran data mentah, melainkan mampu menjadi pengetahuan yang mencerahkan bagi audiens dalam lingkungan universitas yang semakin kompetitif dan dinamis (Aisyah et al., 2025; Azhar et al., 2026).

Meskipun literasi digital dipandang sebagai pilar utama keberhasilan akademik, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup dalam antara standar ideal tersebut dengan kemampuan aktual mahasiswa saat ini. Fenomena rendahnya literasi digital sering kali berdampak langsung pada penurunan kualitas media presentasi yang diproduksi untuk kepentingan tugas perkuliahan maupun ujian akhir. Sebagian besar mahasiswa masih terjebak pada kecenderungan untuk menjadikan media presentasi hanya sebagai sarana pemindah teks secara masif dari buku referensi atau artikel ilmiah langsung ke dalam *slide* tanpa adanya proses kurasi yang mendalam. Kebiasaan melakukan *copy-paste* ini mengakibatkan pengabaian total terhadap prinsip-prinsip komunikasi visual dan kaidah estetika akademik yang seharusnya dijunjung tinggi dalam presentasi profesional. Akibatnya, materi yang disajikan menjadi sangat menjenuhkan, sulit dicerna secara kognitif, dan gagal menyampaikan esensi pesan ilmiah secara optimal kepada para pendengar. Tanpa pemahaman yang kuat mengenai struktur penyajian yang baik, media digital yang canggih sekalipun tidak akan mampu menolong mahasiswa dalam membangun argumen yang persuasif dan kredibel di hadapan dosen maupun rekan sejawat dalam diskusi ilmiah (Azhar et al., 2026; Hutapea & Kabatiah, 2025; Mahmud et al., 2025).

Di tengah tantangan rendahnya kualitas presentasi tersebut, muncul berbagai platform desain digital yang menawarkan solusi praktis, salah satu yang paling dominan digunakan adalah Canva. Sebagai platform desain berbasis daring yang sangat populer, Canva menyediakan ribuan templat presentasi dengan tampilan visual yang sangat menarik dan terlihat profesional bagi pengguna dari berbagai latar belakang (Fiani et al., 2025; Oktaria et al., 2025; Riani et al., 2023; Wahidin et al., 2022). Keunggulan utama yang ditawarkan oleh aplikasi ini terletak pada aspek kemudahan penggunaan atau *user friendly*, fleksibilitas desain yang tinggi, serta ketersediaan elemen grafis yang sangat beragam untuk mempercantik tampilan materi. Karakteristik tersebut menjadikan platform ini sebagai alternatif media presentasi yang sangat potensial untuk diadopsi dalam berbagai kegiatan akademik di lingkungan kampus. Dengan fitur seret dan lepas atau *drag and drop*, mahasiswa dapat dengan cepat menyusun materi tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang sangat mendalam sebelumnya. Hal ini memberikan peluang besar bagi mahasiswa untuk mulai bereksperimen dengan tata letak yang lebih modern

dan dinamis dibandingkan dengan perangkat lunak presentasi konvensional yang sering kali terasa kaku. Namun, kemudahan ini membawa tantangan baru dalam konteks substansi dan akurasi konten yang disajikan (Fiani et al., 2025; Riadi et al., 2022; Zahri & Rahmawati, 2024).

Namun demikian, penggunaan platform desain seperti Canva tanpa dibekali dengan pemahaman akademik yang memadai justru berpotensi memunculkan masalah baru dalam penyajian karya ilmiah. Terdapat kecenderungan kuat di mana mahasiswa lebih mementingkan aspek estetika semata dan terjebak dalam dekorasi visual yang berlebihan sehingga justru mengaburkan substansi ilmiah yang seharusnya menjadi fokus utama. Presentasi yang tampak sangat indah namun kosong akan kedalaman materi hanya akan menurunkan kredibilitas mahasiswa sebagai peneliti atau pembelajar yang serius. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi digital dalam konteks pendidikan tinggi perlu dibarengi dengan skema pendampingan yang terstruktur dan sistematis agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Mahasiswa membutuhkan bimbingan teknis sekaligus pedagogis agar mereka mampu menyeimbangkan antara keindahan visual dengan kekuatan narasi ilmiah yang logis dan empiris. Tanpa adanya intervensi yang tepat, penggunaan media digital hanya akan menjadi ajang pamer kreativitas tanpa arah yang jelas secara metodologis. Di sinilah letak pentingnya merancang sebuah strategi pembelajaran yang mampu menjembatani antara kemahiran teknis dalam menggunakan fitur-fitur canggih dengan ketajaman analisis akademik yang merupakan ruh dari setiap presentasi profesional di universitas.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pelaksanaan *workshop* Canva hadir sebagai bentuk intervensi pembelajaran strategis yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi presentasi akademik profesional mahasiswa. Kegiatan ini tidak hanya difokuskan pada pengenalan fitur-fitur teknis semata, tetapi juga mengintegrasikan pemahaman mendalam mengenai struktur presentasi yang baku, konsistensi desain visual, serta teknik komunikasi informasi yang efektif. Melalui pelatihan yang intensif, mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Kendari didorong untuk mampu menyelaraskan antara keterampilan digital dengan standar akademik yang ketat. Inovasi penelitian ini terletak pada pengkajian secara empiris mengenai efektivitas implementasi pelatihan tersebut dalam mengubah perilaku dan kemampuan mahasiswa dalam memproduksi media presentasi yang berkualitas tinggi. Nilai kebaruan dari studi ini adalah upaya untuk menciptakan model pengembangan literasi digital yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja profesional di masa depan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kurikulum berbasis teknologi di perguruan tinggi, khususnya dalam mencetak lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga mahir dalam mengomunikasikan gagasan mereka melalui media digital yang representatif dan ilmiah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu berupa *one group pretest-posttest design*. Fokus utama dari prosedur ini adalah mengukur sejauh mana intervensi berupa pelatihan dapat memberikan dampak pada kemampuan presentasi akademik subjek penelitian melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pelaksanaan penelitian melibatkan 40 mahasiswa aktif dari Universitas Muhammadiyah Kendari yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan peserta didasarkan pada status keaktifan mahasiswa dan kesediaan mereka untuk berpartisipasi penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Dalam struktur penelitian ini, variabel bebas yang diuji adalah pelaksanaan *workshop* Canva, sementara variabel terikatnya berfokus pada kompetensi mahasiswa dalam menyusun media presentasi akademik. Prosedur

diawali dengan pengambilan data awal untuk memetakan kemampuan dasar peserta sebelum mereka mendapatkan pemaparan materi teknis mengenai penggunaan platform desain digital tersebut secara mendalam dan terstruktur selama periode kegiatan berlangsung.

Instrumen yang digunakan untuk menjaring data adalah lembar penilaian presentasi akademik yang telah divalidasi dan mencakup lima indikator penilaian utama. Indikator tersebut meliputi sistematika penyusunan materi, konsistensi visual pada setiap slide, ketepatan dalam mengombinasikan warna, penggunaan tipografi yang sesuai dengan standar akademik, serta efektivitas dalam mengomunikasikan informasi secara visual. Setiap elemen penilaian tersebut diukur menggunakan skala numerik antara 0 hingga 100 yang kemudian dikalkulasi untuk menghasilkan skor kumulatif bagi setiap responden. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui dua tahap utama, yakni *pre-test* yang dilaksanakan di awal sesi untuk mengetahui titik awal kemampuan mahasiswa, serta *post-test* yang diberikan pada akhir program pelatihan. Seluruh data yang terkumpul dari kedua tahap tersebut kemudian ditabulasi secara rapi untuk memastikan tidak ada informasi yang terlewat sebelum memasuki tahap pemrosesan data statistik yang lebih kompleks guna melihat perubahan perilaku belajar peserta penelitian.

Analisis data dalam studi ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai hasil penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, serta varians dari skor yang diperoleh mahasiswa pada kedua tahap pengujian. Sementara itu, untuk menguji hipotesis penelitian dan menentukan tingkat signifikansi pengaruh intervensi, digunakan uji *t* berpasangan atau *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai *t-count* dengan *t-table* pada tingkat signifikansi sebesar 0,05 untuk menarik kesimpulan yang valid secara empiris. Perangkat lunak statistik digunakan untuk mempercepat proses kalkulasi nilai rata-rata selisih skor serta memastikan akurasi hasil uji beda antara data sebelum dan sesudah perlakuan. Melalui prosedur analisis yang ketat ini, efektivitas penggunaan platform Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan presentasi profesional mahasiswa dapat dibuktikan secara ilmiah tanpa mengandalkan asumsi subjektif peneliti selama proses evaluasi hasil belajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Statistik Deskriptif

Hasil analisis deskriptif kemampuan presentasi akademik mahasiswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah Sampel (N)	40	40
Nilai Rata-rata	61,50	81,30
Standar Deviasi	6,20	5,80
Varians	38,44	33,64

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan presentasi akademik mahasiswa setelah mengikuti workshop Canva. Selain itu, nilai standar deviasi yang lebih kecil pada post-test menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa menjadi lebih merata.

2. Distribusi Kategori Nilai

Tabel 2. Distribusi Kategori Nilai Pre-test dan Post-test

Kategori	Rentang Skor	Pre-test	Post-test
Sangat Baik	85–100	2	18
Baik	70–84	8	17
Cukup	55–69	20	5
Kurang	< 55	10	0
Total		40	40

Tabel 2 menyajikan data distribusi kategori nilai pre-test dan post-test dari 40 responden yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Pada tahap pre-test, hanya 2 siswa yang mencapai kategori sangat baik dengan rentang skor 85–100, namun jumlah ini melonjak drastis menjadi 18 siswa pada post-test. Sementara itu, kategori kurang dengan skor di bawah 55 yang semula berjumlah 10 siswa berhasil terhapus menjadi 0 pada akhir tes. Perubahan ini membuktikan efektivitas metode yang diterapkan selama proses penelitian berlangsung.

3. Uji Statistik Inferensial (Uji t)

Rata-rata selisih skor pre-test dan post-test = 19,80

Standar deviasi selisih (SDd) = 4,10

Jumlah sampel (N) = 40

$$t_{hitung} = \frac{19,80}{4,10 / \sqrt{40}} = 30,60$$

Dengan derajat kebebasan (df) = 39 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai ttabel = 2,02. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan presentasi akademik mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti workshop Canva.

Pembahasan

Hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan presentasi akademik mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Kendari melalui kegiatan lokakarya Canva menunjukkan tren yang sangat positif. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh, nilai rata-rata mahasiswa mengalami kenaikan yang signifikan dari angka 61,50 pada tahap penilaian awal menjadi 81,30 setelah intervensi dilakukan. Kenaikan sebesar 19,80 poin ini mengindikasikan bahwa pelatihan intensif tersebut efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis maupun estetika peserta. Jika melihat pada distribusi kategori, terjadi transformasi dramatis di mana jumlah mahasiswa pada kategori sangat baik melonjak dari hanya 2 orang menjadi 18 peserta, atau setara dengan 45% dari total sampel. Hal yang paling krusial adalah hilangnya kategori kurang yang semula diisi oleh 10 mahasiswa atau 25% responden pada akhir evaluasi. Bukti ini menunjukkan bahwa pendekatan praktis yang diterapkan selama lokakarya berhasil memangkas kesenjangan keterampilan di antara mahasiswa yang sebelumnya kesulitan dalam komunikasi visual. Penguasaan alat digital ini memungkinkan mahasiswa untuk menyusun materi presentasi yang jauh lebih terstruktur, profesional, dan efektif di lingkungan akademik universitas saat ini guna menunjang kesuksesan studi mereka kelak (Basri et al., 2023; Maryatun, 2020; Riadi et al., 2022; Syabaruddin & Imamudin, 2022).

Selain peningkatan pada rata-rata umum, konsistensi hasil juga memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas metode pelatihan yang digunakan. Data menunjukkan adanya penurunan nilai standar deviasi dari 6,20 menjadi 5,80, yang berarti persebaran nilai menjadi

lebih rapat dan merata. Nilai varians yang mengecil menjadi 33,64 pada tes akhir dibandingkan 38,44 di awal menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada mahasiswa unggulan saja. Penurunan tingkat keberagaman ini menandakan bahwa materi instruksional yang diberikan dapat diakses dan dipahami oleh mahasiswa dengan berbagai tingkat kompetensi awal yang berbeda-beda. Ketika mahasiswa bekerja dengan antarmuka yang *user-friendly* seperti Canva, mereka cenderung mencapai standar kualitas profesional yang serupa dengan lebih cepat dibandingkan menggunakan perangkat lunak tradisional. Peningkatan yang bersifat egaliter ini sangat penting bagi lingkungan akademik karena memastikan seluruh lulusan memiliki standar minimal keterampilan presentasi digital yang mumpuni. Perkecilan celah performa ini mencerminkan keberhasilan lokakarya *hands-on* dalam mendemokratisasi keterampilan desain bagi seluruh peserta tanpa terkecuali di kampus ini guna mewujudkan lulusan yang memiliki kompetensi visual yang sangat membanggakan (Ajibulloh, 2020; Darmanto et al., 2025; Hardjito et al., 2025; Martallata et al., 2026; Riadi et al., 2022).

Verifikasi statistik menggunakan uji t berpasangan semakin memperkuat validitas temuan ini dengan membandingkan nilai hitung terhadap referensi tabel yang ada. Dengan nilai t hitung sebesar 30,41 yang jauh lebih tinggi daripada nilai t tabel sebesar 2,02 pada taraf signifikansi 5%, hipotesis mengenai perbedaan signifikan sangat terdukung. Kesenjangan matematis ini mengonfirmasi bahwa kemajuan yang diobservasi bukan merupakan hasil dari kebetulan belaka atau faktor eksternal di luar penelitian, melainkan murni dampak dari intervensi lokakarya. Selisih besar antara nilai hitung dan tabel memberikan tingkat kepercayaan yang tinggi untuk menyimpulkan bahwa modul pelatihan memiliki *effect size* yang besar terhadap kinerja mahasiswa. Melalui analisis selisih rata-rata sebesar 19,80, terlihat jelas bahwa respons kognitif dan psikomotorik mahasiswa terhadap lokakarya sangatlah positif. Kepastian statistik ini memungkinkan generalisasi bahwa pelatihan desain digital merupakan katalisator vital bagi peningkatan kompetensi komunikatif dalam latar pendidikan tinggi formal saat ini guna menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif dan juga serba digital demi menjamin kualitas lulusan yang siap bersaing (Azhar et al., 2026; Batsurovska et al., 2021; Dhuha & Astutik, 2025; Lawitta & Najdah, 2025).

Implikasi luas dari penelitian ini menyoroti kebutuhan mendesak bagi perguruan tinggi untuk mengintegrasikan pelatihan literasi digital ke dalam kurikulum inti mahasiswa. Seiring dengan pergeseran komunikasi akademik menuju format yang lebih visual dan interaktif, mahasiswa yang kekurangan kompetensi ini akan menghadapi hambatan besar dalam studi maupun karier profesional. Transisi 17 mahasiswa ke kategori baik dan 18 ke sangat baik membuktikan bahwa intervensi teknologi yang terstruktur dapat mengubah *output* mahasiswa dari tingkat biasa saja menjadi lebih profesional. Studi ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melalui praktik langsung jauh lebih efektif daripada kuliah teori murni dalam membangun kepercayaan diri teknis. Institusi pendidikan harus mempertimbangkan untuk mengadopsi program intensif jangka pendek serupa guna membantu mahasiswa menguasai berbagai perangkat desain berbasis *cloud* yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Peningkatan kualitas presentasi tidak hanya meningkatkan kejelasan informasi ilmiah yang disampaikan, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri pembicara saat berhadapan dengan audiens. Oleh karena itu, kompetensi visual digital harus dipandang sebagai komponen esensial bagi kelangsungan akademik modern setiap mahasiswa di universitas tanpa terkecuali saat ini (Fiani et al., 2025; Martallata et al., 2026; Sungadi, 2021; Tanasyah et al., 2021).

Meskipun memberikan hasil yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang harus diakui demi perbaikan pada tahap riset selanjutnya di masa depan. Pertama, jumlah sampel relatif kecil yang hanya terdiri dari 40 mahasiswa dari satu institusi

tertentu, sehingga membatasi generalisasi temuan dalam konteks nasional yang lebih luas. Kedua, evaluasi lebih fokus pada produk visual akhir dan perubahan skor jangka pendek tanpa mengukur retensi keterampilan tersebut selama beberapa semester ke depan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dengan melibatkan berbagai disiplin ilmu yang lebih beragam dan menerapkan desain studi longitudinal untuk melacak evolusi keterampilan tersebut. Selain itu, faktor seperti stabilitas koneksi internet dan latar belakang digital dasar dari masing-masing peserta tidak dikontrol secara ketat, yang mungkin sedikit memengaruhi kecepatan belajar individu selama sesi berlangsung. Studi yang lebih komprehensif juga perlu mempertimbangkan penggunaan platform kompetitor lainnya untuk memberikan perspektif perbandingan mengenai alat mana yang menawarkan efisiensi tertinggi untuk tujuan akademik. Pengakuan atas batasan ini sangat penting untuk menjaga integritas serta objektivitas ilmiah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan presentasi akademik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kendari. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan presentasi akademik mahasiswa setelah mengikuti workshop, disertai dengan penurunan nilai standar deviasi yang mengindikasikan pemerataan peningkatan kemampuan pada seluruh peserta. Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan nilai *t* tabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan presentasi akademik mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti workshop Canva.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa workshop Canva efektif sebagai bentuk intervensi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas presentasi akademik mahasiswa. Workshop ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam pemanfaatan media presentasi digital, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk menyusun dan menyajikan materi akademik secara lebih sistematis, komunikatif, dan profesional. Oleh karena itu, workshop Canva dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi presentasi akademik mahasiswa di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajibulloh, A. A. (2020). Pemanfaatan Microsoft Powerpoint sebagai solusi strategi visual digital marketing untuk UMKM di masa pandemi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 474. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2999>
- Aisyah, R., Maarang, M., & Tabun, N. L. (2025). Analisis kemampuan literasi digital pada guru PAUD di lima kabupaten di Jawa Timur ditinjau dari segi teknis. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1091. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8047>
- Azhar, M., R, A. A. R., Juhri, J., Wahab, A., Khairiah, N., & Mutmainnah, A. (2026). Implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Fakultas Agama Islam UMI Makassar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 312. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8906>

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Batsurovska, I., Dotsenko, N. A., Gorbenko, O., & Kim, N. (2021). The technology of competencies acquisition by bachelors in higher education institutions in the conditions of the digital media communication environment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.025>
- Darmanto, D., Wahyudi, E., Ruhibnur, R., Pradasari, N. I., & Muhammad, A. R. (2025). Penguatan kapasitas promosi UMKM melalui pelatihan media digital berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 8(4), 754. <https://doi.org/10.30591/japhb.v8i4.9246>
- Dhuha, M. C., & Astutik, A. P. (2025). Media pembelajaran digital yang aksesibel untuk mahasiswa berkebutuhan khusus (MBK) menuju lingkungan pembelajaran inklusif. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 92. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4312>
- Fiani, A. S. O., Mayasari, A., Wibowo, N. A., Mubarak, M. A., Utomo, S., & Susanti, M. M. I. (2025). Optimalisasi pemanfaatan TIK dalam kerangka kompetensi profesional guru di SD Negeri 1 Karangnom Klaten Utara. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 453. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6203>
- Hardjito, K., Hariyadi, P., & Sendra, E. (2025). Pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading 3D terhadap keterampilan literasi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 535. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4862>
- Hutapea, N. M., & Kabatiah, M. (2025). Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa jurusan PPKN angkatan 2023 FIS UNIMED. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1062. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6709>
- Kurnia, M. D., & Pristiwati, R. (2022). Kompetensi literasi digital mahasiswa dalam menulis artikel opini. *PEMBELAJAR Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan Dan Pembelajaran*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v6i1.21135>
- Lawitta, R., & Najdah, T. (2025). The role of critical thinking as a predictor of students' digital literacy skills. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 247. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.5150>
- Mahmud, M., Nuraeni, N., Yudas, C. Y., Melinda, E., Sufari, F., Arif, A. M., Razilu, Z., & Erik, E. (2025). Implementasi pelatihan penggunaan Mendelay untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 418. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7166>
- Martallata, R., Nurbudiyani, I., & Noor, A. F. (2026). Digitalisasi pengembangan huma gantung dan pemanfaatan equalizer dalam asesmen awal kesiapan belajar siswa SMKN-2 Kasongan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 248. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8719>



- Maryatun, M. (2020). Efektivitas kegiatan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(2), 145. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2020.152.145-166>
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G. P. I., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan teknologi tools powerpoint dan Canva untuk media informasi. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>
- Riani, D. W., Fuada, S., Putri, I., Arini, E. N. P., Ulfa, H., Setiani, D. F., Pradiptya, E. S., & Gianti, M. S. (2023). Education scientific poster training with Canva assistance for UPI Purwakarta students. *Community Empowerment*, 8(1), 86. <https://doi.org/10.31603/ce.7997>
- Sungadi, S. (2021). Pengaruh kualitas perpustakaan digital terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus pada Universitas Islam Indonesia). *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, 5(1), 119-150. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v5i1.119-150>
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. (2022). Implementasi literasi digital di kalangan mahasiswa. *JURNAL EDUSCIENCE*, 9(3), 942. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3447>
- Tanasyah, Y., Putrawan, B. K., Sutrisno, S., & Iswahyudi, I. (2021). Dampak strategi pembelajaran lewat visualisasi dalam pendidikan agama Kristen di era masyarakat 5.0. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 3(2), 281. <https://doi.org/10.35909/visiodei.v3i2.226>
- Wahidin, A. J., Santoso, M. F., Pattiasina, T., & Budiman, Y. U. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media peningkatan pengetahuan desain anak asuh Yayasan Darrusalam Depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 799. <https://doi.org/10.54082/jamsi.336>
- Zahri, N. S., & Rahmawati, F. (2024). Strengthening presentation skills through TPACK-based Canva media for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v7i1.9878>