

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL BERBAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

**Ida Nyoman Tri Darma Putra^{1*}, Greis Evalinda², Qurata'ain³,
Muhammad Arif⁴, Riris Sugianto⁵, Lalu Jaswadi Putera⁶**

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Nusa Cendana,
Kupang, Indonesia

⁵Universitas Teknologi Mataram, Mataram, Indonesia

⁶English Education program, FKIP, University of Mataram, Mataram,
Indonesia

*E-mail: ida.nyoman.putra@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut mahasiswa calon guru memiliki kompetensi literasi digital, komunikasi visual, dan kemampuan berbahasa Inggris yang memadai. Namun, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media komunikasi visual yang efektif, terutama pada aspek desain grafis dan penggunaan bahasa Inggris yang komunikatif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang media komunikasi visual berbahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva. Sasaran kegiatan adalah 46 mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang sedang mempersiapkan diri menghadapi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui *workshop* interaktif, praktik berbasis proyek, dan pendampingan klinis yang mengintegrasikan pelatihan desain visual dengan penguatan keterampilan bahasa Inggris. Keberhasilan program diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test*, observasi, serta rubrik penilaian produk media visual. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta pada seluruh indikator yang diukur. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek prinsip layout dan estetika visual sebesar 91,30%, diikuti pemahaman fitur Canva sebesar 69,09%. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva yang diintegrasikan dengan penguatan keterampilan bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan komunikasi visual, dan kesiapan profesional mahasiswa sebagai calon guru di era digital.

Kata Kunci: Canva; Komunikasi Visual; Literasi Digital.

ABSTRACT

In today's digital era, prospective teachers are expected to possess not only strong academic knowledge but also digital literacy, visual communication skills, and the ability to use English effectively. However, many students in the English Language Education

Study Program still experience difficulties in creating engaging visual communication materials, particularly in graphic design and the use of clear, communicative English. To address this challenge, this community service program was conducted to enhance the students' skills in designing English-language visual communication media by utilizing Canva application. The program involved 46 sixth-semester students who were preparing for their Teaching Apprenticeship Program (PPL). The program was implemented through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, participants took part in interactive workshops, project-based learning activities, and clinical mentoring sessions that combined visual design training with English language development. The effectiveness of the program was evaluated through pre-test and post-test questionnaires, classroom observations, and assessments of the visual media products created by the participants. The findings revealed significant improvements in students' competencies across all measured indicators. The highest improvement was observed in participants' understanding of layout principles and visual aesthetics, which reached 91.30%, followed by increased mastery of Canva features at 69.09%. These results indicate that Canva-based training, when integrated with English language skill development, can effectively strengthen students' digital literacy, visual communication abilities, and professional preparedness as future educators. The program highlights the importance of equipping teacher candidates with relevant digital and communication skills to meet the demands of contemporary education.

Keywords: *Canva; Digital Literacy; Visual Communication.*

Article History:	
Diterima	: 03-04-2026
Disetujui	: 20-05-2026
Diterbitkan Online	: 30-06-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan tinggi, termasuk dalam cara mahasiswa mengakses, mengolah, dan menyampaikan informasi. Perkembangan teknologi digital menuntut lulusan perguruan tinggi tidak hanya memiliki kompetensi akademik yang baik, tetapi juga kemampuan literasi digital, komunikasi visual, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Warliati & Khalim, 2024). Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, kemampuan mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan teknologi digital menjadi kompetensi penting yang harus dikuasai untuk mendukung proses pembelajaran, pengembangan media ajar, serta komunikasi profesional di masa depan.

Salah satu bentuk komunikasi digital yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah media komunikasi visual berupa poster, infografis, dan materi promosi edukatif. Media visual memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan kepada audiens (Patriot et al., 2023). Dalam konteks pendidikan bahasa Inggris, media visual tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi melainkan wahana mengembangkan keterampilan berbahasa, terutama dalam pemilihan kosakata, penyusunan kalimat, dan penyajian pesan secara komunikatif.

Meski demikian, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa banyak mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media komunikasi visual yang

efektif. Kesulitan tersebut mencakup kemampuan menyederhanakan informasi akademik menjadi konten visual yang menarik, menentukan tata letak yang proporsional, memilih kombinasi warna yang sesuai, serta menggunakan tipografi yang mendukung keterbacaan pesan. Selain aspek desain, mahasiswa juga menghadapi berbagai kendala linguistik, seperti keterbatasan kosakata, ketidaktepatan penggunaan struktur gramatikal, dan penerjemahan secara harfiah yang menghasilkan ungkapan bahasa Inggris yang kurang natural. Kondisi ini berpotensi memengaruhi kualitas media pembelajaran maupun materi komunikasi yang mereka hasilkan, terutama ketika memasuki masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan dunia kerja profesional.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai templat, elemen visual, dan fitur desain yang mudah digunakan oleh pengguna tanpa latar belakang desain profesional (Widayanti et al., 2021). Berbagai penelitian dan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, serta kemampuan peserta dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Suyitno et al., 2025). Selain itu, Canva juga memungkinkan integrasi teks dan visual secara efektif sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan bahasa Inggris melalui aktivitas pembuatan konten digital (Warliati & Khalim, 2024).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses merancang dan mengomunikasikan ide melalui media visual (Dani et al., 2023). Aktivitas tersebut mendorong mahasiswa untuk memilih kosakata yang tepat, menyusun kalimat yang efektif, serta memperhatikan aspek kebahasaan yang sesuai dengan konteks komunikasi. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi bahasa dan keterampilan digital secara simultan.

Berbagai program pelatihan Canva sebelumnya telah dilaksanakan pada guru maupun siswa sekolah dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan desain dan pemanfaatan media digital (Patriot et al., 2023; Hendrik et al., 2026). Namun, kegiatan yang secara khusus mengintegrasikan pelatihan desain komunikasi visual dengan penguatan keterampilan bahasa Inggris bagi mahasiswa calon guru masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis desain, tetapi juga pada kualitas penggunaan bahasa Inggris dalam produk visual yang dihasilkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Komunikasi Visual Berbahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva bagi Mahasiswa Semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris". Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang media komunikasi visual yang menarik, meningkatkan penguasaan kosakata dan penggunaan bahasa Inggris yang komunikatif, serta memperkuat kesiapan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung pelaksanaan PPL maupun kebutuhan profesional di era digital.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan awal, mahasiswa masih menghadapi dua permasalahan utama. Pertama, keterbatasan keterampilan teknis dalam merancang media komunikasi visual, terutama pada aspek tata letak (*layout*), pemilihan warna, tipografi, dan pemanfaatan fitur desain digital.

Kedua, masih ditemukannya kendala linguistik berupa keterbatasan kosakata (*vocabulary*), ketidaktepatan penggunaan tata bahasa (*grammar*), serta kecenderungan melakukan penerjemahan secara literal yang menghasilkan ungkapan bahasa Inggris yang kurang natural dan kurang komunikatif.

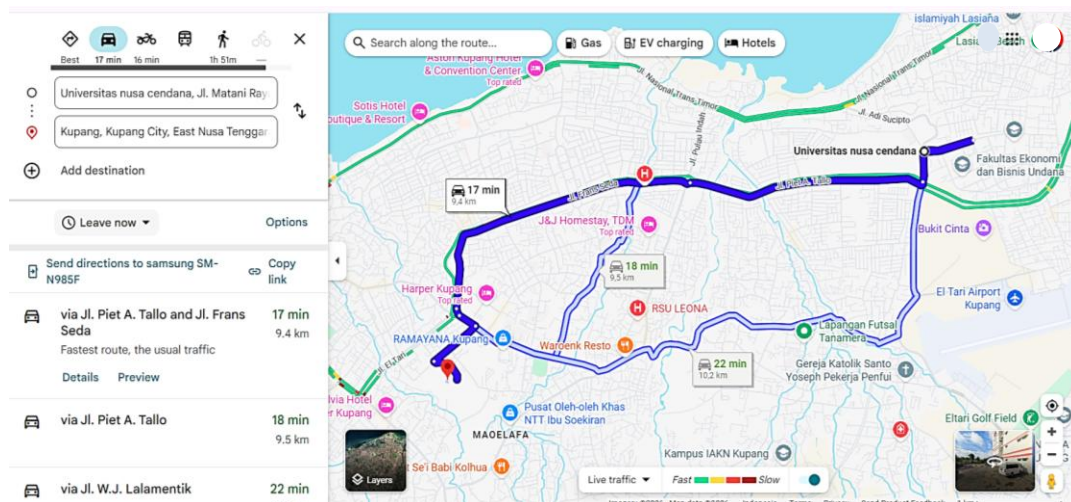
Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim PkM melaksanakan pelatihan terpadu pembuatan media komunikasi visual berbahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva yang mengombinasikan penguatan keterampilan desain visual dan kemampuan kebahasaan. Kegiatan pelatihan dirancang untuk mengintegrasikan penguatan kompetensi desain visual dan kemampuan kebahasaan sehingga peserta mampu menghasilkan media komunikasi visual yang menarik secara estetis dan tepat secara linguistik (Dani et al., 2023; Warliati & Khalim, 2024). Melalui kegiatan *workshop*, praktik langsung, dan pendampingan intensif, peserta dibekali pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain visual seperti tata letak (*layout*), tipografi, pemilihan warna, dan hierarki visual, serta keterampilan memanfaatkan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan media yang menarik dan profesional, serta untuk memperoleh penguatan aspek kebahasaan yang meliputi pemilihan kosakata yang kontekstual, penyusunan kalimat yang ringkas dan komunikatif, penggunaan tata bahasa yang tepat, serta teknik penyuntingan bahasa Inggris pada media visual.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Waktu, Tempat, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan PkM dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dengan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*), demonstrasi langsung, praktik berbasis proyek (*project-based learning*), dan pendampingan (*mentoring/ assistance program*). Pendekatan ini dipilih karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran serta mendorong penguasaan keterampilan praktis melalui pengalaman langsung (Patriot et al., 2023; Hendrik et al., 2026).

Sasaran dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Sasaran tersebut dipilih karena berada pada fase akademik yang strategis, yaitu menjelang pelaksanaan PPL dan penyusunan tugas akhir, sehingga dituntut memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran dan komunikasi visual berbasis digital. Sebagai calon guru bahasa Inggris, mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan berbahasa yang baik, tetapi juga keterampilan menyajikan informasi secara menarik, komunikatif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan (Warliati & Khalim, 2024).



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PkM di Universitas Nusa Cendana.

Berdasarkan hasil pemetaan Google Maps, lokasi PkM di Universitas Nusa Cendana di Jalan Majapahit Raya, Kupang dapat dicapai melalui beberapa alternatif rute. Rute tercepat ditempuh melalui Jalan Piet A. Tallo dan Jalan Frans Seda dengan jarak sekitar 9,4 km dan estimasi waktu perjalanan 17 menit.

2. Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

Keberhasilan program diukur menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data. Instrumen pertama berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan, keterampilan, dan persepsi peserta terhadap penggunaan Canva serta kemampuan penggunaan bahasa Inggris dalam media komunikasi visual (Hendrik et al., 2026).

Instrumen kedua berupa rubrik penilaian produk media visual yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas karya peserta. Rubrik penilaian terdiri atas empat aspek utama, yaitu, (a) aspek desain visual, meliputi tata letak, tipografi, pemilihan warna, dan estetika desain; (b) aspek kebahasaan, meliputi ketepatan tata bahasa, pemilihan kosakata, dan kejelasan pesan; (c) aspek substansi konten, meliputi relevansi dan akurasi informasi yang disajikan; dan (d) aspek kreativitas, meliputi orisinalitas dan inovasi dalam penyajian media visual.

Penyusunan rubrik tersebut mengacu pada indikator kualitas media visual dan kemampuan komunikasi yang umum digunakan dalam pelatihan desain berbasis Canva (Nurlaila & Pakiding, 2026; Patriot et al., 2023). Selain kuesioner dan rubrik penilaian, data pendukung juga diperoleh melalui observasi selama proses pelatihan dan dokumentasi kegiatan untuk merekam tingkat partisipasi serta perkembangan kemampuan peserta.

3. Tahapan Pelaksanaan

a. Tahap Persiapan (Pra-Pelatihan)

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris untuk menentukan jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana pelatihan. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan (*needs analysis*) melalui observasi dan diskusi dengan mahasiswa guna mengidentifikasi tingkat penguasaan aplikasi Canva serta kemampuan penggunaan bahasa Inggris dalam media visual.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim menyusun modul pelatihan yang mengintegrasikan aspek desain komunikasi visual dan aspek kebahasaan. Materi desain meliputi prinsip-prinsip dasar desain visual, penggunaan warna, tipografi, tata letak, dan pemanfaatan fitur Canva. Sementara itu, materi kebahasaan mencakup pemilihan kosakata yang tepat, penyusunan kalimat efektif, teknik copywriting sederhana dalam bahasa Inggris, serta penggunaan tata bahasa yang sesuai untuk media komunikasi visual (Widayanti et al., 2021; Warliati & Khalim, 2024). Pada tahap ini juga disusun instrumen evaluasi berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test* serta rubrik penilaian produk media visual.

b. Tahap Pelaksanaan (Workshop dan Pendampingan)

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk *workshop* interaktif yang dikombinasikan dengan praktik langsung dan pendampingan intensif. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta mengenai desain komunikasi visual, penggunaan Canva, dan penggunaan bahasa Inggris dalam media digital.

Selanjutnya, fasilitator memberikan materi mengenai prinsip-prinsip dasar komunikasi visual yang meliputi kontras, keseimbangan, hirarki visual, konsistensi desain, dan keterbacaan informasi. Setelah itu, peserta diperkenalkan pada berbagai fitur Canva, mulai dari penggunaan templat, pengelolaan elemen grafis, pengaturan tata letak, hingga publikasi hasil desain. Pemanfaatan Canva sebagai media desain dipilih karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran dan komunikasi visual secara efektif (Widayanti et al., 2021; Patriot et al., 2023).

Pada sesi berikutnya, peserta memperoleh penguatan keterampilan kebahasaan yang difokuskan pada penggunaan bahasa Inggris dalam media visual. Materi yang diberikan mencakup pemilihan kosakata yang sesuai dengan konteks komunikasi, penyusunan kalimat yang ringkas dan komunikatif, penggunaan tata bahasa yang benar, serta teknik penyuntingan (*editing*) dan pemeriksaan kesalahan bahasa. Penguatan aspek linguistik ini penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan melalui media visual tidak hanya menarik secara desain tetapi juga akurat dan komunikatif secara kebahasaan (Dani et al., 2023).

Setelah memperoleh materi teoretis, peserta diberikan tugas praktik berupa pembuatan poster atau infografis berbahasa Inggris berdasarkan tema atau artikel ilmiah yang telah ditentukan. Selama proses pengerjaan, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis desain maupun kesalahan kebahasaan yang muncul. Produk yang dihasilkan kemudian dipresentasikan dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator terkait aspek desain visual dan kualitas penggunaan bahasa Inggris. Pendekatan berbasis praktik dan pendampingan ini telah banyak digunakan dalam pelatihan Canva untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, dan kualitas produk peserta (Hendrik et al., 2026).

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta. Evaluasi diawali dengan pelaksanaan *post-test* untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Selain itu, dilakukan penilaian terhadap produk media komunikasi visual yang dihasilkan peserta menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun. Penilaian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kualitas desain visual dan kualitas penggunaan bahasa Inggris. Hasil evaluasi kemudian didiskusikan bersama peserta melalui sesi refleksi untuk mengidentifikasi capaian program, kendala yang masih dihadapi, serta rekomendasi perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang (Patriot et al., 2023).

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat kesiapan mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dalam mengembangkan media komunikasi visual berbahasa Inggris. Hasil observasi dan diskusi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan aspek desain visual dan penggunaan bahasa Inggris dalam satu produk komunikasi yang efektif.

Pada aspek teknis, peserta mengaku belum memiliki pengalaman yang memadai dalam menggunakan aplikasi desain grafis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan profesional. Kendala yang paling sering ditemukan meliputi pengaturan tata letak (*layout*), pemilihan warna,

penggunaan tipografi, dan penyusunan elemen visual yang mendukung keterbacaan informasi.

Sementara itu, pada aspek kebahasaan, peserta masih mengalami kesulitan dalam memilih kosakata yang sesuai dengan konteks komunikasi visual, menyusun kalimat yang ringkas, serta menggunakan struktur tata bahasa yang tepat. Selain itu, ditemukan kecenderungan penggunaan terjemahan literal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris yang menyebabkan pesan menjadi kurang natural dan kurang komunikatif. Temuan ini menunjukkan perlunya pelatihan yang tidak hanya berfokus pada keterampilan desain digital, tetapi juga pada penguatan kemampuan bahasa Inggris yang aplikatif dalam media komunikasi visual. Efektivitas pelatihan diukur melalui perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang mencakup empat indikator kompetensi utama, yaitu penguasaan fitur Canva, pemahaman prinsip desain visual, penguasaan kosakata, dan ketepatan tata bahasa.

Tabel 1. Skor Rata-rata Kompetensi Peserta.

No	Indikator Kompetensi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan (%)
1	Pemahaman fitur Canva	2,75	4,65	69,09
2	Prinsip <i>layout</i> dan estetika visual	2,30	4,40	91,30
3	Pemilihan kosakata kontekstual	3,10	4,55	46,77
4	Ketepatan tata bahasa	2,85	4,35	52,63
	Rata-rata	2,75	4,49	63,27

Berdasarkan tabel di atas, seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pelatihan dilaksanakan. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek prinsip *layout* dan estetika visual (91,30%). Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya hierarki visual, keseimbangan desain, penggunaan warna, dan keterbacaan informasi.

Peningkatan juga terjadi pada aspek kebahasaan, khususnya pemilihan kosakata dan ketepatan tata bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi materi bahasa Inggris dengan praktik pembuatan media visual dapat membantu peserta memahami penggunaan bahasa yang lebih ringkas, efektif, dan komunikatif. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Dani et al. (2023) dan Warliati dan Khalim (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat mendukung pengembangan kemampuan berbahasa Inggris melalui aktivitas kreatif berbasis proyek.

Salah satu luaran utama kegiatan ini adalah produk media komunikasi visual berupa poster dan infografis berbahasa Inggris yang dibuat oleh peserta. Sebanyak 46 karya berhasil dihasilkan dan dinilai menggunakan rubrik yang mencakup aspek desain visual, kebahasaan, substansi konten, dan kreativitas.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa kualitas produk peserta berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 3,51 dari skala maksimum 4,00. Aspek yang memperoleh capaian tertinggi adalah desain visual dan kreativitas, sedangkan aspek kebahasaan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal peserta. Perubahan yang paling terlihat terdapat pada penggunaan bahasa dalam media visual. Sebelum pelatihan, peserta cenderung menggunakan kalimat yang panjang dan bersifat harfiah. Setelah memperoleh pendampingan, peserta mampu menyusun pesan yang lebih ringkas, persuasif, dan sesuai dengan karakteristik media visual. Selain itu, penggunaan elemen visual yang lebih terstruktur membantu meningkatkan keterbacaan dan daya tarik informasi yang disampaikan.



Gambar 2. Kiri: Poster *Infographic Review*; **Tengah:** Poster *Infographic Earthquake*; **Kanan:** Poster *Infographic Seeds*.



Gambar 3. Kiri: Poster *Infographic Chameleons*; **Tengah:** Poster *Infographic GPS*; **Kanan:** Poster *Infographic VR*.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang efektif untuk membantu pengguna menghasilkan media komunikasi visual yang lebih kreatif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens (Patriot et al., 2023; Widayanti et al., 2021).

2. Dampak Program terhadap Kesiapan Profesional Mahasiswa

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa dalam menggunakan Canva, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam mengomunikasikan informasi akademik melalui media visual berbahasa Inggris. Peserta memperoleh keterampilan merancang media yang menarik secara visual, akurat dan komunikatif secara linguistik, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi digital. Kompetensi tersebut menjadi bekal penting bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL, mengingat guru masa kini dituntut mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mendukung pengembangan kompetensi profesional calon guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pembuatan media komunikasi visual berbahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva berhasil meningkatkan kompetensi mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek

keterampilan teknis desain, terutama dalam penggunaan fitur Canva, pengelolaan tata letak, dan penerapan prinsip estetika visual.

Selain itu, pelatihan juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kebahasaan peserta, khususnya dalam pemilihan kosakata, penggunaan tata bahasa, serta penyusunan pesan yang lebih ringkas dan komunikatif. Luaran kegiatan berupa poster dan infografis berbahasa Inggris menunjukkan kualitas yang baik hingga sangat baik, sehingga mengindikasikan bahwa peserta mampu mengintegrasikan aspek visual dan linguistik secara efektif. Dengan demikian, program pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kesiapan profesional mahasiswa sebagai calon guru bahasa Inggris yang mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif di era digital.

Untuk meningkatkan keberlanjutan program, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkala dengan cakupan materi yang lebih luas, termasuk pemanfaatan fitur kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) pada Canva dalam pengembangan media pembelajaran, integrasi kegiatan berbasis proyek komunikasi visual ke dalam mata kuliah yang relevan agar mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan keterampilan desain dan bahasa Inggris secara berkelanjutan, serta dukungan sarana teknologi dan akses internet yang memadai perlu terus ditingkatkan guna mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis digital secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dani, E. P., Agustin, A., & Deani, E. (2023). Meningkatkan Vocabulary Siswa dalam Pembuatan Flayer Berbahasa Inggris dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2301-2307. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1494>
- Hendrik, M., Pramesti, D., Pratama, Y. B., Fas'ya, A., & Fabian, C. (2026). Kelas Kreatif Digital: Pelatihan Pembuatan Infografis Sosial bagi Guru dan Siswa SD Negeri 2 Payung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 3434–3440. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.872>
- Nurlaila, D., & Pakiding, F. . (2026). Meningkatkan keterampilan dengan pelatihan desain poster digital menggunakan canva: Improving digital poster design skills through canva training. *IGKOJEI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 111–118. <https://doi.org/10.46549/igkojei.v7i2.648>
- Patriot, E. A., Siahaan, S. M., Nurani, D. C., Agung, A., Firansilady, A., Kalsum, U., Nabilah, R., & Lia, R. S. (2023). Pembuatan Media Infografis melalui Pelatihan dan Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva for Education bagi Guru-guru SD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 24-32. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.236>
- Suyitno, M., Wahyuniar, W., Riyadi, S., Sulaminingsih, S., Anyan, A., & Irawan, I. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4844–4849. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/2375>
- Warliati, A. E., & Khalim, A. (2024). Peran Digitalisasi Proses Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Media Canva dalam Pembuatan Poster Persuasif. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2978–2986. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8291>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>