

Future Marketing Classroom: Transformasi Metode Pembelajaran Manajemen Pemasaran Melalui Canva

**Sabda Aji Kurniawan¹, Walter Tabelessy², Silfiena Siahainenia³,
Jacsy Tubalawony⁴, Glen Andre Yusuf T⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

E-mail: sabdaajikurniawan@gmail.com; wtabelessy@gmail.com; shelly28shelly@gmail.com
jacsy.tubalawony@lecturer.unpatti.ac.id; glenandreyusuf@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran di perguruan tinggi, dengan semakin banyaknya penggunaan media berbasis teknologi seperti *Learning Management System* (LMS), video pembelajaran, dan aplikasi desain grafis interaktif. Namun, di Universitas Pattimura, penerapan teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait keterampilan dosen dalam merancang konten digital yang menarik dan efektif. Untuk itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpatti bertujuan meningkatkan keterampilan dosen dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan, workshop praktik, dan diskusi yang melibatkan dosen dari Jurusan Manajemen, khususnya konsentrasi Pemasaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan yang signifikan dalam penggunaan Canva untuk pembuatan slide interaktif dan video pembelajaran. Kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kapasitas dosen di wilayah timur Indonesia untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, membuka peluang bagi pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Kata Kunci: Pendidikan Digital; Aplikasi Canva; Pelatihan Dosen

Abstract

The advancement of digital technology brought significant changes to teaching methods in higher education, particularly through the increasing use of technology-based media such as Learning Management Systems (LMS), instructional videos, and interactive graphic design applications. However, at Pattimura University, the integration of technology into teaching still faced various challenges, especially related to lecturers' skills in designing engaging and effective digital content. To address this issue, a Community Service Program (PkM) was carried out at the Faculty of Economics and Business, which aimed to enhance lecturers' competencies in developing instructional videos using the Canva application. The program was implemented through socialization, training, hands-on workshops, and discussion sessions that involved lecturers from the Department of Management, particularly those in the Marketing concentration. The evaluation results showed a significant improvement in lecturers' ability to utilize Canva for creating interactive slides and instructional videos. This program successfully contributed to improving the quality of teaching, making it more aligned with the needs of students in the digital era. Furthermore, it strengthened the capacity of lecturers in Eastern Indonesia to integrate technology into education, thereby opening opportunities for more creative, collaborative, and relevant teaching practices in line with technological developments.

Keywords: Digital Education; Canva Application; Lecturer Training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah menghadirkan perubahan signifikan dalam metode pembelajaran di perguruan tinggi (Haleem et al., 2022; Nanere et al., 2025). Tren global menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Learning Management System* (LMS), video pembelajaran, dan aplikasi desain grafis interaktif semakin dominan dalam mendukung pembelajaran yang fleksibel, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa di era digital (Kuo et al., 2023; Zou et al., 2025). Pergeseran ini sejalan dengan kebijakan nasional melalui program Kampus Merdeka dan Kampus Berdampak, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar inovatif, integrasi teknologi, serta penguasaan keterampilan praktis untuk menghadapi tantangan dunia kerja.

Namun, di berbagai perguruan tinggi termasuk Universitas Pattimura (Unpatti), penerapan teknologi pembelajaran masih menghadapi kendala. Metode konvensional berbasis ceramah masih mendominasi proses perkuliahan, sehingga mahasiswa cenderung pasif dan

kurang terlatih dalam berpikir kritis, berkolaborasi, maupun memecahkan masalah nyata (Ang et al., 2021; Klein et al., 2023). Meskipun infrastruktur digital seperti laboratorium komputer dan akses internet telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Variasi literasi digital antara dosen dan mahasiswa memperbesar kesenjangan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, lulusan sering kurang siap menghadapi dinamika dunia kerja yang menuntut keterampilan adaptif, kreatif, dan berbasis digital.

Sejumlah studi menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual, termasuk video pembelajaran, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa, daya tarik pembelajaran, dan pemahaman konsep (Abdulrahman et al., 2020; Bawamenewi et al., 2024). Namun, literatur juga menegaskan bahwa sebagian besar dosen masih terbatas dalam keterampilan merancang konten digital yang menarik, ekonomis, dan mudah diakses (Najjar et al., 2025; UNICEF, 2021). Kesenjangan ini belum banyak dijawab oleh program pengembangan dosen, khususnya di kawasan timur Indonesia, termasuk lingkungan Unpatti.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini difokuskan pada peningkatan kapasitas dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pattimura (FEB Unpatti) Jurusan Manajemen, khususnya dosen konsentrasi Pemasaran, melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Berbeda dengan pelatihan sejenis yang umumnya hanya memperkenalkan teknologi, kegiatan ini menekankan praktik langsung, pendampingan, serta pengembangan konten ajar yang fungsional, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, PkM ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong transformasi pedagogis menuju pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan mahasiswa.

Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dosen dalam menggunakan Canva sehingga mampu menciptakan konten pembelajaran berbasis video yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran di era digital. Selain itu, kegiatan ini juga dimaksudkan untuk mendorong inovasi dalam metode

pembelajaran melalui integrasi desain grafis dan media digital, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di FEB Unpatti sekaligus menjadi model pengembangan kapasitas dosen di kawasan timur Indonesia dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dengan memadukan beberapa metode untuk memastikan tercapainya tujuan secara efektif dan berkelanjutan. Pendekatan yang digunakan meliputi tahapan sosialisasi, pelatihan, workshop praktik, diskusi, evaluasi, dan pelaporan.

Tahap awal kegiatan diawali dengan sosialisasi yang bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya media pembelajaran berbasis slide dan video dalam mendukung proses belajar mengajar yang kompetitif di era digital. Selanjutnya, dilaksanakan pelatihan pembuatan materi perkuliahan menggunakan aplikasi Canva, yang difokuskan pada pengembangan slide interaktif dan video pembelajaran sederhana. Untuk memperkuat

keterampilan praktis, peserta mengikuti workshop yang memungkinkan mereka mempraktikkan teknik yang dipelajari secara langsung dengan menghasilkan video pendek serta konten ajar berbasis desain grafis.

Setelah praktik, diadakan diskusi reflektif yang berfungsi sebagai forum berbagi pengalaman, membahas tantangan yang dihadapi, sekaligus menemukan solusi kreatif. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan kuesioner yang diolah dengan aplikasi JASP, serta pengamatan langsung terhadap karya peserta berupa slide dan video pembelajaran. Tahap akhir berupa pelaporan, yang mencakup dokumentasi kegiatan, hasil karya, dan evaluasi program, disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban sekaligus referensi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu, 30 Agustus 2025 bertempat di Laboratorium Manajemen dan Bisnis, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pattimura

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilatar belakangi oleh dominannya metode pembelajaran tradisional berupa ceramah dengan media terbatas,

sehingga belum sepenuhnya menjawab kebutuhan mahasiswa generasi milenial dan Gen Z yang terbiasa dengan konten interaktif (Mosca et al., 2019; Tafonao et al., 2020). Oleh karena itu, program ini difokuskan pada peningkatan keterampilan digital dosen Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pattimura (FEB Unpatti), khususnya pada konsentrasi Pemasaran, melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva.

Pada tahap awal kegiatan, narasumber memperkenalkan Canva sebagai platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain visual, seperti poster, presentasi, undangan, infografis, hingga konten media sosial (Alsuwaida, 2023). Dengan beragam template yang tersedia dan antarmuka sederhana berbasis *drag-and-drop*, Canva memudahkan siapa saja, termasuk pemula, untuk menghasilkan karya visual yang menarik (Erwin et al., 2023). Aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mudah digunakan, mendukung visualisasi pembelajaran, menyediakan fitur kolaborasi *real-time*, menawarkan berbagai *template* edukasi siap pakai, berbasis *cloud* dengan akses gratis,

serta membantu mengasah kreativitas dan komunikasi visual (Permatasari et al., 2024; Sugiarni et al., 2024).



Gambar 1. Narasumber Kegiatan

Melalui pelatihan, dosen diperkenalkan pada langkah-langkah praktis penggunaan Canva, mulai dari membuat akun, memilih *template* sesuai kebutuhan ajar, menyusun materi dalam bentuk slide interaktif dan infografis, menambahkan elemen visual seperti animasi, ikon, serta narasi suara, hingga mengekspor hasil karya sebagai video pembelajaran. Hasil desain kemudian dipublikasikan melalui LMS, Google Classroom, maupun platform digital lainnya. Langkah-langkah ini terbukti memudahkan dosen yang sebelumnya belum terbiasa dengan teknologi digital untuk menghasilkan konten ajar yang

lebih menarik dan interaktif (Angela, 2020; Canva, 2020).



Gambar 2. Proses Pelatihan

Proses pelatihan berjalan dengan baik, ditunjukkan oleh peningkatan keterampilan peserta yang signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui hasil evaluasi kegiatan pada tabel 1, yang memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan dosen. Dari 15 peserta yang mengikuti, hanya 26,7% yang sebelumnya pernah menggunakan aplikasi desain grafis, dan hanya 13,3% yang pernah membuat video pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, 93,3% dosen menyatakan memahami fungsi Canva, 86,7% mampu membuat slide interaktif, dan 73,3% berhasil memproduksi video pembelajaran sederhana.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Dosen Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
Pemahaman fungsi Canva dalam pembelajaran	33,3%	93,3%	60%
Kemampuan membuat desain slide interaktif	40,0%	86,7%	46,7%
Kemampuan membuat video pembelajaran	13,3%	73,3%	60%

Kesadaran pentingnya media digital	53,3%	100%	46,7%
------------------------------------	-------	------	-------

Sumber: Hasil Olah Data JASP

Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kemampuan membuat video pembelajaran (60%). Hal ini sejalan dengan literatur yang menegaskan bahwa *video-based learning* lebih efektif dalam meningkatkan retensi pengetahuan dibandingkan media berbasis teks semata (Ginting et al., 2024; Navarrete et al., 2025). Hasil ini juga menguatkan teori *experiential learning* (Kolb, 1984) dalam (Gordon, 2022), bahwa pengalaman langsung melalui praktik menghasilkan dampak pembelajaran yang lebih besar dibandingkan hanya penjelasan teoritis.

Implikasi kegiatan ini dapat dilihat dari tiga sisi. Pertama, bagi dosen, pelatihan ini memperluas kreativitas dalam menyusun materi ajar, meningkatkan keterampilan berbasis teknologi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakan media digital. Kedua, bagi mahasiswa, keberadaan materi berbentuk slide interaktif, infografis, dan video pendek lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman. Ketiga, bagi lembaga, program ini berkontribusi pada

peningkatan kualitas akademik di FEB Unpatti, serta berpotensi menjadi model pengembangan kapasitas digital di fakultas lain, sekaligus memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Meskipun hasil yang diperoleh positif, masih terdapat beberapa tantangan. Sebagian dosen mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan fitur lanjutan Canva, terutama dalam pembuatan animasi video. Selain itu, integrasi hasil pembelajaran digital ke dalam LMS kampus masih terbatas sehingga Canva belum sepenuhnya terhubung dengan sistem pembelajaran formal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan lanjutan dengan level *intermediate* hingga *advanced*, serta dukungan kelembagaan yang lebih kuat agar pemanfaatan Canva dapat berkelanjutan dan terintegrasi.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dosen dalam membuat media ajar digital, tetapi juga berkontribusi pada transformasi pedagogis menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan era digital.



Gambar 3. Foto Bersama Narasumber

Foto bersama pada akhir kegiatan menandai berakhirnya rangkaian program pengabdian kepada dosen melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Dokumentasi ini tidak hanya menjadi simbol apresiasi atas kolaborasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai bukti konkret yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan program pengabdian selanjutnya secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini membuktikan bahwa pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva mampu meningkatkan keterampilan digital dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pattimura (FEB Unpatti), khususnya pada konsentrasi Manajemen Pemasaran. Melalui pendekatan praktis, dosen tidak hanya memperoleh pemahaman teknis, tetapi juga mengadopsi strategi pembelajaran

yang lebih interaktif dan inovatif. Peningkatan ini berdampak pada kualitas pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital. Selain itu, kegiatan ini memperkuat kapasitas dosen di kawasan timur Indonesia, memberikan solusi nyata dalam literasi digital, sekaligus memperkuat posisi FEB Unpatti sebagai institusi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

REFERENSI

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11).
- Alsuwaida, N. (2023). Canva as Web-Based Instructional Tool: Use of Learning Technologies in Graphic Design Projects of Students with Speech Disorders. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 7(2), 1–26.
- Ang, K. C. S., Afzal, F., & Crawford, L. H. (2021). Transitioning from passive to active learning: Preparing future project leaders.

- Project Leadership and Society*, 2, 100016.
- Angela, F. (2020). *Canva Made Simple*.
- Bawamenewi, A., Lase, J. H., Zega, E. F., & Gea, L. I. (2024). The Use of Audio-Visual Media on Student Learning Interest in Explanatory Text Material. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(2).
- Canva. (2020). *Canva user guide*. 1–13.
- Erwin, J., Pedroso, P., Sulleza, R. S., Hae, K., Francisco, M. C., Noman, J. O., Althea, C., & Martinez, V. (2023). JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION (JDLDE) Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2).
- Ginting, D., Woods, R. M., Barella, Y., Limanta, L. S., Madkur, A., & How, H. E. (2024). The Effects of Digital Storytelling on the Retention and Transferability of Student Knowledge. *SAGE Open*, 14(3), 1–17.
- Gordon, S. P. (2022). Integrating the Experiential Learning Cycle with Educational Supervision. *Journal of Educational Supervision*, 5(3).
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285.
- Klein, K., Calabrese, J., Aguiar, A., Mathew, S., Ajani, K., Almajid, R., & Aarons, J. (2023). Evaluating Active Lecture and Traditional Lecture in Higher Education. *Journal on Empowering Teaching Excellence*, 7(2), 40–51.
- Kuo, B.-C., Doody, C., Bardone, E., Tao-Yi Chang, F., Jang, H., So, H.-J., Masiello, I., Ming, J., Wong, S., Toennsen, K.-C., Li, K. C., Cameron, L., Lee, L.-S., Pedaste, M., Kim, M., Thi, N., Vy, P., Busharian, O., ... Mohseni, Z. (2023). Trends and Issues of Promoting Digital Learning in High-Digital-Competitiveness Countries: Country Reports and International Comparison. In *Technological and Vocational Education Research Center (TVERC)* (Vol. 41, Issue 5).
- Mosca, J. B., Curtis, K. P., & Savoth, P. G. (2019). New Approaches to Learning for Generation Z. *Journal of Business Diversity*, 19(3).
- Najjar, N., Roupahel, M., Bitar, T., &

- Hleihel, W. (2025). The rise and drop of online learning: adaptability and future prospects. *Frontiers in Education, 10*(February), 1–14.
- Nanere, M., Tabelessy, W., Leuhery, F., & Tubalawony, J. (2025). Global Trends in SPSS Training for Students: A Step Towards Improved Research Competence. *Asian Journal of Community Services (AJCS), 4*(1), 73–80.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education.*
- Permatasari, M., Nurhayati, N., Lasmi, H., Fujiastuti, W., Hasanah, N., & Jumrah, J. (2024). Canva Training by Teaching Campus Students in Developing Digital Literacy Skills in Educational Environments. *Journal of Universal Community Empowerment Provision, 4*(1), 42–49.
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrur. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation, 5*(2), 264–276.
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model, 2*(2), 89.
- UNICEF. (2021). *Report ANALYSIS ON DIGITAL LEARNING LANDSCAPE IN INDONESIA Contents . 112.*
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education, 10.*