



Volume 6, Nomor 1, Desember 2025

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/IPKM>

E-ISSN: 2774-3055

Peningkatan Kompetensi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Pembuatan E-Sertifikat Berbasis Canva dan Google Workspace

Bahrul Alim¹, Hasyim², Ricardo Valentino Latuheru³, Nurul Fadilah Aswar⁴, Indriani⁵

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia.

⁵ Universitas Muhammadiyah Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia.

Email: bahrul.alim@unm.ac.id

ABSTRAK INDONESIA

Kompetensi digital menjadi kebutuhan mendasar bagi mahasiswa di era transformasi digital, khususnya dalam menghasilkan produk kreatif yang mendukung kegiatan akademik dan organisasi. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital mahasiswa dalam pembuatan e-sertifikat menggunakan Canva dan Google Workspace. Kegiatan dilaksanakan dengan metode pelatihan partisipatif yang melibatkan 40 mahasiswa aktif organisasi kemahasiswaan. Pelatihan terdiri dari tiga tahapan utama: sosialisasi dan pengenalan platform digital, praktik langsung pembuatan desain e-sertifikat, dan implementasi sistem otomasi sertifikat menggunakan Google Sheets dan mail merge. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi digital mahasiswa dengan rata-rata nilai pre-test 42,5 meningkat menjadi 87,3 pada post-test. Mahasiswa mampu menghasilkan desain e-sertifikat profesional dan menguasai teknik otomasi penerbitan sertifikat massal yang efisien. Evaluasi kepuasan peserta mencapai 92% dengan kategori sangat puas terhadap materi, metode, dan relevansi pelatihan. Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat literasi digital mahasiswa serta mendukung efisiensi kerja organisasi kemahasiswaan dalam pengelolaan kegiatan dan administrasi sertifikat.

Kata Kunci: kompetensi digital, e-sertifikat, Canva, Google Workspace, mahasiswa

ABSTRACT ENGLISH

Digital competence has become a fundamental need for students in the era of digital transformation, particularly in producing creative products that support academic and organizational activities. This community service program aims to improve digital student competency in creating e-certificates using Canva and Google Workspace. The activity was carried out using a participatory training method involving 40 active students from student organizations. The training consisted of three main stages: socialization and introduction to digital platforms, hands-on practice in creating e-certificate designs, and implementation of a certificate automation system using Google Sheets and mail merge. The results of the community service program showed a significant increase in students' digital competence, with an average pre-test score of 42.5 increasing to 87.3 in the post-test. Students were able to produce professional e-certificate designs and master efficient mass certificate issuance automation techniques. The participant satisfaction evaluation reached 92% with a very satisfied category regarding the material, methods, and relevance of the training. This community service activity

made a real contribution to strengthening students' digital literacy and supporting the work efficiency of student organizations in managing activities and administering certificates.

Keywords: Maximal; digital competency, e-certificate, Canva, Google Workspace, students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi yang menuntut mahasiswa untuk memiliki kompetensi digital yang memadai (Artina et al., 2025). Kompetensi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tantangan (Baghel & Pyari, 2025). Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan digital yang dapat mendukung proses pembelajaran, penelitian, dan pengembangan diri sebagai bagian dari persiapan menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif (Iskhakbayeva, 2024).

Transformasi digital di Indonesia mengalami akselerasi yang signifikan, terutama sejak pandemi COVID-19 yang memaksa berbagai sektor untuk beradaptasi dengan teknologi digital (Gaffar et al., 2022). Sektor pendidikan menjadi salah satu yang paling terpengaruh dengan pergeseran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring yang mengandalkan berbagai platform digital (Lestari et al., 2020). Di lingkungan Universitas Negeri Makassar khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, adaptasi terhadap teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak tidak hanya untuk pembelajaran tetapi juga untuk mendukung berbagai kegiatan kemahasiswaan dan administrasi akademik. Kondisi ini menciptakan kesenjangan digital di kalangan mahasiswa, terutama mahasiswa baru yang belum terpapar dengan berbagai tools digital produktif, dimana tidak semua mahasiswa memiliki kompetensi digital yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Kesenjangan ini perlu diatasi melalui berbagai program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur untuk memastikan mahasiswa memiliki keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Salah satu kompetensi digital yang penting bagi mahasiswa adalah kemampuan dalam desain grafis dan administrasi digital, khususnya dalam konteks kegiatan organisasi kemahasiswaan dan event keolahragaan (Erta et al., 2023). Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang aktif dalam organisasi atau kepanitiaan kegiatan sering kali dihadapkan pada kebutuhan untuk membuat berbagai materi visual seperti poster event olahraga, brosur program kesehatan, dan

terutama sertifikat untuk peserta lomba, seminar, atau workshop yang diselenggarakan. Pembuatan sertifikat menjadi salah satu kebutuhan rutin yang memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, terutama ketika harus membuat sertifikat dalam jumlah besar untuk peserta kejuaraan olahraga atau seminar kesehatan dengan personalisasi data yang berbeda-beda untuk setiap peserta. Keterbatasan keterampilan dalam menggunakan tools digital sering kali membuat proses ini menjadi tidak efisien dan menghasilkan produk yang kurang profesional.

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis web yang telah populer di kalangan pengguna non-profesional karena kemudahannya dan tersedianya berbagai template yang menarik (Christiani et al., 2024). Platform ini menyediakan antarmuka drag-and-drop yang intuitif sehingga pengguna tanpa latar belakang desain grafis dapat menghasilkan karya visual yang profesional (Azqia et al., 2025). Canva juga menyediakan Canva for Education yang memberikan akses premium gratis untuk institusi pendidikan dengan berbagai fitur tambahan yang mendukung kebutuhan akademik. Pemanfaatan Canva dalam konteks pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas mahasiswa dalam menghasilkan konten visual (Wisnu Wahyu Widayat & Sulastri Rini Rindrayani, 2025).

Di sisi lain, Google Workspace menawarkan ekosistem produktivitas berbasis cloud yang mencakup berbagai aplikasi seperti Google Docs, Google Sheets, Google Forms, dan Google Drive yang dapat diintegrasikan untuk berbagai keperluan administratif (Faizah & Ramadhan, 2024). Google Sheets khususnya memiliki kemampuan untuk diotomasi melalui add-on dan script yang memungkinkan pengguna melakukan tugas-tugas berulang secara otomatis, termasuk dalam pembuatan sertifikat massal melalui teknik mail merge (Agrawal et al., 2023). Integrasi antara Canva dan Google Workspace membuka peluang untuk menciptakan sistem pembuatan e-sertifikat yang efisien, dimana desain dibuat di Canva dan data peserta dikelola di Google Sheets untuk kemudian digabungkan secara otomatis.

Pengamatan awal terhadap mahasiswa semester 1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIKK UNM menunjukkan bahwa sebagai mahasiswa baru yang baru memasuki dunia perkuliahan, mereka memiliki keterbatasan keterampilan digital khususnya dalam penggunaan aplikasi desain grafis dan tools produktivitas berbasis cloud. Mayoritas mahasiswa masih menggunakan Microsoft Word atau PowerPoint dengan cara yang sangat mendasar untuk keperluan tugas kuliah dan belum terpapar

dengan platform-platform modern seperti Canva dan ekosistem Google Workspace yang lebih efisien. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk memberikan bekal keterampilan digital sejak awal masa perkuliahan agar mahasiswa dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan akademik dan organisasi kemahasiswaan yang semakin mengandalkan teknologi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah program pengabdian yang dapat memberikan pelatihan komprehensif kepada mahasiswa tentang pembuatan e-sertifikat menggunakan Canva dan otomasi melalui Google Workspace. Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual tentang pentingnya kompetensi digital sekaligus keterampilan praktis yang langsung dapat diaplikasikan dalam kegiatan organisasi. Melalui pendekatan *learning by doing*, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami teori tetapi juga terampil dalam menggunakan tools digital untuk menghasilkan produk yang profesional dan efisien.

Pelatihan ini menjadi penting karena kompetensi dalam pembuatan e-sertifikat memiliki nilai praktis yang tinggi bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, baik untuk keperluan organisasi kampus, event-event keolahragaan, maupun sebagai bekal keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam praktik mengajar dan dunia kerja di bidang pendidikan olahraga. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sering menyelenggarakan berbagai kegiatan seperti kejuaraan olahraga, seminar kesehatan, workshop, dan pelatihan yang membutuhkan sertifikat bagi peserta dan panitia. Kemampuan desain grafis dan otomasi digital merupakan *soft skills* yang semakin dicari oleh sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan yang telah bertransformasi secara digital. Dengan menguasai keterampilan ini sejak semester awal, mahasiswa memiliki nilai tambah dalam kompetisi pasar kerja dan dapat berkontribusi lebih optimal dalam organisasi serta kegiatan praktik kependidikan yang akan mereka jalani.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIKK UNM dalam pembuatan e-sertifikat berbasis Canva dan Google Workspace melalui pelatihan yang terstruktur dan aplikatif. Secara khusus, kegiatan ini diharapkan dapat: (1) meningkatkan pemahaman mahasiswa baru tentang pentingnya kompetensi digital sebagai bekal awal perkuliahan dan persiapan karir di bidang pendidikan olahraga; (2) mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk desain e-sertifikat kegiatan olahraga dan pendidikan yang profesional; (3) meningkatkan

kemampuan mahasiswa dalam mengotomasi pembuatan sertifikat massal menggunakan Google Workspace untuk efisiensi administrasi kegiatan; dan (4) memberikan bekal keterampilan digital yang dapat diaplikasikan dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan, praktik mengajar, dan organisasi di bidang keolahragaan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan melibatkan 40 mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang dipilih melalui proses seleksi berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam kepengurusan organisasi dan kebutuhan keterampilan digital untuk mendukung kegiatan organisasi. Pemilihan peserta dilakukan melalui pendekatan purposive sampling dengan fokus pada mahasiswa semester 1 yang menunjukkan minat dan motivasi tinggi untuk mengembangkan keterampilan digital sebagai bekal awal perkuliahan, dengan harapan mereka dapat menjadi peer educator bagi teman-teman seangkatan dalam mengadopsi teknologi digital untuk berbagai keperluan akademik dan organisasi kemahasiswaan.

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang dengan pendekatan partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan pembelajaran, mengadopsi prinsip andragogi dimana mahasiswa sebagai pembelajar dewasa diberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif yang hanya mengandalkan ceramah.

Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi analisis kebutuhan melalui survei pendahuluan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mahasiswa tentang Canva dan Google Workspace serta permasalahan spesifik yang dihadapi dalam pembuatan sertifikat di organisasi masing-masing. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang relevan dan menyiapkan modul pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Tim pengabdian juga menyiapkan infrastruktur teknis berupa akun Canva for Education, template sertifikat, dan panduan penggunaan Google Workspace yang dapat diakses oleh peserta.

Tahap pelaksanaan terdiri dari tiga sesi utama yang dilaksanakan dalam format workshop intensif selama dua hari penuh dengan total 16 jam pelatihan efektif. Sesi pertama fokus pada pengenalan konsep kompetensi digital dan pentingnya literasi teknologi bagi mahasiswa, dilanjutkan dengan pengenalan platform Canva mulai dari pembuatan akun, navigasi interface, hingga eksplorasi berbagai fitur desain yang tersedia. Peserta diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis dasar seperti komposisi, tipografi, pemilihan warna, dan hierarki visual yang penting untuk menghasilkan sertifikat yang estetis dan profesional.

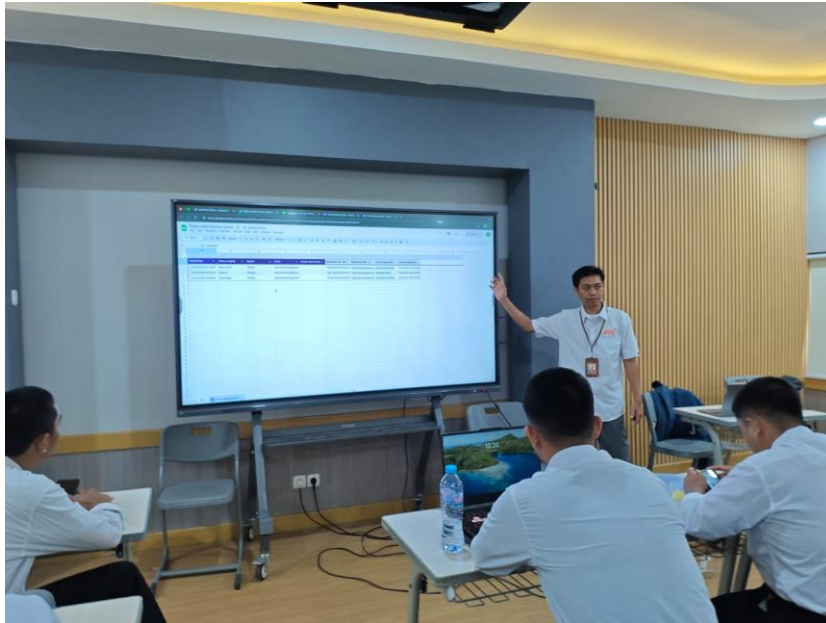
Sesi kedua merupakan praktik intensif pembuatan desain e-sertifikat menggunakan Canva dimana setiap peserta dibimbing untuk membuat minimal dua desain sertifikat dengan tema yang berbeda, mulai dari sertifikat seminar, pelatihan, hingga penghargaan. Instruktur memberikan demonstrasi langkah demi langkah sambil peserta mengikuti secara real-time di komputer masing-masing, dengan pendampingan langsung oleh tim fasilitator yang berjumlah lima orang untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti dan mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Pada sesi ini juga diajarkan teknik menggunakan template yang sudah tersedia di Canva dan memodifikasinya sesuai kebutuhan, serta cara membuat desain dari nol menggunakan elemen-elemen visual yang disediakan.



Gambar 1. Praktik Pembuatan E-Sertifikat

Sesi ketiga merupakan tahap lanjutan yang mengintegrasikan desain Canva dengan sistem otomasi menggunakan Google Workspace, khususnya Google Sheets untuk manajemen data dan teknik mail merge untuk pembuatan sertifikat massal.

Peserta diajarkan cara menyiapkan database peserta di Google Sheets dengan struktur data yang tepat, menggunakan add-on seperti Autocrat atau Yet Another Mail Merge untuk proses otomasi, dan mengintegrasikannya dengan template Canva yang sudah dibuat. Proses ini mencakup simulasi pembuatan sertifikat untuk puluhan peserta fiktif untuk memberikan pengalaman nyata tentang efisiensi metode otomasi dibandingkan cara manual.



Gambar 2. Integrasi sertifikat dengan google sheets

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa instrumen untuk mengukur ketercapaian tujuan pengabdian. Pre-test dan post-test diberikan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta tentang Canva dan Google Workspace dengan soal yang mencakup aspek kognitif dan praktis. Penilaian produk dilakukan terhadap desain e-sertifikat yang dihasilkan peserta menggunakan rubrik yang mencakup aspek estetika, fungsionalitas, dan kesesuaian dengan kaidah desain. Kuesioner kepuasan peserta dibagikan untuk mengukur persepsi peserta terhadap kualitas materi, metode pembelajaran, kompetensi instruktur, dan relevansi pelatihan dengan kebutuhan mereka.

Data yang terkumpul dari berbagai instrumen evaluasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan profil peningkatan kompetensi peserta dan tingkat kepuasan terhadap kegiatan pengabdian. Analisis komparatif dilakukan terhadap hasil pre-test dan post-test menggunakan perhitungan persentase peningkatan untuk melihat efektivitas pelatihan. Feedback kualitatif dari peserta juga dikumpulkan melalui forum

diskusi di akhir kegiatan untuk mendapatkan masukan tentang kekuatan dan area pengembangan program pengabdian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan melibatkan 40 mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIKK UNM yang berasal dari berbagai latar belakang sekolah menengah dan memiliki tingkat literasi digital yang beragam. Karakteristik peserta menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) berasal dari program studi non-teknologi informasi dengan latar belakang pendidikan keolahragaan, yang mengindikasikan kebutuhan yang tinggi akan pelatihan keterampilan digital di kalangan mahasiswa yang tidak memiliki basis pendidikan formal di bidang teknologi. Sebagai mahasiswa semester awal, 95% peserta menyatakan bahwa mereka berencana aktif dalam organisasi kemahasiswaan seperti Unit Kegiatan Mahasiswa bidang olahraga, Himpunan Mahasiswa Jurusan, maupun kepanitiaan berbagai event keolahragaan yang memerlukan keterampilan pembuatan sertifikat dan administrasi digital.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal mahasiswa tentang Canva dan Google Workspace masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 42,5 dari skala 100. Hanya 15% peserta yang pernah menggunakan Canva untuk keperluan desain, namun penggunaannya masih terbatas pada fitur-fitur dasar dan belum memanfaatkan potensi penuh platform tersebut. Untuk Google Workspace, meskipun 90% peserta sudah familiar dengan Google Docs dan Google Drive, namun pemahaman tentang Google Sheets dan fungsi-fungsi lanjutannya masih sangat terbatas dengan hanya 8% peserta yang pernah mendengar tentang konsep mail merge atau otomatisasi pembuatan dokumen. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan teknologi digital secara superfisial tanpa mengeksplorasi fitur-fitur produktif yang dapat meningkatkan efisiensi kerja (Zemljak, 2025).

Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah disusun dan mendapat respons positif dari peserta yang antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran. Pada sesi pengenalan Canva, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kemudahan interface dan keberagaman template yang tersedia, terutama ketika mengetahui bahwa mereka dapat mengakses fitur premium secara gratis melalui

Canva for Education. Pembelajaran prinsip-prinsip desain grafis dasar memberikan perspektif baru bagi peserta tentang pentingnya aspek estetika dalam pembuatan sertifikat yang tidak hanya berfungsi sebagai bukti keikutsertaan tetapi juga representasi profesionalisme penyelenggara kegiatan. Hal ini sesuai dengan teori visual literacy yang menekankan bahwa kemampuan memahami dan menciptakan komunikasi visual yang efektif merupakan keterampilan penting di era digital (Cappello, 2022).

Praktik pembuatan desain e-sertifikat memberikan pengalaman hands-on yang sangat berharga bagi peserta dimana mereka dapat langsung menerapkan pengetahuan yang baru diperoleh. Observasi selama sesi praktik menunjukkan bahwa peserta mengalami proses trial and error dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva, namun dengan bimbingan fasilitator mereka dapat menghasilkan desain yang semakin baik. Rata-rata waktu yang dibutuhkan peserta untuk menyelesaikan satu desain sertifikat berkurang secara signifikan dari 45 menit pada percobaan pertama menjadi 20 menit pada percobaan ketiga, menunjukkan adanya kurva pembelajaran yang positif. Kemampuan peserta dalam memilih kombinasi warna yang harmonis, mengatur tata letak elemen yang seimbang, dan memilih jenis font yang sesuai menunjukkan peningkatan yang dapat diamati secara visual pada karya-karya yang dihasilkan.

Sesi otomasi pembuatan sertifikat massal menggunakan Google Workspace menjadi bagian yang paling challenging namun juga paling memberikan nilai tambah bagi peserta. Konsep mail merge yang awalnya terdengar asing dan rumit bagi sebagian besar peserta menjadi lebih jelas setelah melihat demonstrasi langsung dan melakukan praktik dengan data simulasi. Peserta mengalami momen "aha" ketika melihat bahwa sertifikat yang sebelumnya membutuhkan waktu berjam-jam untuk dibuat secara manual dapat dihasilkan dalam hitungan menit dengan metode otomasi. Pengalaman ini memberikan pemahaman praktis tentang konsep computational thinking dimana masalah kompleks dapat diselesaikan dengan efisien melalui pemanfaatan teknologi dan otomasi (Nuzzaci, 2024).

Integrasi antara Canva dan Google Workspace menciptakan ekosistem produktivitas yang powerful untuk kebutuhan administrasi organisasi kemahasiswaan. Peserta belajar bahwa dengan menyimpan template desain di Canva dan mengelola database peserta di Google Sheets, mereka dapat dengan mudah memproduksi sertifikat dalam jumlah besar dengan personalisasi yang akurat untuk setiap peserta. Sistem ini juga memungkinkan kolaborasi tim dimana beberapa anggota organisasi dapat

mengakses dan mengelola database serta template secara bersamaan tanpa perlu transfer file manual. Pendekatan ini sejalan dengan konsep collaborative learning dan knowledge management yang menekankan pentingnya berbagi pengetahuan dan sumber daya dalam organisasi untuk meningkatkan produktivitas kolektif (Sandi & Nugroho, 2025).

Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kompetensi digital peserta dengan rata-rata nilai mencapai 87,3 yang berarti terjadi peningkatan sebesar 105,4% dari nilai pre-test. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta. Analisis per aspek menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keterampilan praktis penggunaan Canva dengan 92% peserta mampu membuat desain sertifikat profesional secara mandiri, diikuti oleh pemahaman tentang integrasi tools digital dengan 85% peserta berhasil melakukan otomasi pembuatan sertifikat massal. Aspek pemahaman konseptual tentang prinsip desain juga menunjukkan peningkatan dengan 88% peserta dapat menjelaskan dan menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik.

Evaluasi terhadap produk desain e-sertifikat yang dihasilkan peserta menunjukkan kualitas yang memuaskan dimana 78% desain termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup aspek komposisi visual, keterbacaan informasi, kesesuaian warna dan tipografi, serta kesan profesional keseluruhan. Beberapa desain bahkan menunjukkan kreativitas yang melebihi ekspektasi dengan penambahan elemen-elemen visual unik yang mencerminkan identitas kegiatan atau organisasi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya meniru contoh yang diberikan tetapi juga mampu mengembangkan ide kreatif mereka sendiri, yang merupakan indikator penting dari pembelajaran bermakna.

Dampak jangka pendek dari pelatihan ini dapat dilihat dari implementasi langsung keterampilan yang diperoleh peserta dalam kegiatan organisasi mereka. Berdasarkan follow-up yang dilakukan dua minggu setelah pelatihan, 85% peserta telah menggunakan Canva untuk membuat berbagai materi visual organisasi mereka dan 60% peserta telah berhasil mengimplementasikan sistem otomasi sertifikat untuk kegiatan yang diselenggarakan organisasi mereka. Testimoni dari peserta menunjukkan apresiasi yang tinggi terhadap efisiensi yang diperoleh, dengan rata-rata penghematan waktu pembuatan sertifikat mencapai 75% dibandingkan metode manual yang sebelumnya

digunakan. Efisiensi ini memungkinkan panitia kegiatan untuk fokus pada aspek-aspek lain yang lebih strategis dalam penyelenggaraan kegiatan.

PEMBAHASAN

Analisis kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 92% dalam kategori sangat puas. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah relevansi materi dengan kebutuhan peserta dan keterampilan instruktur dalam menyampaikan materi dengan jelas dan aplikatif. Peserta menghargai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya teoritis tetapi langsung praktik dengan studi kasus yang relevan dengan konteks organisasi kemahasiswaan. Metode pembelajaran yang interaktif dengan rasio instruktur dan fasilitator yang memadai juga dinilai sangat membantu peserta dalam mengatasi kesulitan dan memahami materi dengan lebih baik.

Beberapa saran perbaikan yang disampaikan peserta mencakup keinginan untuk memperpanjang durasi pelatihan agar dapat lebih banyak waktu untuk eksplorasi dan praktik mandiri, serta penambahan materi tentang desain media promosi lainnya seperti poster, banner, dan konten media sosial yang juga menjadi kebutuhan organisasi. Ada juga usulan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang fokus pada aspek-aspek advanced seperti animasi sertifikat digital, integrasi dengan sistem informasi kampus, dan teknik-teknik desain yang lebih kompleks. Masukan ini menjadi catatan penting untuk pengembangan program pengabdian sejenis di masa mendatang agar dapat memberikan manfaat yang lebih komprehensif.

Dari perspektif teoritis, keberhasilan program pengabdian ini mendukung teori Technology Acceptance Model yang menyatakan bahwa penerimaan dan penggunaan teknologi oleh pengguna sangat dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan (Al Hammam & Ul Hadi, 2024). Peserta yang merasakan langsung manfaat praktis dari Canva dan Google Workspace dalam meningkatkan efisiensi kerja mereka menunjukkan motivasi yang tinggi untuk terus menggunakan dan mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan dari platform tersebut. Kemudahan penggunaan kedua platform yang memiliki interface intuitif juga menjadi faktor penting yang menurunkan barrier to entry bagi mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang teknis.

Pelatihan ini juga berkontribusi dalam pengembangan digital literacy yang lebih luas bagi mahasiswa, tidak hanya sebatas keterampilan teknis menggunakan aplikasi

tertentu tetapi juga pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah nyata dan meningkatkan produktivitas. Hal ini sejalan dengan framework digital competence yang mencakup dimensi information literacy, communication and collaboration, digital content creation, safety, dan problem solving (Le & Palsole, 2024). Mahasiswa yang mengikuti pelatihan ini mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, memilih tools yang tepat, mengintegrasikan berbagai platform, dan menghasilkan konten digital yang berkualitas.

Aspek kolaborasi dan berbagi pengetahuan juga menjadi nilai tambah dari kegiatan ini dimana peserta dari berbagai organisasi dapat saling bertukar pengalaman dan best practices dalam pengelolaan kegiatan kemahasiswaan. Terciptanya komunitas informal antar peserta yang terus berkomunikasi melalui grup diskusi online setelah pelatihan selesai menunjukkan bahwa dampak pengabdian ini melampaui transfer keterampilan individual tetapi juga memfasilitasi pembentukan network dan ekosistem pembelajaran berkelanjutan. Fenomena ini menggambarkan prinsip communities of practice dimana pembelajaran terjadi melalui partisipasi aktif dalam komunitas yang memiliki minat dan tujuan bersama (Ismail, 2016).

Implementasi keterampilan digital yang diperoleh peserta juga memberikan dampak positif terhadap citra dan profesionalisme organisasi kemahasiswaan di mata stakeholder seperti dosen pembina, pihak universitas, dan mitra eksternal. Sertifikat dan materi promosi yang dirancang dengan lebih profesional meningkatkan perceived value dari kegiatan yang diselenggarakan dan dapat berkontribusi pada peningkatan partisipasi dalam kegiatan-kegiatan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan kompetensi digital mahasiswa memiliki multiplier effect yang luas tidak hanya bagi individu tetapi juga bagi organisasi dan institusi.

KESIMPULAN

Kegiatan peningkatan kompetensi digital mahasiswa melalui pelatihan pembuatan e-sertifikat berbasis Canva dan Google Workspace telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang memuaskan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital mahasiswa secara signifikan yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 42,5 menjadi 87,3 pada post-test, dengan 92% peserta mampu membuat desain sertifikat profesional secara mandiri dan 85% peserta berhasil mengimplementasikan sistem otomatisasi pembuatan sertifikat massal. Metode pelatihan

partisipatif dengan pendekatan learning by doing terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan praktis kepada peserta, dibuktikan dengan tingkat kepuasan peserta yang mencapai 92% dan implementasi langsung keterampilan dalam kegiatan organisasi mereka.

Program pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat literasi digital mahasiswa dan mendukung efisiensi kerja organisasi kemahasiswaan, dengan rata-rata penghematan waktu pembuatan sertifikat mencapai 75% dibandingkan metode manual. Dampak jangka pendek menunjukkan bahwa 85% peserta telah menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain organisasi dan 60% peserta telah mengimplementasikan sistem otomasi sertifikat dalam kegiatan yang mereka selenggarakan. Kegiatan ini juga berhasil memfasilitasi terbentuknya komunitas pembelajaran berkelanjutan antar peserta yang terus berbagi pengetahuan dan pengalaman melalui forum diskusi online.

Untuk pengembangan program sejenis di masa mendatang, disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan agar peserta memiliki lebih banyak waktu untuk eksplorasi dan praktik mandiri, serta menambahkan materi tentang desain media promosi lainnya yang juga menjadi kebutuhan organisasi kemahasiswaan. Perlu juga dipertimbangkan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang fokus pada aspek-aspek advanced dan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan keberlanjutan implementasi keterampilan yang telah diperoleh. Program pengabdian ini dapat menjadi model replikasi untuk institusi pendidikan lain yang ingin meningkatkan kompetensi digital mahasiswa secara praktis dan aplikatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2024 yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim yang telah bekerjasama demi kelancaran pelaksanaan pelatihan dengan dedikasi dan profesionalisme yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Agrawal, A., Parikh, P., Patel, D., & Dhare, V. (2023). Development of a Software Platform for E-Certificate Generation and Auto-Sending. *2023 3rd International Conference on Advancement in Electronics & Communication Engineering (AECE)*, 503–506. <https://doi.org/10.1109/AECE59614.2023.10428231>

- Al Hammam, M., & Ul Hadi, N. (2024). *Measuring Usage of Haraj Using the Technology Acceptance Model: Evidence from Saudi Arabia* (hal. 1–12). https://doi.org/10.1007/978-3-031-54019-6_1
- Artina, F., Suryadi, K., Masyitoh, I. S., Syaifullah, S., & Amin, M. (2025). Navigating the Digital Landscape: An Exploration of the Digital Competence of Indonesian University Students. *FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 4(2), 73–79. <https://doi.org/10.58723/finger.v4i2.418>
- Azqia, L., Efrianti, M., Maulisa, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i2.1054>
- Baghel, P., & Pyari, C. (2025). E-Competency: A Vital Skill for the Digital Era. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 7(5). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i05.56044>
- Cappello, M. (2022). Visual Literacy. In *Visual Literacy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781138609877-REE97-1>
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>
- Erta, E., Dewi, H. S. C. P., Pembayun, N. S. R., Nugraha, A. C., & Fadilah, E. N. (2023). Pelatihan Manajemen Event Olahraga Bagi Siswa SMAN 1 Wonoayu. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 119–128. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i1.1214>
- Faizah, R., & Ramadhan, F. (2024). Enhancing Administrative Efficiency Through Google Workspace: A Case Study At Pesantren Nurul Ikhlas Sidoarjo. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 5(4), 763–770. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v5i4.868>
- Gaffar, V., Koeswandi, T., & Suhud, U. (2022). Has The Covid-19 Pandemic Accelerated The Digital Transformation Of Micro, Small And Medium-Sized Enterprises In Indonesia? *Teorija in praksa*, 729–744. <https://doi.org/10.51936/tip.59.3.729-744>
- Iskhakbayeva, T. G. (2024). Digital transformation and students' skill development: forging the balance of hard and soft skills. *Bulletin of the Karaganda university Pedagogy series*, 11629(4), 167–174. <https://doi.org/10.31489/2024ped4/167-174>
- Ismail, N. (2016). Young People's Use of New Media: Learning Through Participation in Communities of Practice. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 32(2), 42–64. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2016-3202-03>
- Le, B., & Palsole, S. (2024). Work in Progress: Exploring Digital Competency Integration in Primary and Secondary Education. *2022 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--40867>
- Lestari, A. S., Gunawan, G., & Yulianci, S. (2020). Effectiveness of Online Lectures Using Digital Platform During the Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 1(3).
- Nuzzaci, A. (2024). Incorporating Computational Thinking into Education: From Teacher Training to Student Mastery. *Journal of Education and Training*, 11(2), 70. <https://doi.org/10.5296/jet.v11i2.21942>
- Sandi, D. A., & Nugroho, M. (2025). Model Peningkatan Employee Performance Melalui Organizational Learning, Knowledge Donating Dan Knowledge Collecting. *Co-Value Jurnal Ekonomi Koperasi dan kewirausahaan*, 15(9). <https://doi.org/10.59188/covalue.v15i9.5127>

Peningkatan Kompetensi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Pembuatan E-Sertifikat Berbasis Canva dan Google Workspace

Bahrul Alim, Hasyim, Ricardo Valentino Latuheru, Nurul Fadilah Aswar, Indriani

Wisnu Wahyu Widayat, & Sulastri Rini Rindrayani. (2025). Dampak Pemanfaatan Media Canva terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung Tahun 2024/2025. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 2(3), 248–259. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1926>

Zemljak, D. (2025). University students' use of digital technology and their attitudes to technological challenges. *Proceedings of the International Academic Conference on Education, Teaching and Learning*, 2(1), 27–43. <https://doi.org/10.33422/iacetl.v2i1.1306>