

Pelatihan Desain Infografis Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kreatif

Carolina Sasabone¹, Viona Sapulette², Eka Yulianti Bur^{3*}, Merlyn Titahena⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Teluk Ambon, Ambon, 97233, Indonesia

*Corresponding Author's email: eka.bur@lecturer.unpatti.ac.id

Submitted: 16 Agustus 2025; Revised: 20 September 2025; Accepted: 02 Oktober 2025; Published: 09 Oktober

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pattimura dalam mendesain infografis sebagai media pembelajaran. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang kreatif dan komunikatif. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu sosialisasi dan pemberian materi dasar tentang infografis, pendampingan teknis penggunaan aplikasi Canva, serta latihan mandiri untuk menghasilkan produk infografis. Sebanyak 33 mahasiswa mengikuti pelatihan ini, dengan 91% peserta berhasil membuat infografis secara mandiri. Evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai materi mudah dipahami, relevan dengan kebutuhan calon pendidik, media dan metode penyampaian menarik, serta pemateri menguasai materi. Pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk infografis siap pakai untuk pembelajaran, tetapi juga modul pelatihan sebagai luaran tambahan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi digital, kreativitas visual, dan kemampuan pedagogis mahasiswa, yang mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama universitas. Ke depan, kegiatan ini diharapkan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dan direplikasi di program studi lain untuk memperluas manfaatnya dalam mencetak pendidik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran.

Kata kunci: Canva; Infografis; Media Pembelajaran; Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the competence of students in the Indonesian Language and Literature Education Study Program at the Faculty of Teacher Training and Education, Pattimura University, in designing infographics as a learning medium. The background to this activity is the low level of understanding and skills among students in utilizing creative and communicative digital learning media. The training was conducted in three stages, namely socialization and provision of basic material on infographics, technical assistance in using the Canva application, and independent practice to produce infographic products. A total of 33 students participated in this training, with 91% of participants successfully creating infographics independently. The evaluation showed that the majority of participants considered the material easy to understand, relevant to the needs of prospective educators, the media and delivery methods interesting, and the presenters knowledgeable about the material. This training not only produced ready-to-use infographics for learning, but also training modules as additional outputs. The results of the activity showed a significant increase in students' digital literacy, visual creativity, and

pedagogical skills, which supported the achievement of the university's Key Performance Indicators. In the future, this activity is expected to be integrated into the curriculum and replicated in other study programs to expand its benefits in producing educators who are adaptive to developments in learning technology.

Keywords: Canva; Indonesian Language and Literature Education Study Program; Infographics; Learning Media

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Huraerah et al., 2024). Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada tatap muka di kelas, melainkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan beragam media digital yang interaktif, menarik, dan adaptif. Di era pembelajaran abad ke-21, pendidik dituntut memiliki keterampilan literasi digital dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif agar mampu menjawab tantangan perubahan pola belajar peserta didik (Resti et al., 2024, (Pare & Sihotang, 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini adalah infografis. Infografis menggabungkan elemen visual, teks, dan data secara ringkas sehingga memudahkan pemahaman informasi yang kompleks (Mariati et al., 2022). Media ini terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu mengingat informasi lebih lama, serta mendorong pemikiran kritis (Rizki et al., 2024). Namun, berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Pattimura, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang infografis edukatif. Mahasiswa cenderung mengandalkan media presentasi konvensional seperti PowerPoint dengan desain sederhana, sehingga potensi visualisasi informasi belum dimaksimalkan.

Keterbatasan ini diperparah oleh kurangnya pengalaman praktik langsung dan minimnya pembekalan dalam mata kuliah terkait teknologi pembelajaran. Padahal, kemampuan mendesain media digital seperti infografis menjadi penting bagi mahasiswa PBSI sebagai calon pendidik, terutama untuk mengajarkan materi Bahasa dan Sastra Indonesia secara kreatif dan komunikatif (Purwati, 2024). Tanpa penguasaan keterampilan ini, efektivitas pembelajaran di kelas berpotensi menurun, dan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar (Mea, 2024). Oleh karena itu, pelatihan mendesain infografis menjadi langkah strategis untuk membekali mahasiswa PBSI dengan keterampilan pedagogis berbasis teknologi, sejalan dengan tuntutan Indikator Kinerja

Utama (IKU) perguruan tinggi serta visi Universitas Pattimura sebagai pusat pengembangan sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan berbudaya berbasis laut-pulau.

Adapun tujuan kegiatan ini untuk memberikan pemahaman teoretis kepada mahasiswa PBSI mengenai konsep, manfaat, dan prinsip desain infografis sebagai media pembelajaran yang efektif; Melatih keterampilan teknis mahasiswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis berbasis daring, khususnya Canva, untuk membuat infografis edukatif; dan Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang dan memanfaatkan infografis secara mandiri dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pattimura, yang berjumlah 33orang. Mahasiswa dipilih sebagai peserta karena mereka merupakan calon pendidik yang diharapkan mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam praktik mengajar, baik selama program magang maupun saat terjun ke dunia kerja. Lokasi kegiatan adalah ruang perkuliahan Prodi PBSI FKIP Universitas Pattimura, Kota Ambon, yang memiliki fasilitas memadai dan akses internet untuk menunjang pelaksanaan pelatihan.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mahasiswa PBSI memiliki keterampilan literasi digital yang lebih baik, kreatif dalam merancang media pembelajaran, serta mampu mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang memadukan metode penyampaian materi, demonstrasi, pendampingan teknis, dan praktik mandiri. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta dalam memahami konsep serta keterampilan yang dilatihkan, sekaligus memberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung kemampuan mendesain infografis berbasis digital (Rohimat et al., 2025). Model ini berorientasi pada learning by doing, sehingga peserta memperoleh teori dasar sekaligus pengalaman mengaplikasikannya melalui proyek pembuatan infografis (Herianingtyas et al., 2025).

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi penyusunan proposal dan materi pelatihan yang mencakup pengertian, fungsi, jenis, dan prinsip desain edukatif infografis; penyiapan modul pelatihan dalam format PDF, contoh infografis edukatif, dan template desain di Canva; koordinasi dengan pihak Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk menentukan jadwal dan tempat; serta identifikasi peserta sesuai kriteria sasaran.

Tahap pelaksanaan terdiri dari tiga kegiatan utama, yakni (1) sosialisasi dan pemberian materi mengenai konsep dasar infografis, prinsip desain grafis edukatif (kesederhanaan, keterbacaan, konsistensi visual), serta peran infografis dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (Mariati et al., 2022); (2) pendampingan teknis yang memperkenalkan peserta pada platform Canva, fitur desain, dan praktik membuat infografis sederhana dengan bimbingan fasilitator; serta (3) latihan mandiri, di mana peserta membuat satu produk infografis pembelajaran sesuai topik ajar yang dipilih, yang kemudian dievaluasi menggunakan rubrik penilaian.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman, kuesioner untuk mengetahui persepsi peserta terkait kemudahan materi, relevansi, metode, dan kesiapan menggunakan infografis, serta analisis hasil karya untuk menilai kualitas dan ketercapaian tujuan pelatihan. Sasaran kegiatan ini adalah 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pattimura, yang dipilih berdasarkan kriteria: aktif sebagai mahasiswa PBSI, memiliki tingkat pengetahuan teknologi informasi yang bervariasi, dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Alat dan bahan yang digunakan mencakup perangkat keras (laptop, proyektor, dan koneksi internet), perangkat lunak (aplikasi Canva versi gratis dan Canva for Education), serta bahan pelatihan (modul PDF, template infografis, rubrik penilaian, dan contoh karya). Kegiatan dilaksanakan pada 14 Mei 2025 di Ruang Kuliah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pattimura, Kota Ambon, yang dipilih karena memiliki fasilitas multimedia, akses internet, dan lingkungan yang mendukung pembelajaran kolaboratif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pattimura. Seluruh peserta hadir dan mengikuti rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Hal tersebut ditunjukkan dari daftar hadir dan dokumentasi berikut.



Gambar 1. Tahap Pemberian Materi

Berdasarkan data evaluasi, pelatihan ini menghasilkan luaran utama berupa produk infografis pembelajaran yang dibuat secara mandiri oleh peserta, serta modul pelatihan yang dapat digunakan sebagai panduan dalam kegiatan serupa di masa mendatang.

Secara kuantitatif, capaian kegiatan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Kehadiran Peserta: 100% peserta hadir selama pelaksanaan.
2. Penyelesaian Produk Infografis: 91% peserta (30 orang) berhasil membuat satu infografis pembelajaran yang layak digunakan, sedangkan 9% peserta (3 orang) belum menyelesaikan produk karena kendala teknis dan keterbatasan waktu.
3. Peningkatan Pemahaman: Berdasarkan pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep infografis, prinsip desain edukatif, dan keterampilan menggunakan Canva.
4. Respon Peserta terhadap Materi: 90% peserta memberi penilaian tinggi (skor 4 dan 5) pada aspek kemudahan memahami materi.
5. Relevansi Materi: 83,3% peserta menilai materi sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai calon pendidik.

6. Kualitas Media dan Metode: 86,7% peserta merasa media dan metode yang digunakan menarik dan interaktif.
7. Kesiapan Menggunakan Infografis: 83,3% peserta merasa siap atau sangat siap memanfaatkan infografis dalam proses pembelajaran.

Secara kualitatif, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditunjukkan oleh partisipasi aktif selama sesi diskusi dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas akhir. Banyak peserta juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru sekaligus keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan.

Hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif meningkatkan literasi digital dan keterampilan pedagogis mahasiswa (Riskawati et al., 2025). Hal ini selaras dengan konsep experiential learning yang dikemukakan oleh (Umkabu, 2023), di mana pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta terlibat aktif dalam pengalaman langsung yang relevan dengan konteks mereka. Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tentang infografis, tetapi juga mengalami proses kreatif dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tingkat keberhasilan yang tinggi (91% peserta menghasilkan produk infografis) menunjukkan bahwa metode learning by doing dan pendampingan teknis yang intensif dapat mengatasi keterbatasan awal peserta dalam penguasaan aplikasi desain grafis. Hal ini sejalan dengan temuan (Hatta et al., 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan infografis dalam pendidikan memerlukan pemahaman desain visual sekaligus keterampilan teknis yang dapat diasah melalui latihan berulang.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan antara lain:

1. Keterlibatan aktif peserta: Peserta menunjukkan motivasi belajar yang tinggi karena materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai calon pendidik.
2. Fasilitas memadai: Ruang pelatihan dilengkapi perangkat multimedia dan koneksi internet stabil, memungkinkan proses desain berjalan lancar.

3. Materi dan metode yang tepat: Materi pelatihan disusun secara sistematis dengan kombinasi penjelasan, demonstrasi, dan praktik, sehingga mudah dipahami oleh peserta dengan latar belakang kemampuan teknologi yang berbeda.
4. Pendampingan intensif: Kehadiran fasilitator dan asisten mahasiswa memungkinkan peserta memperoleh bimbingan personal saat menghadapi kesulitan teknis.

Namun, terdapat pula beberapa hambatan yang dihadapi, antara lain:

1. Perbedaan tingkat kemampuan awal peserta: Sebagian peserta belum familiar dengan platform desain grafis, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri.
2. Keterbatasan waktu pelatihan: Durasi pelatihan hanya berlangsung satu hari, sehingga beberapa peserta tidak sempat menyempurnakan produk.
3. Kendala teknis: Terdapat peserta yang mengalami masalah pada perangkat atau koneksi internet, meskipun secara umum fasilitas mendukung.

Analisis ini menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, ke depan diperlukan durasi pelatihan yang lebih panjang, materi lanjutan (misalnya infografis interaktif), serta penyesuaian tingkat kesulitan tugas dengan kemampuan awal peserta.

Dampak Terhadap Masyarakat Sasaran

Pelatihan ini memberikan dampak nyata bagi mahasiswa PBSI sebagai calon pendidik. Pertama, dari sisi peningkatan literasi digital, mahasiswa kini memiliki keterampilan praktis dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis dan merancang media pembelajaran visual. Kedua, dari sisi kreativitas dan inovasi pembelajaran, peserta mampu mengubah materi ajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui infografis. Ketiga, dari sisi kesiapan profesional, mahasiswa menjadi lebih percaya diri untuk memanfaatkan media digital dalam praktik mengajar, baik saat program magang maupun ketika terjun ke sekolah.

Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terciptanya budaya pembelajaran yang kreatif dan kontekstual di lingkungan sekolah, di mana lulusan PBSI dapat menjadi agen perubahan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Sebagaimana ditegaskan oleh (Dewi, 2025), integrasi media visual

seperti infografis dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir inovatif dan adaptif pada mahasiswa PBSI, sehingga mereka mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

4. KESIMPULAN

Pelatihan mendesain infografis bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pattimura berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan media digital secara kreatif. Sebanyak 91% peserta mampu menghasilkan infografis pembelajaran yang layak digunakan dengan peningkatan signifikan pada hasil post-test. Antusiasme peserta menunjukkan relevansi materi dengan kebutuhan mereka sebagai calon pendidik. Kegiatan ini berdampak nyata pada peningkatan literasi digital, kreativitas visual, dan kepercayaan diri mahasiswa dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Untuk keberlanjutan, disarankan pelatihan berdurasi lebih panjang, pendampingan berkala, integrasi keterampilan desain media dalam kurikulum, serta replikasi di program studi lain agar kompetensi ini menjadi keterampilan umum bagi calon pendidik lintas bidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. C. (2025). Media Visual sebagai Sarana Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Persuasif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 93–103.
- Hatta, A. A., Alqadri, Z., & Syakur, A. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN INFOGRAFIK SAINS INTERAKTIF BAGI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN IPA UNM. *ABDI KIMIA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Herianingtyas, N. L. R., Muyassaroh, I., Barokah, A., Kurnia, I. R., & Mukhlis, S. (2025). *Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam*. Publica Indonesia Utama.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2).
- Mariati, M., Anderson, J., Yussyca, Y., & Angela, S. J. (2022). ELEMEN VISUAL PADA INFOGRAFIS: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek. *PROSIDING SERINA*, 2(1), 103–110.

- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Herianingtyas, N. L. R., Muyassaroh, I., Barokah, A., Kurnia, I. R., & Mukhlis, S. (2025). *Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam*. Publica Indonesia Utama.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2).
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778.
- Purwati, P. D. (2024). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Riskawati, R., Idris, I. I. N., Herman, N. M., Nurhasmi, N., & Sanusi, D. K. (2025). Penguatan Literasi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Pemrograman: Strategi Pemberdayaan Calon Pendidik Abad 21. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 848–855.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Sari, I. W., & Pesak, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3140–3145.
- Rohimat, J., Kamil, M., & Saripah, I. (2025). Dampak Model Pelatihan Partisipatif Berbasis Komunitas Belajar Terhadap Kinerja Guru SMAN 1 Gunungsindur. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 1018–1034.
- Umkabu, T. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 459–468.