

Pemanfaatan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025

Afrilla Ayu Aryanti, Ginan Nur Fakhirah, Nisrina Syifa Bachtiar, Ravika Nurjanah

^{1,2,3,4*} Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

^{1*}afrillayuaryanti@student.upi.edu, ²ginannurfakhirah@student.upi.edu, ³nisrinasyifa@student.upi.edu ⁴ravikanjanah@student.upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2025. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 41 mahasiswa yang berasal dari kelas A dan B. Data kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran karena mampu membantu mahasiswa menyelesaikan desain dengan lebih cepat, efisien, menarik, dan interaktif. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia pada Canva juga mendukung mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatif dan menghasilkan variasi desain yang inovatif. Dari segi visual, Canva dinilai mampu membantu penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Penggunaan Canva juga memberikan pengalaman belajar yang positif karena aplikasi ini mudah dioperasikan, nyaman digunakan, serta dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Oleh sebab itu, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 sekaligus meningkatkan kreativitas mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Kata Kunci: Efektivitas Canva

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan pada kondisi saat ini menuntut pembaruan inovasi pembelajaran secara konsisten, khususnya pada aspek optimalisasi dalam pemanfaatan media guna meningkatkan keaktifan dan daya kreativitas mahasiswa. Pada ekosistem belajar di dunia modern ini, mahasiswa tidak sekedar lagi dituntut harus menguasai materi atau teori secara pasif, melainkan juga harus mampu menyajikannya secara menarik serta interaktif berbasis media digital teknologi. Oleh karena itu, interaksi teknologi digital kini memegang peran krusial pada pembelajaran di era modern sekarang ini. Media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Siregar & Harahap, 2023)

Salah satu *platform* yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembuatan produk *visual*, seperti presentasi, poster, video, dan infografis secara efektif dan menarik. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan canva dinilai mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Selain itu, pemanfaatan Canva juga dapat membantu mahasiswa menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berkualitas, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Meskipun begitu, pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan, khususnya bagi mahasiswa teknologi pendidikan, masih perlu untuk diteliti secara lebih lanjut mengenai bagaimana cara memanfaatkan aplikasi ini secara efektif agar dapat menciptakan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Oleh sebab itu, penelitian ini sangat diperlukan untuk menganalisis penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran serta dan dampaknya terhadap kreativitas mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025.

Sebagai upaya dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif melalui penerapan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan penggunaan teknologi digital. Strategi ini dapat diwujudkan melalui penerapan gamifikasi serta pelatihan pembuatan konten digital interaktif secara intensif bagi mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dalam memanfaatkan berbagai teknologi dan *tools* modern untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan lebih menarik. Dampaknya, penguasaan kompetensi tersebut membuka prospek karier yang sangat luas dan relevan di era modern, terutama dalam industri *Educational Technology* (EdTech). Keahlian tersebut membuat lulusan dengan latar belakang ini sangat dibutuhkan dan dicari untuk menempati berbagai posisi strategis dan krusial seperti *Instructional Designer* atau *Learning Experience Designer* (LXD) yang berfokus pada penyusunan kurikulum *digital*. Selain itu, mereka yang keahliannya dalam bidang ini berpotensi besar menjadi *Digital Learning Content Creator* dan *Multimedia Specialist* yang memproduksi media visual interaktif, hingga berperan menjadi Konsultan Teknologi Pendidikan yang mampu mengarahkan dan memimpin transformasi digital di berbagai instansi pendidikan..

Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan Canva sebagai solusi media digital yang efektif dalam memangkas hambatan teknis pembuatan konten bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, sekaligus memastikan kejelasan visual materi agar pesan instruksional tersampaikan secara presisi. Lebih dari sekadar alat bantu, platform ini ditargetkan mampu menstimulasi kreativitas mahasiswa dalam mengkombinasikan elemen multimedia inovatif, serta memberikan pengalaman penggunaan (*learning experience*) yang intuitif dan bermakna. Pada akhirnya, integrasi keempat indikator ini diharapkan dapat membentuk keterampilan praktis dan rasa percaya diri mahasiswa yang siap diaplikasikan dalam industri *Educational Technology* (EdTech) modern.

METODE

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode dengan mengumpulkan data yang berupa angka, hasil data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk menemukan informasi dari hasil analisis (Sugiyono, 2013). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Penelitian metode survei merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk memperoleh data yang sudah terjadi di masa lampau atau pun yang sedang terjadi saat ini, tentang pendapat ahli, karakteristik, perilaku, hubungan antar variabel dan digunakan untuk menguji beberapa hipotesis variabel dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik penelitian data pada penelitian ini biasanya dilakukan dengan pengamatan dari hasil wawancara atau kuesioner yang dilakukan tidak mendalam, dan hasil yang sudah diperoleh penelitian cenderung untuk digeneralisasi (Sugiyono, 2013).

B. Tujuan Penelitian Survei

Menurut Soehartono (2000:54) penelitian survei mempunyai dua tujuan yaitu: *Pertama* survei dapat dilakukan dengan tujuan semata-mata untuk memberikan gambaran tentang sesuatu atau disebut juga dengan istilah survei deskriptif. Survei deskriptif berkaitan dengan situasi yang memerlukan teknik pengumpulan data tertentu seperti wawancara, angket, observasi. *Kedua* survei bertujuan untuk melakukan analisis, yang disebut juga dengan metode survei analitik. Data dalam survei analitik biasanya merupakan data kuantitatif yaitu berupa angka, dengan maksud untuk menarik kesimpulan dan menafsirkan data atau pengujian hipotesis. Statistik yang digunakan adalah statistik inferensial, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan/diinferensikan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 untuk menganalisis perkembangan serta peningkatan kreativitas melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menjadi sebuah angka kemudian hasil yang sudah dianalisis akan dideskripsikan. Berdasarkan tipe atau jenis penelitian survei, maka penelitian ini masuk ke dalam survei deskriptif untuk mengolah hasil kuesioner. Hasil pengolahan data tersebut kemudian dipaparkan dalam bentuk narasi dan tabel guna memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai capaian serta tingkat persetujuan responden terhadap aspek literasi akademik yang diteliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Creswell (2014), populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama, yang menjadi dasar dalam pengumpulan data penelitian. Definisi ini menekankan pentingnya memperhatikan tiga komponen utama dalam penelitian: subjek, objek, dan lokasi penelitian. Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang menjadi sumber informasi dalam pengumpulan data. Objek penelitian mengacu pada sifat atau keadaan yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian, yang dapat mencakup perilaku, kegiatan, pendapat, atau proses tertentu. Lokasi penelitian, di sisi lain, bukan hanya sekedar tempat pelaksanaan penelitian, tetapi juga tempat di mana data tentang subjek dan objek dikumpulkan (Subhaktiyasa, 2024).

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 yang mengisi survei untuk pengumpulan data penelitian. Objek penelitian nya adalah penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran serta kreativitas mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 yang berkembang melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Lokasi penelitian nya terdapat di Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dengan tujuan agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengukuran objektif dan generalisasi hasil, sehingga sampel diperlakukan sebagai representasi statistik dari populasi yang lebih besar. Individu yang termasuk dalam sampel biasanya disebut sebagai "responden," yang memberikan tanggapan atau respon terkait tujuan penelitian kuantitatif (Subhaktiyasa, 2024).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 kelas A dan mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 kelas B dengan jumlah responden kelas A sebanyak 11 orang, dan jumlah responden kelas B sebanyak 30 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui:

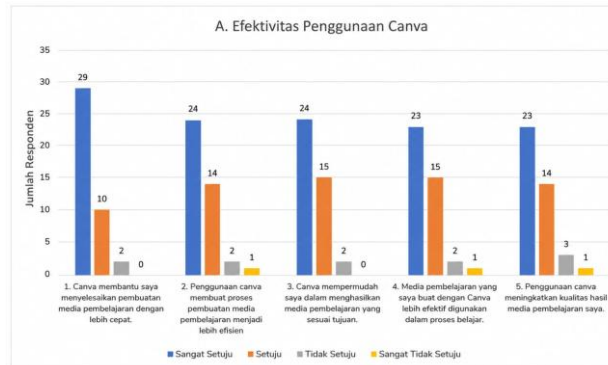
1. Penyusunan instrumen berupa angket atau kuesioner.
2. Penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025.
3. Pengukuran respon menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

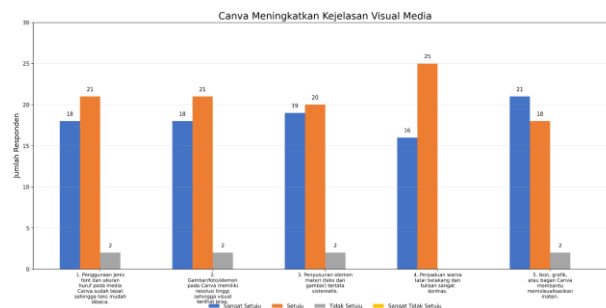
Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Canva membantu pembelajaran menjadi cepat dan efisien.

1. Efisiensi Penggunaan Canva



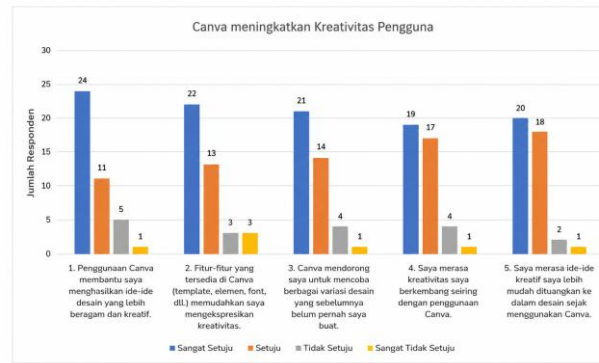
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam membantu mahasiswa teknologi Pendidikan dalam membuat media pembelajaran digital. Mayoritas responden menyatakan bahwa Canva memudahkan proses desain, meningkatkan kreativitas, serta membantu menghasilkan pembelajaran yang menarik juga interaktif. Canva juga dinilai mampu membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan literasi digital dan kreativitas sesuai kebutuhan pembelajaran abad-21.

2. Kejelasan Visual Media Canva



Berdasarkan data kuesioner yang dikumpulkan, indikator kejelasan visual pada media pembelajaran berbasis Canva dinilai sangat baik dan jelas oleh sebagian besar responden mahasiswa Teknologi Pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan elemen desain di Canva serta tata letak (*layout*) telah memenuhi prinsip-prinsip pesan visual dalam teknologi pembelajaran. Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan yang terbiasa menganalisis efektivitas media, kejelasan visual bukan sekadar aspek estetika, melainkan instrumen krusial untuk mengurangi beban kognitif pembelajar dan memastikan pesan instruksional tersampaikan secara akurat. Dengan demikian, Canva terbukti efektif sebagai *authoring tool* dalam menghasilkan produk media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga adaptif dan fungsional terhadap kebutuhan persepsi visual audiens.

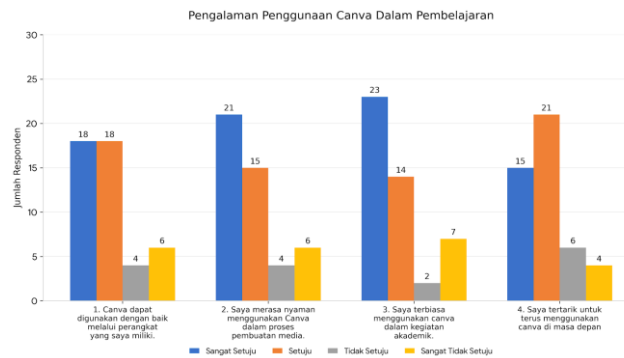
3. Canva Meningkatkan Kreativitas Pengguna



Gambar 1 : Diagram Batang

Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar responden memilih kategori “Sangat Setuju” untuk setiap aspek pernyataan, dari respons tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berdampak positif dalam meningkatkan kreativitas pengguna. Canva dianggap efektif dalam membantu pengguna untuk menghasilkan ide desain yang lebih bervariasi, memudahkan ekspresi kreatif melalui berbagai tools yang disediakan, serta mendorong pengguna mengeksplorasi variasi desain yang baru. Selain itu, pengguna juga merasakan adanya peningkatan kreativitas dan kemudahan dalam menuangkan ide-ide kreatif ke dalam bentuk desain saat menggunakan Canva.

4. Pengalaman Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran



Secara keseluruhan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan canva dalam pembelajaran ada dalam kategori positif dikarenakan mayoritas responden yaitu mahasiswa teknologi pendidikan memberikan jawaban setuju dan sangat setuju pada setiap pertanyaan yang diberikan. Kenyamanan penggunaan berkaitan erat dengan konsep perceived ease of use dalam TAM (Davis, 1989), yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan pengguna bahwa penggunaan sistem tertentu tidak memerlukan upaya kognitif yang berlebihan. Canva dirancang dengan filosofi "desain untuk semua orang"—antarmuka visualnya yang intuitif, ikon yang informatif, dan proses drag-and-drop yang sederhana berkontribusi pada pengalaman pengguna (user experience) yang positif bahkan bagi individu yang tidak memiliki latar belakang formal dalam desain grafis (Miftah, 2020; Anggraini & Nurbayani, 2021). Canva secara eksplisit dalam kurikulum Teknologi Pendidikan—bukan sekadar sebagai alat bantu opsional, tetapi sebagai komponen instruksional yang terstruktur dengan tujuan pembelajaran kreativitas yang jelas dan terukur. Integrasi ini dapat dilakukan melalui proyek desain berbasis masalah (project-based learning) yang secara progresif menantang mahasiswa untuk menghasilkan media pembelajaran yang semakin inovatif dan orisinal, dengan Canva sebagai media eksplorasi visual utama (Dewi & Primasatya, 2021; Setiawan et al., 2022).

KESIMPULAN

penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran digital bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2025. Berdasarkan hasil survei terhadap 41 responden (kelas A dan B), mayoritas mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa Canva memudahkan proses desain, mempercepat pembuatan media pembelajaran, serta menghasilkan konten yang lebih menarik dan interaktif.

Dari sisi kejelasan visual, Canva dinilai mampu memenuhi prinsip-prinsip pesan visual dalam teknologi pembelajaran, sehingga membantu mengurangi beban kognitif dan memastikan pesan instruksional tersampaikan dengan tepat. Lebih jauh, penggunaan Canva berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa dan mendorong mereka untuk menghasilkan ide desain yang lebih bervariasi, mengeksplorasi berbagai fitur kreatif, dan menuangkan ide secara lebih bebas dan inovatif.

Secara keseluruhan, pengalaman penggunaan Canva dalam pembelajaran berada dalam kategori positif. Canva dinilai mudah digunakan, nyaman, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang modern dan kreatif, sekaligus membekali mahasiswa dengan keterampilan literasi digital yang relevan untuk kebutuhan pembelajaran abad ke-21..

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya Program Studi Teknologi Pendidikan, atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden, yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan 2025 kelas A dan B yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Tidak lupa, terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan masukan selama proses penelitian berlangsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran digital di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based learning dengan pendekatan gamifikasi: Untuk pembelajaran yang menarik dan efektif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/37271>
- Fazarini, P. F. A., Soepriyanto, Y., & Praherdhiono, H. (2024). Project-based learning (PjBL) strategies with gamification. *Inovasi Kurikulum*, 21(3).
https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/download/65253/pdf_en
- Azhar, M. (2015). Pengembang teknologi pembelajaran: Kebutuhan, peluang, dan tantangan di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 134–145.
<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/157>
- Cahyani, S. R., & Muhidin, A. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari:
<https://repository.upi.edu/136997/>
- Sari, D. P. (2026). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif di era digital. *Jurnal Pendidikan*, Universitas Masoem. Diakses dari:
<https://masoemuniversity.ac.id/artikel/pemanfaatan-canva-sebagai-media-pembelajaran-kreatif-dan-interaktif-di-era-digital/>
- Siregar, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi. *LOKABASA: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 112–125.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/view/58930>
- Safitri, R., & Putri, M. F. (2026). Pemanfaatan media Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di Sekolah Menengah Atas. *Edusociety: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 1–12.
<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/2460>
- Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.** (2025). *Jurnal PENA: Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1). <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17099>
- Efektivitas pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka pada materi transformasi kelas VII.** (2023). *JERR: Journal of Educational Research and Review*.
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/4590>
- Visual design principles.** (2021). *EdTech Books*.
https://edtechbooks.org/designing_transmedia_learning_environments/visual_design_principles
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Rahmawati, I., & Nugraha, A. (2024). Systematic literature review pemanfaatan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 145–156.
- Marlina, E., & Rahmadani, S. (2024). Pemanfaatan Canva dalam e-learning untuk meningkatkan hasil belajar dan inovasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11234–11242.
- Soehartono, Irawan. 2000. *Metode Penelitian Sosial : Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial lain*. Bandung.:PT
- Islamy, I. (2019). *Penelitian survei dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.