

Pengalaman Mahasiswa PGSD Dalam Menggunakan Canva Untuk Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Idan I. Pakaya

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ichsan Gorontalo Utara

idanpakaya12@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Desember) (2025)	<i>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa PGSD dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester 3 dan 5 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ichsan Gorontalo Utara. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi hasil karya mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva membantu mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas, meningkatkan literasi digital, dan menghasilkan bahan ajar yang menarik. Namun, kendala teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan pemahaman desain instruksional masih menjadi tantangan. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendampingan dosen dalam mengintegrasikan teknologi desain grafis ke dalam pembelajaran calon guru sekolah dasar.</i>
<i>Disetujui (Desember) (2025)</i>	
<i>Dipublikasikan (Desember) (2025)</i>	
Keywords: <i>Pengembangan bahan ajar, Media pembelajaran, Literasi digital, Teknologi pendidikan</i>	Abstract <i>In using the Canva application as a medium for developing teaching materials and learning media. This study uses a descriptive qualitative approach with the subject of students in semesters 3 and 5 of the Elementary School Teacher Education Study Program, Ichsan Gorontalo North University. Data was collected through in-depth interviews, participatory observations, and documentation of student work. The results show that the use of the Canva application helps students develop creativity, improve digital literacy, and produce engaging teaching materials. However, technical constraints such as internet networks and limited understanding of instructional design are still challenges. This study emphasizes the importance of lecturer assistance in integrating graphic design technology into the learning of prospective elementary school teachers.</i>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Fitrianti et al., 2024; Julita & Purnasari, 2022).

Transformasi digital tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi, tetapi juga memberikan pengaruh signifikan terhadap desain dan implementasi proses pembelajaran, di mana pemanfaatan teknologi informasi mendorong terjadinya transformasi dalam praktik pembelajaran untuk mencapai peningkatan mutu proses serta hasil belajar (Jaya et al., 2024; Oktareza et al., 2024). Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, calon pendidik dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi dasar. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, calon pendidik dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi dasar. Kompetensi tersebut mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial yang menjadi landasan utama dalam menjalankan tugas sebagai guru (Fakhruddin et al., 2023). Selain itu, calon pendidik juga perlu menguasai kompetensi teknologi agar mampu merancang, mengembangkan, serta memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Ketaren et al., 2025; Pakaya et al., 2024). Seiring dengan meningkatnya kebutuhan kompetensi teknologi dalam dunia pendidikan, penggunaan aplikasi digital dan platform kreatif semakin mendapat perhatian. Pemanfaatan berbagai media berbasis teknologi ini memberikan peluang baru bagi dosen dan mahasiswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Khairun et al., 2023; Pakaya et al., 2025). Dengan demikian, integrasi teknologi menjadi salah satu strategi penting dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi untuk menjawab kebutuhan peserta didik di abad ke-21 (Ayuningsih et al., 2025; Nursaya'bani et al., 2025).

Peserta didik abad ke-21 memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan kemajuan teknologi sehingga menjadikan mereka lebih “melek teknologi, lebih menyukai bentuk visual, menuntut kepuasan instan, dan memiliki rentang perhatian yang lebih pendek” (Mahmud & Wong, 2022). Kondisi ini menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran, sebab metode konvensional yang berpusat pada guru semakin dirasakan kurang efektif dalam mengakomodasi gaya belajar peserta didik modern (R. Wulandari, 2021). Oleh karena itu, guru Sekolah Dasar sebagai pendidik yang berperan langsung dalam tahap awal perkembangan peserta didik perlu

menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mendesain bahan ajar serta media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar (Hakim, 2021). Sejalan dengan itu, siswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai calon guru SD perlu dibekali kemampuan literasi digital dan keterampilan teknologi sejak masa perkuliahan agar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Ningsih et al., 2019).

Peserta didik abad ke-21 dikenal memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka tumbuh pada lingkungan yang sarat teknologi sehingga memiliki kecenderungan visual, interaktif, cepat, dan menyukai hal-hal yang praktis. Konsekuensinya, pembelajaran yang bersifat konvensional semakin dirasakan kurang efektif dalam mengakomodasi gaya belajar tersebut. Guru Sekolah Dasar sebagai pendidik yang berperan langsung dalam tahap awal perkembangan peserta didik, dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mendesain bahan ajar serta media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, mahasiswa PGSD sebagai calon guru SD perlu dibekali kemampuan literasi digital dan keterampilan teknologi sejak masa perkuliahan.

Mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar (semester 3) dan Pengembangan Media Pembelajaran (semester 5) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan bagian penting dalam mempersiapkan kompetensi calon guru untuk abad ke-21. Dalam kedua mata kuliah tersebut, mahasiswa dituntut untuk menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan prinsip pedagogik, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi. Menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital yang efektif harus memperhatikan aspek visual, kemenarikan, kemudahan pemahaman dan relevansi terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar (Kadarisman et al., 2022). Sebagai contoh, bahwa bahan ajar interaktif yang dirancang dengan media visual-audio dan aktivitas praktis “mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari” bagi siswa sekolah dasar (Lestari & Untung, 2025). Selain itu, pengembangan bahan ajar digital berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada siswa SD menghasilkan skor kelayakan yang tinggi untuk aspek desain dan media dimana hal ini menegaskan pentingnya adaptasi teknologi dalam media pembelajaran (Haruna & Masri, 2024). Dengan demikian, dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, mahasiswa PGSD

perlu mempertimbangkan aspek visualitas, daya tarik, kemudahan pemahaman serta efektivitas dalam menyampaikan isi materi kepada peserta didik sekolah dasar. Pendekatan semacam ini bukan hanya memfokuskan pada isi materi dan metode pembelajaran, tetapi juga pada bagaimana teknologi dan media meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik.

Mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Pengembangan Media di program studi PGSD merupakan bagian penting dalam mempersiapkan kompetensi tersebut. Dalam kedua mata kuliah ini, mahasiswa dituntut untuk menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan prinsip pedagogik, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi. Bahan ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan aspek visual, kemenarikan, serta efektivitas dalam menyampaikan isi materi kepada peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Sejalan dengan tuntutan pengembangan kompetensi teknologi di kalangan calon guru, muncul berbagai platform teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, yang digambarkan sebagai “platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen desain yang mudah diakses serta ramah pengguna” (Susanto & Almanfaluti, 2025). Selain itu penelitian lainnya menyatakan bahwa Canva memberdayakan calon guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan bisa mendorong kreativitas dan motivasi siswa (Riyanto & Putri, 2025). Dengan demikian, Canva memungkinkan siswa yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan desain untuk tetap menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan profesional (Sugeha et al., 2025). Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan secara kolaboratif sehingga membuka peluang bagi siswa untuk berlatih kerja sama dalam tim yang merupakan bagian integral dari keterampilan abad ke-21.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, muncul berbagai platform teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen desain yang mudah diakses serta ramah pengguna (Nurul Ainia et al., 2025). Canva memungkinkan mahasiswa yang memiliki keterbatasan

kemampuan desain untuk tetap dapat menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan profesional (Fiqri et al., 2025; Herawati et al., 2025). Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan secara kolaboratif sehingga membuka peluang bagi mahasiswa untuk berlatih kerja sama dalam tim, yang merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21 (Putra & Filanti, 2022; H. T. Wulandari & Sutama, 2025).

Dalam konteks pembelajaran di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, penggunaan Canva telah menjadi pilihan strategis untuk membantu mahasiswa menghasilkan karya berupa poster edukatif, *leaflet* materi pembelajaran, infografis, *e-modul*, presentasi interaktif, hingga video pembelajaran sederhana. Dalam penelitian menunjukkan bahwa aplikasi canva memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif dan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara visual (Zuhro & Ida, 2024). Melalui pemanfaatan Canva, mahasiswa tidak hanya belajar mendesain tampilan media, tetapi juga belajar mengintegrasikan unsur konten, visual, dan teknologi secara harmonis untuk mendukung tujuan pembelajaran (Pedroso et al., 2023). Hal ini selaras dengan penelitian yang menegaskan bahwa keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran harus didasarkan pada keselarasan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten (Doukakis et al., 2021). Hal ini sangat relevan dengan kerangka *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya keterpaduan ketiga komponen tersebut agar pembelajaran dapat berlangsung efektif, tepat sasaran, dan bermakna bagi peserta didik (Doukakis et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran di PGSD, penggunaan Canva telah menjadi pilihan strategis untuk membantu mahasiswa menghasilkan karya berupa poster edukatif, *leaflet* materi pembelajaran, infografis, *e-modul*, presentasi interaktif, hingga video pembelajaran sederhana (Kiki et al., 2025). Melalui pemanfaatan Canva, mahasiswa tidak hanya belajar mendesain tampilan media, tetapi juga belajar mengintegrasikan unsur konten, visual, dan teknologi secara harmonis untuk mendukung tujuan pembelajaran (Sar'iyyah & Abdullah, 2023). Hal ini relevan dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pedagogi dan konten pembelajaran (Nurdin et al., 2024).

Meskipun demikian, penerapan teknologi dalam perkuliahan tentu tidak terlepas dari tantangan. Beberapa mahasiswa masih memiliki keterbatasan terkait

kemampuan teknologi, ketersediaan perangkat, maupun akses internet yang stabil (Mariyah et al., 2025; Paturrahman et al., 2024). Selain itu, terdapat pula permasalahan adaptasi dalam memanfaatkan fitur aplikasi secara optimal untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki kejelasan isi materi dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menjadi penting untuk dikaji sebagai bagian dari proses peningkatan mutu pembelajaran di program studi PGSD (Ayu Kinesti & Agustina, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dipandang penting untuk dilakukan guna mengeksplorasi pengalaman mahasiswa PGSD dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Canva. Fokus studi ini tidak hanya pada hasil produk yang dihasilkan mahasiswa, tetapi juga pada proses pembelajaran, persepsi, peluang, dan kendala yang dihadapi mahasiswa selama pemanfaatan Canva dalam perkuliahan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi khususnya pada program PGSD, serta menjadi rekomendasi dalam peningkatan kompetensi mahasiswa dalam menghadapi tantangan profesi guru di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks penerapan teknologi pendidikan, tetapi juga mendukung upaya peningkatan kualitas calon guru SD yang mampu beradaptasi dan berinovasi dalam pembelajaran abad ke-21. Integrasi Canva dalam perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar dan Pengembangan Media Pembelajaran merupakan salah satu langkah nyata dalam mewujudkan calon guru yang kreatif, profesional, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik pada masa kini dan masa mendatang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ichsan Gorontalo Utara dengan subjek mahasiswa semester 3 dan 5 sebanyak 76 orang. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi hasil karya mahasiswa. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode (Nurdiansyah & Prahmana, 2017).

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi karya mahasiswa, ditemukan empat tema utama yang menggambarkan pengalaman mahasiswa PGSD dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, yaitu: (1) pengalaman awal dan adaptasi terhadap Canva, (2) persepsi terhadap manfaat Canva dalam pembelajaran, (3) tantangan dan hambatan penggunaan, serta (4) dampak penggunaan Canva terhadap kreativitas dan kompetensi digital mahasiswa.

Pengalaman Awal dan Adaptasi Mahasiswa terhadap Canva.

Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi Canva merupakan media yang baru pertama kali mereka gunakan dalam konteks akademik, khususnya untuk pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Pada tahap awal penggunaan, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, namun di sisi lain juga mengalami berbagai kendala teknis, terutama terkait pengoperasian fitur, pemilihan template, serta penyesuaian desain dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar.

Mahasiswa mengungkapkan bahwa pada awalnya mereka hanya mengenal Canva sebagai aplikasi untuk membuat poster sederhana. Namun, setelah mendapatkan penjelasan dan arahan dalam perkuliahan, mahasiswa mulai memahami bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai bentuk bahan ajar digital, seperti e-modul dan media pembelajaran visual. Seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan, mahasiswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih terbiasa dan percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

Salah satu mahasiswa mengungkapkan:

“Awalnya saya hanya tahu Canva untuk membuat poster, tapi setelah dijelaskan dosen, ternyata bisa juga digunakan untuk membuat e-modul dan bahan ajar digital. Setelah mencoba beberapa kali, saya jadi terbiasa.”
(Mahasiswa S3-07).

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami proses adaptasi bertahap dalam menggunakan Canva, yang ditandai dengan perubahan dari rasa kesulitan di awal penggunaan menuju kemampuan mengoperasikan aplikasi secara lebih mandiri dalam kegiatan perkuliahan.

Persepsi Mahasiswa terhadap Manfaat Canva dalam Pembelajaran

Mahasiswa menilai bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Mahasiswa merasa terbantu dengan tersedianya berbagai fitur, seperti template, elemen desain, dan pilihan font yang beragam, sehingga mempermudah mereka dalam menyusun bahan ajar yang menarik secara visual dan tertata dengan baik.

Mahasiswa mengungkapkan bahwa fitur-fitur tersebut membantu mempercepat proses pembuatan bahan ajar, karena mereka tidak perlu memulai desain dari awal. Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih memfokuskan perhatian pada penyusunan isi materi dibandingkan dengan aspek teknis tampilan. Produk pembelajaran yang dihasilkan juga dinilai tampak lebih rapi dan profesional.

Salah satu mahasiswa menyampaikan:

“Canva sangat membantu saya membuat bahan ajar dengan cepat. Desainnya bagus dan mudah diatur, jadi saya bisa fokus pada isi materi tanpa pusing dengan tampilannya.” (Mahasiswa S5-02)

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memandang Canva tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media yang mendukung pengembangan kreativitas dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran selama proses perkuliahan.

Tantangan dan Hambatan dalam Penggunaan Canva

Meskipun penggunaan Canva memberikan berbagai manfaat, mahasiswa juga mengungkapkan adanya sejumlah tantangan dan hambatan selama proses pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Kendala yang paling sering dialami mahasiswa adalah keterbatasan jaringan internet, terutama pada saat mengunduh dan mengunggah hasil desain. Selain itu, beberapa mahasiswa menyebutkan bahwa perangkat yang digunakan belum sepenuhnya mendukung fitur pengeditan daring, sehingga menghambat proses pengerjaan tugas.

Selain kendala teknis, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan desain visual dengan tujuan pembelajaran. Mahasiswa mengungkapkan kebingungan dalam menentukan pemilihan warna, gambar, dan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Kondisi ini menyebabkan hasil desain yang dibuat terkadang dinilai menarik secara tampilan, namun belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu mahasiswa menyampaikan:

“Kadang saya bingung menentukan warna dan gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jadi, hasilnya bagus secara tampilan, tapi belum tentu cocok untuk anak SD.” (Mahasiswa S3-04)

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan aspek visual dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga memerlukan arahan dan bimbingan selama proses perancangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Canva.

Dampak Canva terhadap Kreativitas dan Kompetensi Digital Mahasiswa

Penggunaan aplikasi Canva dalam perkuliahan memberikan dampak terhadap kreativitas dan kompetensi digital mahasiswa PGSD. Melalui penugasan berbasis proyek pada mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Pengembangan Media Pembelajaran, mahasiswa mampu menghasilkan berbagai produk pembelajaran digital, seperti e-modul tematik, infografis, video edukatif, serta poster pembelajaran.

Mahasiswa mengungkapkan bahwa keterlibatan langsung dalam proses perancangan media pembelajaran mendorong mereka untuk lebih berani bereksperimen dengan desain visual, menyesuaikan tampilan media dengan konteks pembelajaran sekolah dasar, serta mengembangkan ide-ide kreatif dalam menyajikan materi. Selain itu, mahasiswa juga menyatakan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran.

Salah satu mahasiswa menyampaikan:

“Saya bisa membuat media pembelajaran digital sendiri tanpa harus meminta bantuan orang lain. Rasanya lebih percaya diri saat presentasi hasil desain di kelas.” (Mahasiswa S5-09)

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami perkembangan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi desain digital serta peningkatan kesiapan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran selama perkuliahan.

Analisis Temuan secara Umum

Keempat tema di atas menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berdampak pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan identitas profesional mahasiswa sebagai calon guru kreatif. Canva menjadi media yang mendorong learning by doing melalui tugas-tugas berbasis proyek, di mana mahasiswa belajar merancang, merevisi, dan menilai karya mereka sendiri. Keterlibatan aktif mahasiswa

dalam proses desain sejalan dengan prinsip student-centered learning yang menjadi dasar pembelajaran di perguruan tinggi. Namun, temuan ini juga menegaskan pentingnya peran dosen dalam memberikan bimbingan agar kreativitas mahasiswa tidak hanya menonjol dalam aspek visual, tetapi juga bermakna secara pedagogis.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat asumsi bahwa integrasi aplikasi desain grafis seperti Canva dapat menjadi strategi inovatif dalam pengembangan kurikulum PGSD, khususnya dalam membangun kompetensi digital dan kreativitas pedagogis calon guru sekolah dasar.

Pembahasan

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas dan kompetensi digital mahasiswa. Mahasiswa dapat menemukan, memproses, dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang konkret melalui pembelajaran kontekstual (Hidayah, 2023). Selain itu Canva mendorong pembelajaran bermakna dan meningkatkan motivasi belajar (Vargas et al., 2022). Dengan demikian, integrasi Canva memperkuat aspek pedagogik dan teknologi secara simultan dalam perkuliahan berbasis proyek.

Selanjutnya persepsi mahasiswa terhadap manfaat Canva menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan daya tarik visual bahan ajar. Mahasiswa melaporkan bahwa Canva memberikan kemudahan dalam mendesain media pembelajaran yang estetis, informatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Ali et al., 2025; Lailiyah et al., 2024). Dengan demikian, Canva memungkinkan mahasiswa untuk berfokus pada substansi materi tanpa terkendala oleh keterbatasan teknis desain, sehingga proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih efisien dan produktif. Hal ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan menemukan bahwa pelatihan Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Azizi & Muhid, 2025). Kedua temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa penggunaan Canva dalam konteks perkuliahan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran memang layak dipertimbangkan sebagai pendekatan alternatif. Keunggulan utama terletak pada kemampuannya untuk memadukan aspek estetika dan fungsionalitas secara cepat dan mudah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas produk pembelajaran

mahasiswa. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva tidak hanya dilihat sebagai pengganti alat konvensional, melainkan sebagai sarana strategis untuk memperkuat kompetensi mahasiswa calon guru dalam merancang media pembelajaran modern yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Selanjutnya, persepsi mahasiswa terhadap manfaat Canva menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan daya tarik visual bahan ajar. Mahasiswa merasa bahwa Canva memberikan kemudahan dalam mendesain media pembelajaran yang estetis, informatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang efektif digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran visual yang menarik dan inovatif (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Penggunaan Canva mempermudah desain, sehingga siswa dapat fokus pada materi dan menghasilkan media pembelajaran dengan lebih produktif (Dewi et al., 2024; Ryantina et al., 2025). Hal ini juga sejalan dengan hasil studi yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir visual para pendidik.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya hambatan yang dihadapi mahasiswa, terutama terkait keterbatasan jaringan internet, perangkat, dan kesulitan dalam menyesuaikan desain dengan tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa masih memerlukan pendampingan agar tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga selaras dengan prinsip pedagogis. (Arestya et al., 2024) menjelaskan bahwa kreativitas yang efektif muncul ketika terdapat keseimbangan antara unsur imajinatif dan kemampuan berpikir rasional dalam proses. Lebih jauh, penggunaan Canva terbukti berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa. Dimana yang awalnya mahasiswa pasif dalam menggunakan teknologi, tetapi kini mereka menjadi lebih mandiri dan percaya diri saat menghasilkan media pembelajaran digital. Perubahan ini menandakan berkembangnya literasi digital dan kreativitas sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. Hasil ini mendukung temuan yang menegaskan bahwa pengembangan kompetensi guru melalui kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) merupakan prasyarat utama bagi guru profesional di era digital (Ardi Nugraha et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran PGSD, integrasi Canva membantu mahasiswa memahami keterpaduan

antara konten, pedagogi, dan teknologi yang menjadi dasar efektivitas proses belajar mengajar di abad ke-21.

Dengan demikian, penggunaan Canva dalam perkuliahan di PGSD tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mengelola teknologi, tetapi juga memperkaya pengalaman mereka sebagai calon pendidik dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran. Melalui Canva, mahasiswa terlibat aktif sebagai desainer pembelajaran sehingga prinsip student-centered learning dan project-based learning dapat terimplementasi secara nyata dalam proses perkuliahan. Keterlibatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran yang mereka rancang menjadi lebih menarik dan bermakna. Namun demikian, pendampingan dosen tetap diperlukan agar kreativitas mahasiswa memiliki arah pedagogis yang jelas, serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dukungan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan teknologi menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan pengalaman mahasiswa PGSD dalam memanfaatkan Canva sebagai media pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Simpulan

Penggunaan aplikasi Canva memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa PGSD. Selain meningkatkan kreativitas dan literasi digital, Canva juga mendorong mahasiswa untuk berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran. Diperlukan pendampingan dari dosen agar mahasiswa dapat menggabungkan aspek estetika dengan prinsip pedagogis dalam pembuatan media. Institusi pendidikan diharapkan menyediakan dukungan pelatihan TIK dan fasilitas jaringan yang memadai untuk memperkuat implementasi pembelajaran digital di lingkungan kampus.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

- Ardi Nugraha, C., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). Teacher Professional Development to Train Digital Skills with Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 330–340. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31019>
- Arestya, D., Mukhtar, M., Anwar, K., MY, M., & Asrulla, A. (2024). Analisis kemampuan kognitif terhadap kreativitas Pada era digitalisasi. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 7(1), 35–48. <https://doi.org/10.24256/iqro.v7i1.4794>
- Ayu Kinesti, R. D., & Agustina, E. (2024). Penerapan Big Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Nu Tarbiyatuth Thullab Mejobo Kudus. *Journal on Education*, 6(4), 19605–19612. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5819>
- Ayuningsih, R. F., Andrianto, D., & Kurniawan, W. (2025). Integrasi Model Pembelajaran Blended Learning Dan Flipped Classroom: Strategi Efektif Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i1.4942>
- Azizi, M. B., & Muhib, A. (2025). Pengaruh Pelatihan Canva Terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 393–411. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9975>
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, W., Chisbiyah, L. A., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva for Education dalam Modul Ajar berbasis Problem Based Learning bagi Guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–856. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23638>
- Doukakis, S., Psaltidou, A., Stavraki, A., Adamopoulos, N., Tsiotakis, P., & Stergou, S. (2021). Measuring the technological pedagogical content knowledge (TPACK) of in-service teachers of computer science who teach algorithms and programming in upper secondary education. *Readings in Technology and Education: Proceedings of ICICTE*, 442–452.
- Fakhruddin, A. M., Annisa, A., Putri, L. O., & Sudirman, P. R. A. T. (2023). Kompetensi Seorang Guru dalam Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3418–3425. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1021>
- Fiqri, M. A., Ardiansyah, A., Sangkala, I., & Nasir, N. (2025). Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva Bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi. *Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 62–71.

- Fitrianti, E., Annur, S., & Afriantoni. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.860>
- Hakim, L. (2021). Managing Teacher's Digital Literacy in Responding to the Challenges of 21st Century Skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2249–2255. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1314>
- Haruna, N. H., & Masri, S. (2024). Development of Interactive Digital Teaching Materials Based on Problem Based Learning Cultural Diversity Materials in Social Sciences Learning. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(1), 84–95. <https://doi.org/10.30605/cjpe.712024.3588>
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102–112. <https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.4694>
- Hidayah, F. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Kontekstual Pada Perkuliahan Berbasis Praktik. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.24832/jpkp.v16i1.783>
- Jaya, A., Kasmawati, K., Lilianti, L., Rahma, R., & Herlian, H. (2024). Transformasi Pendidikan: Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Integrasi Model Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Edum Journal*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i1.167>
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kadarisman, Marisa, Asnah M.N. Limbung, & Suryo Prabowo. (2022). Training on the Development of Utilization of Digital Teaching Materials for Teachers to Improve Student Learning Outcomes. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 400–411. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31799>
- Ketaren, D. M. B., Nazila, R., & Sari, C. K. (2025). Revitalisasi Pendidikan Guru Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(2), 51–56. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i2.291>
- Khairun, N., Syafitri, E., Wulandari, S., Sugesti, P., & Indria, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Mahasiswa FKIP Universitas Asahan. *GERAM*, 11(2), 43–54. [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(2\).14934](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(2).14934)
- Kiki, K. F., Syakur, A., Sukida, S., & Syamsuddin, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dengan Aplikasi Canva Untuk Mahasiswa PGSD pada

Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(1), 221–231.

Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Meyta Lusiana, & Dewi Sholihatur Rohmah. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 4(2), 34–43. <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v4i2.23972>

Lestari, T., & Untung, B. (2025). Development Of Interactive Science Teaching Materials For Elementary School Students. *Magister Scientiae*, 53(1), 35–42. <https://doi.org/10.33508/mgs.v53i1.7215>

Mahmud, M. M., & Wong, S. F. (2022). Digital age: The importance of 21st century skills among the undergraduates. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.950553>

Mariyah, S., Nur, M., & Winarti, S. (2025). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Perguruan Tinggi. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 1296–1303.

Ningsih, I., Winarni, R., & Roemintoyo, R. (2019). Implementation of Digital Literacy to Achieve 21st Century Skills in The 2013's Curriculum. *Proceedings of the Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286855>

Nurdiansyah, N., & Prahmana, R. C. I. (2017). Pembelajaran keliling lingkaran menggunakan konteks gelas. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.14829>

Nurdin, A. F., Faisal, M., & Daeng, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar. *Lempu PGSD*, 1(3), 250–256. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i3.4354>

Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–116. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>

Nurul Ainia, Imarotun Nisa, & Dany Miftah M. Nur. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah*

Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(02), 67–77.
<https://doi.org/10.70294/9fga4682>

Oktareza, D., Noor, A., Saputra, E., & Yulaningrum, A. V. (2024). Transformasi Digital 4.0: Inovasi yang Menggerakkan Perubahan Global. *CENDEKIA: Jurnal Hukum, Sosial & Humaniora*, 2(3), 661–672.

Pakaya, I. I., Adam, R. I., Sudai, R., & Mahmud, R. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Siswa Melalui Media Flipbook. *Pedagogika*, 16(2), 246–255.

Pakaya, I. I., Djahuno, R., Imran, F., Mahmud, R., & Kai, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kabupaten Gorontalo Utara. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(4), 987. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1896>

Paturrahman, A., Febrianti, Y., Dongoran, A., & Sastrawati, E. (2024). Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis TIK Pada Mata Kuliah Pengembangan Literasi Digital Kependidikan Mahasiswa PGSD Universitas Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1347–1358. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10620>

Pedroso, J. E. P., Sulleza, R., Francisco, K. H. M., Noman, A. J. O., & Martinez, C. A. (2023). Canva Tool Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 2(2), 444–460.

Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>

Riyanto, M. A. T. P., & Putri, S. J. D. (2025). The Utilization of Canva Application in Innovative Learning For Elementary School Teachers. *Expert Net: Exploration Journal of Technological Education Trends*, 1(2), 61–66. <https://doi.org/10.59923/expertnet.v1i2.271>

Ryantina, D., Pasaribu, W. S. C., & Widiyanti, E. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(2), 923–931. <https://doi.org/10.63447/jimik.v6i2.1351>

Sar'iyyah, N., & Abdullah, A. N. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Mendesain Bahan Ajar IPA SD. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 44–52.

- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Sugeha, S., Tombokan, A. C., Walewangko, E. A., Wiwin, K., Kaunang, D. F., Regar, V. E., & Pulukadang, R. J. (2025). Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3479–3488. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>
- Susanto, A. A., & Almanfaluti, I. K. (2025). Analisis Kualitas Canva Sebagai Platform Desain Online Dan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.59820/tekomin.v3i2.345>
- Vargas, I. M., Cabrera, C. I. G., Cortez, C. A. A., Apaza, I. M. A., & Reátegui, M. D. (2022). The canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International Journal of Health Sciences*, 643–658. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS7.11213>
- Wulandari, H. T., & Sutama. (2025). Development Of Interactive Learning Media Based On Canva For Education To Improve Digital Literacy Skills In Solar System Material Ipas Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139–151. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Wulandari, R. (2021). Characteristics and Learning Models of the 21st Century. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(3), 8. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i3.49958>
- Zuhro, S., & Ida, R. (2024). Development Of Tpack For Elementary School Teachers In Using Canva Application. *Academic Journal Research*, 1(1), 85–92. <https://doi.org/10.61796/acjoure.v1i1.30>