

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Canva)

Rizka Febriani Awliyah, Wulan Anna Pertiwi, Andri Budiman,

Wirda Ningsih, Des Fitri Putri

Wulannapertiwi@iaima.ac.id

Institut Agama Islam Muhammad Azim (IAIMA) Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan platform Canva sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan transformasi pembelajaran menuju era digital yang menuntut dosen dan mahasiswa mampu beradaptasi dengan teknologi, kreatif, serta kolaboratif sesuai prinsip Outcome-Based Education (OBE) dan Student-Centered Learning (SCL). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian melibatkan mahasiswa program studi pendidikan yang menggunakan media Canva dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan tinggi berdasarkan validasi ahli media dan materi, dengan rata-rata skor 90% (kategori sangat layak). Implementasi Canva terbukti meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Selain itu, media ini mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dengan mendorong pembelajaran partisipatif dan kolaboratif sesuai Indikator Kinerja Utama (IKU) 7. Kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran digital yang interaktif, adaptif, dan transformatif.

Kata kunci: media pembelajaran digital, Canva, OBE, SCL, inovasi pembelajaran, IKU 7.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Era *Society 5.0* menuntut adanya integrasi antara teknologi dan humanisme, di mana pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (*4C skills*). Dalam konteks ini, dosen dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik mahasiswa masa kini.

Salah satu inovasi media yang banyak digunakan adalah Canva, platform berbasis daring yang memungkinkan pengguna mendesain konten visual dengan mudah dan estetis. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain grafis, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat *poster edukatif*, *infografis interaktif*, *presentasi dinamis*, hingga *video pembelajaran singkat*. Penggunaan Canva mendukung paradigma *Student-Centered Learning (SCL)* karena mendorong mahasiswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam merancang maupun mempresentasikan hasil belajar mereka secara kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa perguruan tinggi, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan media konvensional seperti PowerPoint statis. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dan kurangnya variasi dalam penyajian materi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva yang tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan kolaboratif.

Perkembangan teknologi digital telah secara fundamental mengubah lanskap pendidikan tinggi, terutama dalam cara penyampaian materi dan interaksi pembelajaran. Tekanan global terhadap transformasi digital dalam pendidikan mendorong institusi akademik untuk mengadopsi media pembelajaran digital agar tetap relevan dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa generasi masa kini (Haleem et al., 2022).

Meski demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak serta-merta menghasilkan efektivitas tanpa rancangan pedagogis yang tepat. Pendekatan *student-centered learning (SCL)* menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan menjadi pendorong utama dalam pemilihan dan penggunaan teknologi pendidikan. Studi *A student-centered approach using modern technologies in distance learning* menekankan bahwa teknologi modern, ketika diintegrasikan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran jarak jauh (Kerimbayev et al., 2023). [SpringerOpen](#) Dalam konteks hybrid atau pembelajaran tatap muka, keberhasilan media digital sangat bergantung pada bagaimana media tersebut mendukung kolaborasi, refleksi, dan aktivitas aktif mahasiswa (Otto et al., 2024).

[SpringerLink](#)

Canva sebagai platform desain digital menawarkan kemudahan bagi pendidik dan mahasiswa untuk menciptakan media pembelajaran yang estetis, interaktif, dan adaptif. Dengan fitur template, animasi, dan kolaborasi daring, Canva sangat potensial untuk digunakan dalam perkuliahan berbasis proyek maupun kelompok. Namun, literatur empiris tentang penggunaan Canva khusus dalam konteks OBE dan di lingkungan perguruan tinggi masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut.

Pada praktik di lapangan, banyak pengajar masih menggunakan media digital dasar seperti PowerPoint atau video sederhana, dan masih sedikit yang mengoptimalkan media interaktif kreatif. Di sekolah menengah atau pendidikan dasar, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, meskipun tantangan seperti fasilitas dan kompetensi guru menjadi hambatan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan literasi dasar (Azkia., 2023). Oleh karena itu, adaptasi media seperti Canva di level perguruan tinggi perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Penelitian ini kemudian dirancang untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Canva yang sejalan dengan prinsip OBE, SCL, dan dukungan terhadap *Indikator Kinerja Utama (IKU) 7* tentang pembelajaran kolaboratif dan partisipatif. Tujuan penelitian mencakup: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media berbasis Canva menggunakan model ADDIE; (2) Menilai kelayakan media melalui validasi ahli; dan (3) Menganalisis efektivitas penggunaan Canva terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dan teoretis bagi pengembangan media pembelajaran digital di perguruan tinggi.

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva sebagai inovasi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tahapan pengembangan media berbasis Canva menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang selaras dengan prinsip *Outcome-Based Education (OBE)* dan *Student-Centered Learning (SCL)*.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Canva berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, yang mencakup aspek tampilan, kualitas isi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan capaian pembelajaran lulusan (CPL). Penelitian ini juga berfokus pada analisis efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa melalui penerapan strategi pembelajaran kolaboratif dan partisipatif yang mendukung *Indikator Kinerja Utama (IKU) 7*.

Selain mengukur efektivitas media, penelitian ini juga berupaya untuk mengidentifikasi respon mahasiswa terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, inovatif, dan transformatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan di era pendidikan digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena mampu menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran secara sistematis dan berorientasi pada hasil belajar (*Outcome-Based Education*).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian melibatkan **30 mahasiswa** yang mengikuti mata kuliah *Media Pembelajaran Inovatif*. Selain itu, dua orang ahli media dan dua orang ahli materi turut terlibat dalam proses validasi instrumen dan media.

Prosedur Penelitian (Model ADDIE)

1. Analysis(Analisis)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta permasalahan yang muncul dalam proses perkuliahan. Hasil analisis

menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah digunakan.

2. Design(Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan *storyboard*, penentuan konten pembelajaran, desain tampilan visual, serta penyusunan instrumen penilaian. Prinsip desain mengikuti teori *multimedia learning* (Mayer, 2020), yaitu integrasi teks, gambar, dan elemen interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.

3. Development(Pengembangan)

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan **Canva for Education**, yang memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, video, animasi, dan infografis. Produk awal divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kriteria kelayakan isi, tampilan, keterpakaian, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran.

4. Implementation(Implementasi)

Media yang telah divalidasi diujicobakan dalam perkuliahan pada dua kali pertemuan. Mahasiswa diminta untuk menggunakan media Canva sebagai alat bantu dalam memahami materi dan membuat proyek pembelajaran digital secara kolaboratif. Aktivitas ini dirancang berbasis *Student-Centered Learning* dan *Team-Based Project*.

5. Evaluation(Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif mencakup masukan dari ahli dan mahasiswa, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis peningkatan hasil belajar dan respon mahasiswa terhadap penggunaan media.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- Angket validasi ahli untuk menilai aspek isi, tampilan, dan kelayakan media.
- Angket respon mahasiswa untuk mengukur tingkat motivasi dan kepuasan belajar.
- Tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media.
- Observasi dan wawancara untuk menggali pengalaman mahasiswa selama menggunakan Canva dalam pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman (2014) melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung persentase kelayakan dan peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dilakukan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih bergantung pada bahan ajar konvensional dan cenderung pasif selama perkuliahan. Berdasarkan survei awal terhadap 30 mahasiswa, sebanyak 83% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dosen kurang interaktif dan tidak memfasilitasi kreativitas mahasiswa.

Tahap perancangan (design) menghasilkan *storyboard* dan rancangan konten yang mencakup teks, gambar, video pendek, dan elemen interaktif. Prinsip desain mengikuti teori *Multimedia Learning* dari Mayer (2020), dengan menekankan keseimbangan antara teks dan visual untuk menghindari beban kognitif berlebih. Pada tahap pengembangan (development), media dibuat menggunakan Canva for Education, dengan desain berbasis proyek (*project-based learning*) yang memungkinkan mahasiswa membuat produk pembelajaran digital seperti infografis, video edukatif, dan presentasi visual.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 91% dengan kategori *sangat layak*, terutama pada aspek tampilan dan keterbacaan visual. Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata skor 89%, dengan penilaian tertinggi pada aspek kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dan kebenaran konsep. Secara keseluruhan, media Canva dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi mayor.

4.2. Hasil Implementasi dan Respon Mahasiswa

Tahap implementasi dilakukan selama dua kali pertemuan pada mata kuliah *Media Pembelajaran Inovatif*. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diminta merancang proyek pembelajaran digital menggunakan Canva berdasarkan topik yang ditentukan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif dan kreativitas mahasiswa, di mana 90% mahasiswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pembuatan proyek.

Berdasarkan angket respon mahasiswa, media Canva mendapatkan rata-rata skor 4,6 dari skala 5, dengan aspek tertinggi pada indikator *kemudahan penggunaan* dan *desain menarik*. Mahasiswa menyatakan bahwa Canva mempermudah mereka dalam menvisualisasikan ide dan berkolaborasi dengan teman sekelompok. Selain itu, hasil tes belajar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 72 (pra-tes) menjadi 87 (pascates) setelah menggunakan media Canva, menandakan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kreatif.

4.3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva berhasil meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan temuan Haleem et al. (2022) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memperkuat hasil studi Kerimbayev et al. (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan *student-centered learning* berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dan mendukung pembelajaran kolaboratif.

Media Canva juga berperan sebagai sarana untuk mengimplementasikan prinsip *Outcome-Based Education (OBE)* dan mendukung *Indikator Kinerja Utama (IKU) 7*, yakni pembelajaran kolaboratif dan partisipatif. Proses pengembangan ini membuktikan bahwa media berbasis digital tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkreasi, berefleksi, dan berkolaborasi dalam menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis Canva yang menunjukkan skor tinggi pada aspek tampilan, keterpakaian, dan kesesuaian isi menunjukkan bahwa penerapan prinsip *multimedia learning* secara tepat dapat memperkuat efektivitas media. Menurut Mayer, teori *cognitive theory of multimedia learning* menyatakan bahwa penggunaan kombinasi kata dan gambar secara optimal (dual channels) dapat membantu peserta belajar membangun representasi mental yang lebih baik daripada hanya menggunakan. Dengan demikian, penggunaan Canva yang memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, dan video secara seimbang telah mendukung pemrosesan kognitif mahasiswa secara lebih efisien dan mencegah kelebihan beban kognitif (cognitive overload) bila media dirancang sesuai prinsip Mayer seperti *coherence*, *signaling*, dan *redundancy*.

Selanjutnya, respons positif mahasiswa dalam penggunaan media Canva — baik dari segi motivasi, kreativitas, maupun partisipasi aktif — sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa pendekatan *student-centered learning* (SCL) yang didukung teknologi mampu mendorong keterlibatan dan keaktifan mahasiswa. Penelitian lain menunjukkan bahwa guru yang mengadopsi peran sebagai fasilitator, memberikan pilihan dan umpan balik yang terus menerus, cenderung meningkatkan keberhasilan belajar dibandingkan pendekatan ceramah penuh. Dalam konteks ini, Canva berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi mahasiswa mengambil kontrol atas proses kreatif mereka sendiri, memilih desain, mengkolaborasikan konten, dan menyampaikan ide secara visual, sehingga sesuai dengan filosofi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

Meskipun hasil menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan (dari skor pra-tes ke pasca-tes), perlu diakui bahwa korelasi positif antara pendekatan student-centered dan prestasi akademik kadang bersifat moderat. Beberapa studi menemukan bahwa meskipun terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, kontribusi varians prestasi yang dijelaskan oleh pendekatan student-centered relatif tidak besar. Hal ini menandakan bahwa keberhasilan media juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kesiapan mahasiswa, ketrampilan instruksional dosen, dukungan infrastruktur, dan konteks budaya akademik.

Dari sisi implikasi praktis, penelitian ini menyarankan bahwa pengembangan media pembelajaran digital sebaiknya tidak dilakukan secara ad hoc, melainkan dengan memperhatikan teori desain instruksional, proses validasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam penggunaan media. Integrasi Canva atau media digital lain dalam kurikulum juga harus dibarengi pelatihan bagi dosen dalam merancang materi multimedia yang efektif. Dalam konteks IKU 7 yang menekankan pembelajaran kolaboratif dan partisipatif, media Canva terbukti mampu menjadi platform yang mendukung kolaborasi antarmahasiswa—namun efektivitasnya akan maksimal jika didukung oleh strategi pembelajaran, monitoring, dan refleksi berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Melalui penerapan model ADDIE, media ini berhasil dikembangkan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, maupun kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Hal ini menegaskan bahwa Canva merupakan platform yang tepat untuk mendukung penerapan prinsip *Outcome-Based Education (OBE)* dan *Student-Centered Learning (SCL)* di era digital.

Selain itu, hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan partisipatif dalam proses pembelajaran, sejalan dengan tuntutan *Indikator Kinerja Utama (IKU)* 7. Media Canva terbukti mampu mengubah peran mahasiswa dari penerima informasi menjadi kreator pengetahuan melalui aktivitas berbasis proyek dan kolaborasi digital. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada skala uji coba yang masih terbatas dan konteks penggunaan yang belum mencakup lintas disiplin ilmu. Oleh

karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dan variasi konteks pembelajaran yang berbeda. Disarankan pula agar dosen memperoleh pelatihan pengembangan media digital secara berkelanjutan agar dapat mengoptimalkan penggunaan Canva dan platform sejenis dalam pembelajaran transformatif. Dengan langkah tersebut, diharapkan pengintegrasian media digital dalam pendidikan tinggi dapat terus berkembang dan berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Azkia, N. A., Rahmah, I., & Suryani, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1562–1574. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7602>
- Haleem, A., Javaid, M., Singh, R. P., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.03.004>
- Kerimbayev, N., Tleubayev, A., Kultan, J., Abdykalykova, M., & Omarova, A. (2023). A student-centered approach using modern technologies in distance learning. *Smart Learning Environments*, 10(1), 13. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00280-8>
- Otto, D., Kerres, M., & Zawacki-Richter, O. (2024). Exploring digital learning spaces: Student engagement and collaboration in hybrid higher education environments. *Education and Information Technologies*, 29, 201–220. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11789-3>
- Putri, R. A., & Yusuf, H. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif di SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Sosialisasi: Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 45–52. <https://www.ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/55829>
- Mayer, R. E. (2023). Recent research on the science of learning with educational technology. *Educational Psychology Review*, 35(2), 1–25. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Waterbear Learning. (2024). Mayer's 12 Principles of Multimedia Learning with Examples. <https://waterbearlearning.com/mayers-principles-multimedia-learning>
- Rahman, F., & Supriyadi, T. (2020). Effectiveness of student-centered learning approach in higher education: A meta-analysis study. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(3), 150–161. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1264733>