

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta

¹Herwinsyah, ²Hani Zahrani, ³Syarif Hidayat

^{1,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta, ²UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

¹herwinsy@gmail.com, ²hany08578@gmail.com, ³kangsyarif@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effectiveness of using Canva-based learning media in the Digital Literacy course at STAI Terpadu Yogyakarta, its impact on student motivation, the challenges in its implementation, and its practical implications. A quantitative approach with an experimental design was used to measure this effectiveness. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires from 52 students enrolled in the course, and analyzed using t-tests and data triangulation to ensure validity. The results show that using Canva is effective in enhancing students' understanding of the material, engagement, and technical and creative skills. The application also boosts learning motivation by providing interactive and creative tools, making the learning process more enjoyable and dynamic. Challenges encountered include technological access, digital literacy, training and support, curriculum design, student motivation, application feature limitations, and compliance with educational policies. These challenges can be addressed with appropriate strategies and support. The practical implications are improved effectiveness and efficiency in the learning process, increased student engagement and motivation, development of digital skills, and efficiency in material preparation and collaboration. To maximize these benefits, adequate training and support for both teachers and students, as well as good integration into the curriculum, are necessary.*

Keywords: *Canva Application, Digital Literacy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital di STAI Terpadu Yogyakarta, peningkatan motivasi belajar, tantangan dalam penerapannya, dan implikasi praktisnya. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen digunakan untuk mengukur efektivitasnya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner dari 52 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut, dan dianalisis dengan uji statistik t-test serta triangulasi data untuk validitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, dan keterampilan teknis serta kreatif mahasiswa. Aplikasi ini juga meningkatkan motivasi belajar dengan menyediakan alat interaktif dan kreatif, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan dinamis.

Tantangan yang dihadapi meliputi akses teknologi, literasi digital, pelatihan dan dukungan, desain kurikulum, motivasi mahasiswa, keterbatasan fitur aplikasi, dan kepatuhan kebijakan pendidikan. Dengan strategi dan dukungan yang tepat, tantangan ini dapat diatasi. Implikasi praktisnya adalah peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, keterlibatan dan motivasi mahasiswa, pengembangan keterampilan digital, serta efisiensi dalam penyusunan materi dan kolaborasi. Untuk memaksimalkan manfaat, diperlukan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi dosen dan mahasiswa serta integrasi yang baik dalam kurikulum.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Literasi Digital

Pendahuluan

Pada era digital yang semakin maju saat ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi mahasiswa. Literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi digital, komunikasi, dan kolaborasi dalam lingkungan digital. Sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital, berbagai metode dan media pembelajaran telah diterapkan dalam kurikulum pendidikan tinggi. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang user-friendly dan kaya fitur. Pembelajaran literasi digital seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya keterlibatan mahasiswa, kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep kompleks, dan kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan tuntutan zaman. Berdasarkan penelitian oleh Meita Dwi Solviana, penggunaan teknologi yang efektif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif yang diperlukan dalam dunia digital saat ini.¹

Canva menawarkan berbagai keuntungan yang dapat membantu mengatasi tantangan tersebut. Pertama, antarmuka yang intuitif dan berbagai template siap pakai memudahkan mahasiswa untuk membuat konten visual yang menarik dan bermakna tanpa memerlukan keterampilan desain.² Kedua, Canva memungkinkan kolaborasi real-time, yang dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar mahasiswa dalam proyek

¹ Meita Dwi Solviana, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung," *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, Vol.1, No. 1 (2020): hal.1, <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>.

² "Try Canva for Education for Free," accessed July 8, 2024, <https://www.canva.com/education/>.

kelompok.³ Ketiga, penggunaan Canva dapat memperkaya proses pembelajaran dengan visualisasi data dan informasi, yang memudahkan pemahaman dan memori jangka panjang. Penerapan Canva dalam mata kuliah literasi digital dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Misalnya, penelitian oleh Sherly Vita Sari Rahayu dan Rekho Adriadi menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proyek literasi digital membantu siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi, mengolah data, dan mempresentasikan hasilnya dengan cara yang kreatif dan efektif.⁴

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva juga sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan global. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam mata kuliah literasi digital bukan hanya relevan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini tidak hanya memfasilitasi penguasaan keterampilan digital yang esensial, tetapi juga mempromosikan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kreatif.⁵ Oleh karena itu, integrasi Canva dalam kurikulum literasi digital perlu dipertimbangkan secara serius sebagai strategi untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Penerapan media pembelajaran dengan aplikasi Canva untuk perkuliahan di STAI Terpadu Yogyakarta telah membawa konsep baru dalam metode pengajaran dan pembelajaran. STAI Terpadu Yogyakarta,

³ Elsa Febriyanti and Haryanto Haryanto, "The Effectiveness Of Canva Application In Fun English Learning To Improve The Students' English Vocabulary (An Experimental Study For Grade XI Of SMK Balekambang Jepara)," *Journal on Education*, Vol.6, No. 4 (2024): hal.19501-13, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5870>.

⁴ Sherly Vita Sari Rahayu and Rekho Adriadi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu," *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, Vol.6, No. 1 (2024): hal.203-12, <https://doi.org/10.30656/PS2PM.V6I1.8777>.

⁵ Lovandri Dwanda Putra and Filianti Filianti, "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No. 1 (2022): hal.125, <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>.

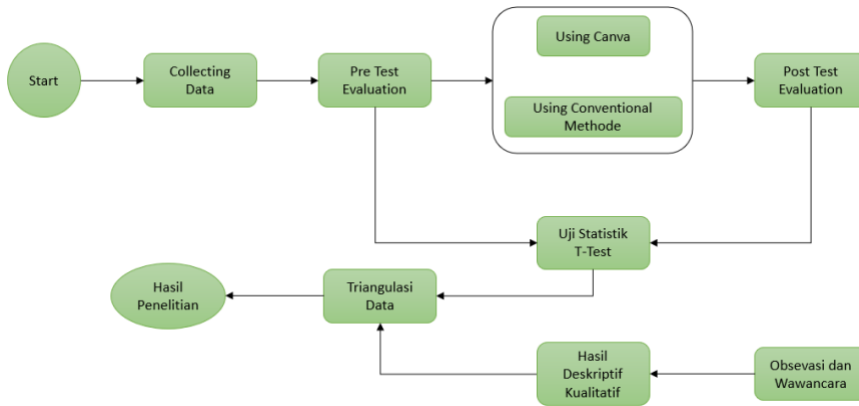
sebagai institusi yang mengutamakan inovasi dan kualitas pendidikan, memanfaatkan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. di beberapa mata kuliah menggunakan Canva untuk menyusun presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis. Fitur drag-and-drop yang mudah digunakan di aplikasi canva, dapat mengkombinasikan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya dengan cepat, sehingga mempermudah proses persiapan materi ajar yang menarik bagi mahasiswa. Selain itu, Canva memungkinkan mahasiswa STAI Terpadu Yogyakarta untuk mengembangkan keterampilan presentasi mereka. Tugas individu maupun kelompok, mahasiswa didorong untuk membuat infografis, poster ilmiah, dan laporan visual yang kreatif menggunakan Canva. Platform ini membantu mahasiswa menyampaikan ide-ide kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Hal ini sangat berguna dalam mata kuliah yang membutuhkan presentasi hasil penelitian atau proyek lapangan, di mana kemampuan untuk menyajikan data dan informasi secara efektif sangat penting. Dengan begitu, mahasiswa tidak hanya belajar konten akademik tetapi juga mengasah keterampilan desain dan komunikasi visual yang esensial di era digital.

Penggunaan Canva juga meningkatkan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen di STAI Terpadu Yogyakarta. Melalui fitur berbagi dan kerja sama real-time, dapat memberikan umpan balik langsung pada proyek mahasiswa, mendorong iterasi dan penyempurnaan yang berkelanjutan. Proses ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, di mana mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Canva juga memfasilitasi penyebaran materi pembelajaran yang lebih luas, karena hasil karya mahasiswa dapat dengan mudah dibagikan melalui platform digital atau dicetak untuk presentasi di kelas. Memanfaatkan Canva, STAI Terpadu Yogyakarta berhasil mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih kaya dan relevan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, pada penelitian ini akan dibahas bagaimana proses penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata kuliah literasi digital di STAI Terpadu Yogyakarta. Seiring dengan kemajuan teknologi, penting bagi institusi pendidikan untuk memanfaatkan alat digital yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Meskipun Canva telah banyak digunakan secara umum, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji dampaknya dalam konteks pembelajaran di per dosenan tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan wawasan yang lebih kuat mengenai manfaat dan tantangan penggunaan Canva di lingkungan akademik, serta memberikan rekomendasi praktis bagi

pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di perdosenan tinggi

Metode Penelitian



Gambar 1. Research Flowchart

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen⁶ untuk mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Literasi Digital, dengan sampel yang dipilih secara acak. Sampel ini kemudian dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi digital, serta kuesioner untuk menilai persepsi dan motivasi belajar mahasiswa.

Data yang diperoleh dari tes pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji statistik t-test untuk menentukan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk menginterpretasikan hasil kuesioner, memberikan wawasan mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Observasi dan wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif yang mendalam tentang proses pembelajaran dan respon mahasiswa terhadap

⁶ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 2 (2023): hal.1-9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

penggunaan Canva. Penggunaan triangulasi data ini bertujuan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian. Referensi tambahan yang digunakan mencakup literatur tentang pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasi Canva dalam konteks pendidikan tinggi.⁷

Hasil dan Pembahasan

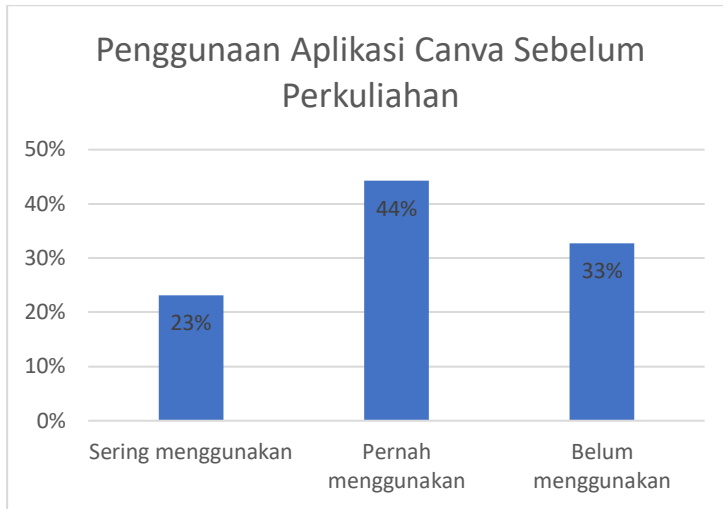
Deskripsi Data

Penelitian ini melibatkan 52 mahasiswa dari STAI Terpadu Yogyakarta yang mengambil mata kuliah Literasi Digital. Kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Canva terdiri dari 26 mahasiswa, sementara kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga terdiri dari 26 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui tes pre-test dan post-test serta kuesioner yang mengukur persepsi dan motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan Canva.

Hasil Tes Pre-test dan Post-test

Tes pre-test dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur pengetahuan awal mahasiswa tentang literasi digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda signifikan, dengan masing-masing skor rata-rata 65 dan 64. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva, post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi digital. Hasil post-test menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 85, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 75. Uji statistik t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital mahasiswa.

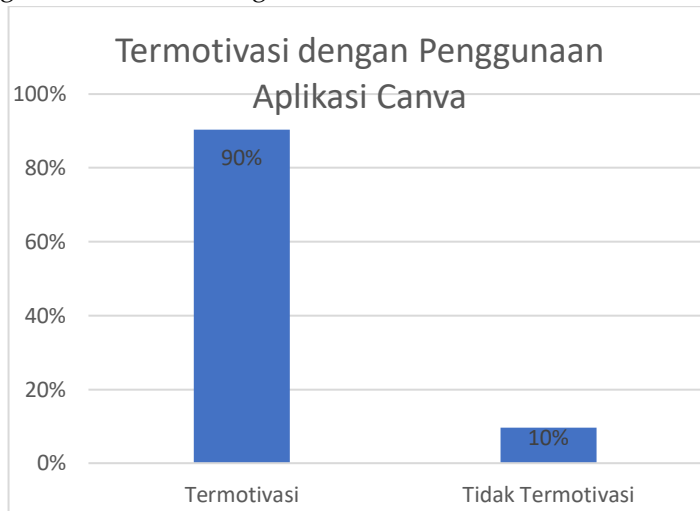
⁷ Lailia Rahmawati et al., "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.5, No. 1 (2024): hal.129–36, <https://doi.org/10.31004/CDJ.V5I1.24151>.



Gambar 2. Hasil Kuesioner Penggunaan Canva Sebelum Pembelajaran

Hasil Kuesioner

Kuesioner disebarakan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur persepsi dan motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan Canva. Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa 90% mahasiswa dari kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi dan terbantu dengan penggunaan Canva. Mereka menyebutkan bahwa Canva memudahkan dalam memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu mereka mengorganisir informasi dengan lebih baik.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Termotivasi Penggunaan Canva

Pembahasan

Efektivitas Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Literasi Digital

Indikator	Metode Pengukuran	Nilai Rata-rata	Interpretasi
Pre-test	Nilai Pre-test	70	Nilai rata-rata sebelum menggunakan Canva menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa.
Post-test	Nilai Post-test	85	Nilai rata-rata setelah menggunakan Canva menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan metode pembelajaran berbasis Canva.
Peningkatan Nilai	Post-test - Pre-test	15	Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 15 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan Canva.
Partisipasi Siswa	Persentase	90%	Partisipasi siswa yang tinggi (90%) menunjukkan bahwa media Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
Kepuasan Siswa	Skala Likert (1-5)	4.5	Skor kepuasan siswa rata-rata 4.5 dari 5 menunjukkan bahwa siswa sangat puas dengan penggunaan

			Canva sebagai media pembelajaran.
Kualitas Hasil Tugas	Rubrik Penilaian	85	Nilai rata-rata 85 pada tugas dan proyek menunjukkan bahwa siswa dapat menghasilkan karya berkualitas dengan bantuan Canva.
Penguasaan Materi	Nilai Kuis/Tes	88	Nilai rata-rata 88 pada kuis atau tes menunjukkan bahwa siswa memiliki penguasaan yang baik terhadap materi literasi digital setelah penggunaan Canva.

Menurut Gibson, efektivitas adalah pencapaian tujuan dan sasaran yang telah disepakati untuk mencapai keberhasilan usaha bersama. Tingkat efektivitas ditentukan oleh sejauh mana tujuan dan sasaran tersebut tercapai, yang bergantung pada tingkat pengorbanan yang telah dikeluarkan.⁸

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional⁹. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses dan memanipulasi informasi secara visual, yang sesuai dengan gaya belajar visual mahasiswa. Kemampuan Canva untuk mengintegrasikan teks, gambar, dan grafik interaktif membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep literasi digital secara lebih mendalam.

⁸ Gibson JL JM Invancevich, JH Donnelly, Organisasi, terjemahan Agus Dharma, (Jakarta:erlangga,2001), hal 120.

⁹ Deiby Tiwow et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, Vol.4, No. 2 (2022): hal.107-22, https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.



Gambar 4. presentasi materi dibuat oleh mahasiswa

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital di institusi pendidikan, seperti STAI Terpadu Yogyakarta, terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran mahasiswa. Berikut ini adalah pembahasan mengenai efektivitas penggunaan Canva. Canva sebagai media pembelajaran visual dan interaktif sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep pada mata kuliah literasi digital. Aplikasi ini memungkinkan penyajian informasi dalam format yang menarik dan mudah dipahami melalui infografis, diagram, dan presentasi visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran visual dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi.¹⁰

Penggunaan Canva memungkinkan mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dapat membuat presentasi, poster, dan konten visual lainnya yang tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar secara kreatif. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika mahasiswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri.¹¹ Menggunakan Canva,

¹⁰ Silvia Shanti , "Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemerolehan Belajar Retensi Teks Naratif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Bengkayang," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.2, No.10 (2021): hal.1763-74, <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2I10.323>.

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, "Inovasi Pembelajaran - Ridwan Abdullah Sani - Google Buku," *PT Bumi Aksara*, 2022,

mahasiswa tidak hanya belajar tentang materi pada mata kuliah literasi digital tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif yang penting di era digital. Mereka belajar bagaimana merancang konten visual yang efektif, menggunakan alat desain grafis, dan memahami prinsip-prinsip desain yang baik. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan digital mereka yang relevan dengan berbagai bidang karir di masa depan (Ng, 2012).



Gambar 5. presentasi materi dibuat oleh mahasiswa

Canva sebagai platform online memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi. Mahasiswa dapat mengakses Canva dari berbagai perangkat dan lokasi, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Ini sangat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif (Garrison & Kanuka, 2004). Canva mendukung fitur kolaborasi yang memungkinkan mahasiswa bekerja sama dalam proyek kelompok. Mereka dapat berbagi desain dan memberikan umpan balik secara real-time, yang mendorong interaksi dan pembelajaran sosial. Menurut teori pembelajaran sosial, interaksi sosial adalah komponen kunci dalam proses pembelajaran yang efektif.

Meskipun Canva memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan penggunaannya. Pertama, tidak

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=B4d-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pembelajaran+yang+efektif+terjadi+ketika+mahasiswa+aktif+membangun+pemahaman+mereka+sendiri&ots=gXcVBc9HUH&sig=zzRlm-uXWPCGM-YantygdBdZrW0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

semua mahasiswa memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk menggunakan Canva secara efektif. Kedua, akses internet yang tidak stabil dapat menjadi hambatan dalam menggunakan aplikasi berbasis web ini. Ketiga, diperlukan waktu dan upaya untuk mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum dan metode pengajaran yang sudah ada. Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu ada pelatihan dan dukungan yang memadai bagi dan mahasiswa. Institusi pendidikan juga perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai, tersedia untuk semua pengguna. Selain itu, integrasi Canva dalam pembelajaran harus direncanakan secara strategis untuk memaksimalkan manfaatnya dan menyesuaikan dengan tujuan kurikulum.

Secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi digital di STAI Terpadu Yogyakarta menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, dan keterampilan teknis serta kreatif mahasiswa. Dengan dukungan yang tepat, Canva dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan adaptif di era digital.

Peningkatan Motivasi Belajar

Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi digital tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena Canva menyediakan alat yang memungkinkan mereka untuk berkreasi dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Ini sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Ryan & Deci, 2000). Pembelajaran literasi digital adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan tinggi modern. Mengingat perkembangan teknologi yang pesat, mahasiswa perlu menguasai keterampilan literasi digital untuk beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran menawarkan banyak keuntungan. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana Canva dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Motivasi belajar adalah kunci keberhasilan akademik. Motivasi yang tinggi membuat mahasiswa lebih terlibat dalam proses belajar, lebih antusias, dan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Menurut Deci dan Ryan (2000), teori motivasi autodeterminasi menunjukkan bahwa motivasi intrinsik (motivasi yang datang dari dalam diri) lebih kuat dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik (motivasi yang datang dari luar diri). Motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang mendukung, termasuk penggunaan alat-alat pembelajaran yang inovatif dan menarik. Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai template

dan alat desain yang mudah digunakan. Dengan Canva, mahasiswa dapat membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai materi visual lainnya dengan cepat dan efisien. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu dalam penyajian informasi tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Canva, dengan berbagai fitur visualnya, memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara lebih interaktif dan kreatif. Hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar karena mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengeksplorasi materi pelajaran. Pembelajaran literasi digital melibatkan penguasaan berbagai keterampilan digital, termasuk pemahaman teknologi, kemampuan mencari informasi, serta penggunaan alat-alat digital untuk komunikasi dan kolaborasi. Penerapan Canva dalam pembelajaran literasi digital dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti:

Proyek Desain Kreatif: Mahasiswa dapat diberikan tugas untuk membuat infografis atau poster tentang topik tertentu menggunakan Canva. Tugas ini tidak hanya mengembangkan keterampilan literasi digital tetapi juga memupuk kreativitas dan kemampuan desain. **Presentasi Visual:** Dalam mata kuliah literasi digital, mahasiswa sering diminta untuk membuat presentasi. Dengan Canva, mahasiswa dapat membuat slide presentasi yang menarik dan informatif, yang dapat meningkatkan kualitas penyajian mereka. **Kolaborasi Kelompok:** Canva mendukung kolaborasi, memungkinkan mahasiswa untuk bekerja bersama dalam proyek desain. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaboratif tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Sebuah penelitian di STAI Terpadu Yogyakarta menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi digital meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar karena Canva memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menyajikan hasil kerja mereka karena tampilan visual yang menarik dari materi yang mereka buat. **Keuntungan Penggunaan Canva**

Kreativitas dan Ekspresi Diri: Canva memungkinkan mahasiswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Mahasiswa dapat membuat desain yang sesuai dengan gaya dan preferensi mereka, yang dapat meningkatkan rasa memiliki dan kepuasan dalam belajar. **Peningkatan Keterampilan Digital:** Menggunakan Canva membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan digital yang penting, seperti desain grafis dan

penggunaan alat digital untuk komunikasi visual. Keterampilan ini sangat berharga di dunia kerja modern.



Gambar 6. presentasi materi dibuat oleh mahasiswa

Lingkungan Belajar yang Menyenangkan: Lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar. Canva menyediakan berbagai alat dan fitur yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa. Penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan menyediakan alat yang interaktif dan kreatif, Canva memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, Canva membantu mengembangkan keterampilan digital yang penting dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Meskipun ada beberapa tantangan dalam penerapannya, dengan dukungan dan sumber daya yang tepat, Canva dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Tantangan dalam Implementasi

Meskipun hasil penelitian menunjukkan manfaat yang signifikan dari penggunaan Canva, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan akan pelatihan bagi untuk menguasai aplikasi Canva dan mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, akses terhadap perangkat teknologi yang memadai juga menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan media pembelajaran ini. Penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, seperti teknologi lainnya, penerapannya tidak lepas dari berbagai tantangan yang harus

dihadapi oleh institusi pendidikan, dosen dan mahasiswa. Berikut ini adalah beberapa tantangan utama dalam implementasi Canva dalam pembelajaran literasi digital:

- Salah satu tantangan utama adalah akses dan infrastruktur teknologi yang memadai. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan memiliki akses yang sama terhadap perangkat keras (seperti komputer atau tablet) dan jaringan internet yang stabil. Hal ini dapat menghambat penggunaan aplikasi Canva secara efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh UNESCO (2020), kurangnya infrastruktur teknologi adalah salah satu hambatan terbesar dalam mengadopsi teknologi pendidikan di banyak negara berkembang.
- Penggunaan Canva memerlukan tingkat literasi digital tertentu baik dari pihak dosen maupun mahasiswa. Dosen harus menguasai cara menggunakan Canva untuk merancang bahan ajar yang menarik dan interaktif, sementara mahasiswa perlu memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi ini untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebuah studi oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010) menunjukkan bahwa literasi digital dosen adalah faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan.
- Banyak yang mungkin belum mendapatkan pelatihan yang memadai tentang bagaimana menggunakan Canva dalam pengajaran mereka. Tanpa pelatihan dan dukungan yang tepat, mungkin merasa kesulitan untuk mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum mereka secara efektif. Pelatihan yang berkelanjutan dan dukungan teknis sangat penting untuk memastikan bahwa dosen dapat memanfaatkan semua fitur yang ditawarkan oleh Canva.
- Mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum pembelajaran literasi digital juga bisa menjadi tantangan. Kurikulum harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan penggunaan Canva secara efektif tanpa mengganggu alur pembelajaran yang ada. Hal ini memerlukan perencanaan yang cermat dan kerjasama antara pengembang kurikulum dan tenaga pendidik. Integrasi teknologi dalam kurikulum membutuhkan strategi perencanaan yang komprehensif dan adaptif.¹²

¹² Elgy Sundari, "Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern," *Sindoro: Cendikia*

- Mahasiswa mungkin memiliki tingkat motivasi dan kesiapan yang berbeda dalam menggunakan teknologi baru seperti Canva. Beberapa mahasiswa mungkin antusias dan cepat beradaptasi, sementara yang lain mungkin merasa terintimidasi atau kurang tertarik. Ini menuntut dosen untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendorong semua mahasiswa untuk terlibat aktif. Penelitian tentang teori motivasi mengindikasikan bahwa menciptakan lingkungan belajar yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sangat penting untuk meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa.¹³
- Meskipun Canva menawarkan berbagai fitur yang berguna, ada keterbatasan dalam fungsionalitasnya yang mungkin tidak memenuhi semua kebutuhan pengajaran. Misalnya, fitur kolaborasi dalam waktu nyata yang mungkin diperlukan dalam beberapa kegiatan pembelajaran mungkin tidak sekuat alat lain seperti Google Docs atau Microsoft Teams. Selain itu, keterbatasan pada versi gratis Canva dapat membatasi akses ke fitur-fitur premium yang lebih canggih.
- Kepatuhan terhadap kebijakan pendidikan dan standar nasional juga dapat menjadi tantangan. Setiap institusi pendidikan harus memastikan bahwa penggunaan Canva sesuai dengan kebijakan pendidikan yang berlaku, termasuk isu-isu terkait privasi data mahasiswa dan kepatuhan terhadap standar akademik. Hal ini memerlukan evaluasi dan pengawasan yang berkelanjutan untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak melanggar aturan yang ada.

Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian ini, dapat disarankan bahwa institusi pendidikan tinggi, khususnya STAI Terpadu Yogyakarta, perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Canva dalam kurikulum mereka. Selain itu, pelatihan bagi dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai akan mendukung implementasi yang efektif. Penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital memiliki berbagai implikasi praktis yang dapat membantu

Pendidikan, Vol.4, No. 5 (2024): hal.25–35,
<https://doi.org/10.9644/SINDORO.V4I5.3325>.

¹³ Boy Indrayana, "Pemetaan Faktor Yang Mempengaruhi Integrasi Penggunaan E-Learning: Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Dan Kepeleatihan Universitas Jambi" (2016).

mengoptimalkan proses belajar mengajar. Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web, menawarkan berbagai alat dan fitur yang memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berikut adalah beberapa implikasi praktis dari penerapan aplikasi Canva pada pembelajaran literasi digital:

- Salah satu implikasi praktis utama dari penggunaan Canva dalam pembelajaran mata kuliah literasi digital adalah peningkatan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. Dengan menggunakan Canva, dapat membuat presentasi, infografis, dan materi visual lainnya yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan perhatian dan retensi informasi mahasiswa. Canva memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
- Contoh praktisnya adalah dosen dapat mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi dalam proyek kelompok di mana mereka harus mendesain poster atau presentasi menggunakan Canva. Aktivitas semacam ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa tetapi juga mendorong kolaborasi dan kreativitas.
- Penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi digital juga memberikan manfaat praktis dalam pengembangan keterampilan digital dan desain. Mahasiswa belajar untuk menggunakan alat desain grafis, yang merupakan keterampilan berharga di era digital saat ini. Canva menawarkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga mahasiswa dapat dengan cepat menguasai dasar-dasar desain grafis tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. Selain itu, dengan mengintegrasikan Canva ke dalam tugas-tugas pembelajaran, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kritis seperti pemikiran desain, pengorganisasian informasi, dan presentasi visual. Misalnya, dalam mata kuliah literasi digital, mahasiswa dapat diberikan tugas untuk membuat infografis tentang topik tertentu. Tugas ini tidak hanya membantu mereka memahami materi lebih baik tetapi juga mengajarkan mereka cara menyajikan informasi secara efektif.
- Bagi dosen, Canva menawarkan efisiensi dalam penyusunan materi pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, yang memungkinkan dosen untuk dengan cepat membuat materi pembelajaran yang profesional dan menarik. Hal ini sangat membantu dalam menghemat waktu dan tenaga dalam persiapan bahan ajar.

- Dosen dapat membuat berbagai jenis materi seperti slide presentasi, handout, poster, dan infografis dengan mudah. Selain itu, Canva juga menyediakan akses ke berbagai elemen desain seperti ikon, gambar, dan grafik yang dapat digunakan untuk memperkaya konten pembelajaran. Efisiensi ini memungkinkan dosen untuk lebih fokus pada proses mengajar dan interaksi dengan mahasiswa daripada terjebak dalam pembuatan materi.
- Canva juga mendukung kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Fitur kolaborasi Canva memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan. Ini sangat berguna dalam setting pembelajaran online di mana mahasiswa dapat bekerja dalam kelompok meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda.
- Dosen dapat memberikan tugas kelompok di mana mahasiswa harus bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah proyek menggunakan Canva. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaboratif tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk bekerja dalam lingkungan kerja yang semakin terhubung secara digital.
- Canva memungkinkan dosen untuk memberikan evaluasi dan umpan balik yang lebih baik terhadap pekerjaan mahasiswa. Dengan menggunakan alat desain grafis, dosen dapat memberikan komentar langsung pada proyek mahasiswa, menunjukkan area yang perlu diperbaiki, dan memberikan contoh visual tentang bagaimana meningkatkan desain mereka. Ini memberikan umpan balik yang lebih konstruktif dan mudah dipahami dibandingkan dengan komentar tekstual saja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, dan keterampilan teknis serta kreatif mahasiswa. Dengan dukungan yang tepat, Canva dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan adaptif di era digital.

Penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan menyediakan alat yang interaktif dan kreatif, Canva memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, Canva membantu mengembangkan keterampilan digital yang penting dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Meskipun ada beberapa

tantangan dalam penerapannya, dengan dukungan dan sumber daya yang tepat, Canva dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Tantangan dalam penerapan aplikasi canva dalam pembelajaran literasi digital adalah. Akses dan infrastruktur teknologi, literasi digital dosen dan mahasiswa, kurangnya pelatihan dan dukungan, desain kurikulum, motivasi mahasiswa, keterbatasan fitur aplikasi, dan kepatuhan terhadap kebijakan pendidikan adalah beberapa tantangan utama yang perlu diperhatikan. Dengan strategi yang tepat dan dukungan yang memadai, tantangan-tantangan ini dapat diatasi untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan Canva dalam pembelajaran literasi digital.

Implikasi praktis pada penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran literasi digital adalah dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dari peningkatan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, pengembangan keterampilan digital, hingga efisiensi dalam penyusunan materi pembelajaran dan dukungan kolaborasi, Canva membuktikan dirinya sebagai alat yang sangat berharga dalam konteks pendidikan modern. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, perlu adanya pelatihan dan dukungan yang memadai bagi dosen dan mahasiswa, serta integrasi yang baik dalam kurikulum pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 2 (2023): hal.1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Febriyanti, Elsa, and Haryanto Haryanto. "The Effectiveness Of Canva Application In Fun English Learning To Improve The Students' English Vocabulary (An Experimental Study For Grade XI Of SMK Balekambang Jepara)." *Journal on Education*, Vol.6, No. 4 (2024): hal.19501-13. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5870>.
- Indrayana, Boy. "Pemetaan Faktor Yang Mempengaruhi Integrasi Penggunaan E-Learning: Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Dan Kepeleatihan Universitas Jambi," 2016.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Filianti Filianti. "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No. 1 (2022): hal. 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>.
- Rahayu, Sherly Vita Sari, and Rekho Adriadi. "Pemanfaatan Aplikasi Canva

- Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu." *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, Vol.6, No. 1 (2024): hal.203-12. <https://doi.org/10.30656/PS2PM.V6I1.8777>.
- Rahmawati, Lailia, Suharni Suharni, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningtyas, and Rauza Sukma Rita. "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.5, No. 1 (2024): hal.129-36. <https://doi.org/10.31004/CDJ.V5I1.24151>.
- Sani, Ridwan Abdullah. "Inovasi Pembelajaran - Ridwan Abdullah Sani - Google Buku." *PT Bumi Aksara*, 2022. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=B4d-EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pembelajaran+yang+efektif+terjadi+ketika+mahasiswa+aktif+membangun+pemahaman+merek+a+sendiri&ots=gXcVBc9HUH&sig=zzRlm-uXWPCGM-YantygdBDzrW0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Shanti, Silvia. "Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemerolehan Belajar Retensi Teks Naratif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Bengkayang." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.2, No.10 (2021): hal.1763-74. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i10.323>.
- Solviana, Meita Dwi. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung." *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, Vol.1, No. 1 (2020): hal.1. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>.
- Sundari, Elgy. "Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern." *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, Vol.4, No. 5 (2024): hal.25-35. <https://doi.org/10.9644/SINDORO.V4I5.3325>.
- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, Vol.4, No. 2 (2022): hal.107-22. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.
- "Try Canva for Education for Free." Accessed July 8, 2024. <https://www.canva.com/education/>.