

# Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Pada Mahasiswa IAIN Kudus Program Studi Tadris IPS

Laila Qothrun Nada \*<sup>1</sup>  
Zulia Rohmah Choirun Nisa <sup>2</sup>  
Dany Miftah M. Nur <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kudus

\*e-mail: [12310910013@ms.iainkudus.ac.id](mailto:12310910013@ms.iainkudus.ac.id), [zuliarohma@ms.iainkudus](mailto:zuliarohma@ms.iainkudus), [dany@iainkudus.ac.id](mailto:dany@iainkudus.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital oleh mahasiswa Program Studi Tadris IPS di IAIN Kudus. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mampu membantu mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman materi. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas serta menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital sangat relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital.

**Kata kunci:** Canva, media pembelajaran digital, mahasiswa, Tadris IPS, IAIN Kudus.

## Abstract

*This study aims to analyze the utilization of Canva application as a digital learning media by students of the Tadris IPS Study Program at IAIN Kudus. With the rapid development of technology, the use of digital learning media such as Canva is important to increase effectiveness and creativity in the teaching and learning process. The research method used is qualitative with data collection techniques through observation and interviews. The results showed that Canva is able to assist students in designing interesting and interactive learning media, thus increasing motivation and understanding of the material. In addition, this application also makes it easier for students to develop creativity and save time in making learning media. This research provides insight that the utilization of Canva as a digital learning media is very relevant and effective in supporting the learning process in the digital era.*

**Keywords:** Canva, digital learning media, students, Tadris IPS, IAIN Kudus.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana, baik yang bersifat fisik maupun non fisik, yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. "Minat pembelajaran mencakup segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pemikiran, emosi, serta minat belajar siswa" (Naila et al. 2024). Pendapat lain juga disampaikan media pembelajaran adalah komponen yang tak terpisahkan dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, yang berarti media ini sangat memengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar dan merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Ani Daniyati et al. 2023). "Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, agar dapat membantu siswa berfikir dengan kreatif dan aktif". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Perkembangan berbagai media pembelajaran berjalan seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat. Perkembangan teknologi saat ini mengalami percepatan yang sangat signifikan. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun lalu kini mulai digantikan oleh teknologi baru, termasuk metode pembelajaran konvensional. Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah media aplikasi canva

(Magdalena et al. 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi ini sangat memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, sehingga hal tersebut dapat mendorong manusia untuk beradaptasi terhadap perkembangannya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki hubungan kuat terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan sehingga perkembangan tersebut harus dimanfaatkan dengan baik (Naila et al. 2024). Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), banyak bidang yang memanfaatkan perkembangan tersebut untuk mempermudah suatu pekerjaan dalam bidangnya tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan sekarang ini banyak memanfaatkan teknologi guna untuk mempermudah pekerjaan para pendidik dan untuk meningkatkan kualitas para mahasiswa supaya bisa berkembang dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Permasalahan dalam pendidikan lainnya adalah menurunnya hasil belajar yang didapat oleh mahasiswa. "Kualitas mahasiswa yang dihasilkan dapat dikatakan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa". Hasil belajar merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan dan melihat tingkah keberhasilan seorang mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari faktor tersebut yang paling berperan adalah pendidik (dosen) (Nur and Majid, 2024).

Pemakaian media pembelajaran dapat mendorong mahasiswa agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh dosen sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dapat menjadi stimulus bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu tugas dosen adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran digital yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Penggunaan media pembelajaran digital ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengakses media pembelajaran, memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Nur and Majid 2024).

Dalam proses pembelajaran ada beberapa media digital yang digunakan oleh mahasiswa salah satunya adalah media aplikasi canva. Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai hal contohnya membuat presentasi menarik, poster, dan juga dapat digunakan dalam membuat konten materi pembelajaran interaktif. Aplikasi canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian canva mampu mendorong pengguna, terutama para mahasiswa, untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pembuatan berbagai video dan animasi yang bisa menjadi alternatif bagi pengajar dalam memvisualisasikan materi yang bersifat imajinatif, sehingga mendukung proses belajar mengajar dengan berbagai jenis materi. Tidak hanya guru, siswa pun dapat memanfaatkan Canva untuk mengasah kreativitas mereka sebagai media pembelajaran. Canva juga dikenal sebagai aplikasi yang praktis dan efisien dalam menghemat waktu karena dapat digunakan tidak hanya lewat laptop, tetapi juga melalui smartphone berbasis Android maupun iPhone, sehingga memudahkan akses dan penggunaannya di berbagai perangkat (Marwah and Susanti, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana mahasiswa Tadris IPS memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai penggunaan Canva dalam bidang pendidikan serta mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam menghadapi tantangan dan dampak perkembangan teknologi di era digital.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dan metode studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Puspananda, 2022). Penelitian kepustakaan atau penelitian literatur merupakan penelitian yang tempat kajiannya adalah pustaka atau literatur, dengan memanfaatkan kajian-kajian yang mana serupa atau berhubungan (Hamzah, 2019). Penelitian kepustakaan ini dilakukan berdasarkan atas karya ilmiah berupa jurnal serupa yang telah dipublikasikan guna menganalisa pengembangan serta manfaat canva sebagai media pembelajaran yang interaktif (Marwah and Susanti, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Junaidi 2019). Adapun pengertian media menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut : menurut Gagne (1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam pendidikan yang digunakan untuk memunculkan rangsangan pembelajaran. Sedangkan menurut Arief S. Sadirman (1990) mengatan bahwa media merupakan cara yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima untuk merangsang minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadilah proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, serta memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Media merupakan perantara yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima yakni seorang guru kepada siswa. Sehingga, materi yang diberikan oleh guru dapat tersampaikan kepada siswa apabila fasilitas media dalam sekolah memadai.

Pembelajaran berasal dari kata *instruction* dalam Bahasa Yunani adalah *instructus* atau *intruere* yang memiliki arti penyampaian pikiran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah penyampaian ide, gagasan, atau pikiran yang dimiliki oleh seorang guru kemudian diterima oleh siswa (Kharissidqi and Firmansyah 2022).

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari seorang guru. Dapat diartikan juga bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu jalannya proses belajar mengajar agar belrjalan secara efektif dan optimal. Pada saat ini, pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan buku ataupun papan tulis saja melainkan banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan oleh banyak kalangan saat ini adalah aplikasi Canva.

Canva merupakan website dan aplikasi berbasis desain grafis yang dapat dijangkau secara online, yang dapat membantu seseorang untuk membuat tampilan grafis yang menarik dan sesuai dengan keinginan masing-masing. Canva merupakan teknologi yang menyediakan template untuk platform media sosial, website, dan template yang dapat dicetak. Kemudian, Canva juga memungkinkan penggunaanya dapat mengakses lebih dari satu juta foto, grafik, font dan elemen desain (Afianti 2024). Canva adalah salah satu dari berbagai media visual digital yang dapat digunakan secara luas serta mendunia yang mudah diakses (Elsa and Anwar 2021). Ada beberapa kelebihan dari Canva yaitu: pertama membantu seseorang dalam pembuatan desain sesuai dengan kebutuhan, misalnya template video, pembauatan poster, presentasi dan lain sebagainya. Kedua, dapat menghemat waktu dengan adanya media pembelajaran. Ketiga, kemudahan dalam mengakses Canva melalui handphone mapun dengan laptop. Dalam lingkup mahasiswa, umumnya Canva digunakan untuk membuat PPT, banyak yang memilih menggunakan Canva karena di dalamnya menyediakan template-template menarik yang tentunya banyak membantu dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang disebar luaskan, kepada Mahasiswa Tadris IPS IAIN Kudus, diperoleh temuan bahwa penggunaan aplikasi Canva secara signifikan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Mayoritas mahasiswa

menyatakan bahwa Canva merupakan media yang sangat membantu dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa Canva sangat mudah diakses, baik melalui laptop maupun perangkat mobile. Tampilan desain yang variatif memudahkan mahasiswa, bahkan yang belum familiar dengan desain grafis, untuk membuat media pembelajaran seperti infografis, poster, slide presentasi, dan video singkat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Elsa and Anwar 2021) yang menyatakan bahwa Canva merupakan media visual digital yang mudah diakses dan memiliki banyak fitur penunjang kreativitas.

Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam penerapan Canva sebagai media pembelajaran digital. Beberapa mahasiswa mengalami keterbatasan **akses internet**, terutama ketika mengakses fitur-fitur premium atau saat mengunggah konten multimedia berukuran besar. Selain itu, sebagian mahasiswa yang belum terbiasa dengan desain digital dipererlukan waktu lebih lama untuk memahami cara kerja Canva secara optimal.

Dengan demikian, meskipun Canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan pelatihan teknis serta dukungan infrastruktur agar penggunaan aplikasi ini dapat lebih maksimal dan merata di seluruh kalangan mahasiswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Tadris IPS IAIN Kudus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital memberikan dampak positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Canva terbukti dapat membantumahasiswa dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Kemudian akses, tampilan yang variative, serta ketersediaan berbagai fitur desain menjadikan Canva sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kretivitas danmotivasi belajar mahasiswa.

Namun demikian, penggunaan Canva juga mengalami beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya keterampilan teknis pada Sebagian mahasiswa. Secara keseluruhan, Canva layak dijadikan salah satu media pembelajaran yang relevan di era teknologi saat ini, khususnya dalam menunjang kegiatan pembelajaran pada program studi Tadris IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, Dita. 2024. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran." *EduTech Journal* 1 (1): 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1 (1): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Elsa, Elsa, and Khoirul Anwar. 2021. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand." *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics* 5 (1): 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>.
- Hamzah, A. 2019. "Metode Penelitian. Repositori IAIN Kudus," 2–3.
- Junaidi, Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3 (1): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. 2022. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2 (4): 108–13.
- Magdalena, Ina, Dini Yulianti, Dwi Aulia Ningsih, and Putri Rizky Ramadhania. 2020. "Perkembangan Teknologi Dalam Media Pembelajaran Online Serta Dampaknya Di Masa Pandemi Covid 19 Di Sdn Kosambi Iii Sukadiri." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2 (3): 375–86. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Marwah, Sopa Siti, and Sopi Susanti. 2023. "STUDI LITERATUR : CANVA SEBAGAI MEDIA," 97–104.

- Naila, Fina, Febrian Adriansyah, Ester Paulina, and Surya Dewi. 2024. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024," no. 2023: 711-18.
- Nur, Aryanto, and Abdul Rahman Majid. 2024. "PENELITIAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI MAHASISWA." *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek* 4 (11): 1-14.
- Puspananda, D. R. 2022. "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *(Jurnal Pendidikan Edutama* 9(1): 85-92.