Jurnal Mahasiswa
Volume 7 Nomor 4 Bulan 2025
e-ISSN= 2962-2891; p-ISSN= 2962-2883, Hal 18-29
DOI:10.51903/jurnalmahasiswa.v7i4.1414

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadapkreativitas Mahasiswa PGSD Dalam Membuat Media Pembelajaran

Anisah Nur Afliyani[1], Jihan Humaira[2], Suci Ramadhani[3], Otang Kurniaman[4], Ningrum Melihayatri[5]

[1234]Univeristas Riau, Indonesia

anisah.nur5984@student.unri.ac.id[1] , jihan.humaira2567@student.unri.ac.id[2] , suci.ramadhani5772@student.unri.ac.id[3] , otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id[4] , ningrum.melihayarti@lecturer.unri.ac.id[5]

Alamat: Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
Korespondensi penulis: *anisah.nur5984@student.unri.ac.id*

ABSTRACT. *This study aims to analyze the influence of using the Canva application on the creativity of Primary School Teacher Education (PGSD) students in developing digital learning media. This research employed a quantitative descriptive method with a correlational approach. The sample consisted of 30 PGSD students selected through purposive sampling, and data were collected using a Likert-scale questionnaire. The results showed that students' use of Canva was categorized as very good, with a percentage of 87.33% (average score 4.37). Meanwhile, students' creativity in creating learning media was categorized as good, with a percentage of 82.40% (average score 4.12). Students demonstrated strong abilities in operating Canva, modifying templates, and experimenting with visual elements. In terms of creativity, they were able to generate multiple ideas, adapt designs to diverse student characteristics, and pay close attention to design details. However, the ability to produce highly original designs still needs improvement. Overall, the findings indicate that the use of Canva has a positive influence on PGSD students' creativity in designing engaging, innovative, and pedagogically relevant learning media aligned with 21st-century educational demands.*

Keywords : *Canva, creativity, PGSD students, learning media, educational technology.*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam membuat media pembelajaran digital. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel berjumlah 30 mahasiswa PGSD yang dipilih melalui teknik purposive sampling, dengan kuesioner skala Likert sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan Canva oleh mahasiswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase 87,33% (rata-rata 4,37). Sementara itu, tingkat kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berada pada kategori baik dengan persentase 82,40% (rata-rata 4,12). Mahasiswa menunjukkan kemampuan tinggi dalam mengoperasikan Canva, memodifikasi template, serta bereksperimen dengan elemen visual. Pada aspek kreativitas, mahasiswa mampu menghasilkan ide beragam, menyesuaikan desain dengan karakteristik siswa, dan memperhatikan detail desain secara optimal. Meskipun demikian, kemampuan menghasilkan desain yang benar-benar orisinal masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Canva, kreativitas, mahasiswa PGSD, media pembelajaran, teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan berpikir tingkat

Received: 20 November 2025; Revised: 25 November 2025; Accepted: 02 Desember; Online Available: 08 Desember 2025; Published: 08 Desember2025;
*Corresponding author, anisah.nur5984@student.unri.ac.id

tinggi, kolaborasi, dan kreativitas. Pendidikan abad ke-21 menuntut calon guru memiliki literasi digital yang kuat agar mampu menciptakan pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon pendidik di masa depan harus menguasai keterampilan tersebut, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai karakteristik anak sekolah dasar.

Kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang wajib dimiliki oleh mahasiswa PGSD. Seorang guru yang kreatif tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga dapat merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Namun, kenyataannya masih banyak mahasiswa PGSD yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kreativitas, terutama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar masih bergantung pada media konvensional seperti slide PowerPoint sederhana atau gambar statis yang kurang menarik secara visual. Kurangnya pemahaman terhadap teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya inovasi dalam pembuatan media. Padahal, media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi (Hidayatullah et al., 2023).

Dalam konteks tersebut, kehadiran berbagai platform digital seperti Canva menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang memungkinkan penggunanya membuat berbagai desain visual seperti poster, infografik, video, hingga bahan ajar interaktif (Triningsih et al., 2021). Aplikasi ini dapat digunakan pada semua tingkat pendidikan, sehingga Canva tersedia di platform online seperti aplikasi Google Play Store dan dapat diakses melalui situs website (Syahrir et al., 2023). Dengan menggunakan Canva, mahasiswa dapat berkreasi dengan menggabungkan elemen warna, bentuk, dan teks secara menarik tanpa perlu menguasai teknik desain profesional. Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sekaligus meningkatkan kualitas media yang dihasilkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa. (Wulandari et al., 2022) menemukan bahwa penerapan Canva dalam perkuliahan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui penggunaan Canva, mahasiswa lebih mudah menyalurkan ide-ide mereka ke dalam bentuk visual yang menarik dan komunikatif. Keunggulan canva adalah mampu membuat bahan pembelajaran yang menarik secara visual (Rahmayanti et al., n.d.). Selain itu,

penggunaan Canva juga meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa karena mereka dapat menghasilkan karya yang estetis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil serupa juga ditemukan oleh (Amini & Suswanto, 2023) yang meneliti penggunaan Canva pada mahasiswa dalam konteks desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mampu menstimulasi kemampuan eksplorasi ide, orisinalitas, dan kepekaan estetika mahasiswa. Penggunaan Canva mendorong mahasiswa untuk berani berinovasi, bereksperimen dengan warna, tipografi, dan tata letak sehingga menghasilkan karya yang kreatif dan bernilai edukatif. Canva juga membantu mahasiswa memahami bahwa desain yang baik tidak hanya berorientasi pada tampilan visual, tetapi juga pada pesan pembelajaran yang ingin disampaikan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Junaedi, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Melalui proyek berbasis desain digital, mahasiswa dilatih untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan representasi visual yang menarik. Canva juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena memberikan ruang ekspresi yang luas dan fleksibel dalam menciptakan media pembelajaran berbasis proyek, selain itu penggunaan aplikasi ini sangat efektif, baik digunakan secara luring maupun daring (Fatmala et al., 2025). Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Canva merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa di lingkungan perkuliahan daring.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rochmatul & Abin, 2023) menunjukkan bahwa Canva berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif. Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan ide-ide baru dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan Canva juga membantu mahasiswa mengintegrasikan elemen visual dan pedagogis secara harmonis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, 2024) menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam perkuliahan di pendidikan tinggi berperan penting dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa yang memanfaatkan Canva menunjukkan kemampuan lebih baik dalam menyesuaikan desain dengan konteks pembelajaran dan mampu menghasilkan karya yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, yaitu berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif .

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Harianto & Utami, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Mala et al., 2023) yang menyatakan bahwa infografis digital berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui tampilan visual yang informatif, sederhana, dan relevan dengan kebutuhan materi ajar.

Menurut (Wulandari et al., 2022) canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Ruszayanthi et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui visualisasi materi yang lebih menarik dan interaktif. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Janah et al., n.d.) yang menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui tampilan visual yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa di berbagai bidang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada konteks umum seperti desain komunikasi visual atau pembelajaran daring, sementara kajian yang meneliti secara spesifik mahasiswa PGSD masih terbatas. Padahal, mahasiswa PGSD memiliki karakteristik unik karena mereka harus mampu merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dijembatani, yaitu menguji sejauh mana penggunaan Canva berpengaruh terhadap kreativitas mahasiswa PGSD dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Kreativitas merupakan keterampilan yang harus dikembangkan secara terus-menerus dalam proses pendidikan guru. Mahasiswa PGSD yang kreatif akan mampu menciptakan media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar aktif dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik, efektif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat penggunaan aplikasi Canva oleh mahasiswa PGSD, mengukur tingkat kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran digital, serta menganalisis pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas tersebut. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang integrasi teknologi digital dan kreativitas dalam pendidikan guru (Fuadah & Windayanti, 2025). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi

dosen PGSD dalam merancang strategi pembelajaran yang mendorong kreativitas mahasiswa melalui pemanfaatan Canva. Sebagai solusi jangka panjang, penggunaan Canva perlu diintegrasikan dalam kurikulum PGSD, terutama pada mata kuliah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Dosen dapat memberikan tugas berbasis proyek desain digital untuk melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Selain itu, lembaga pendidikan perlu mendukung dengan menyediakan pelatihan Canva, akun Canva Edu, serta fasilitas teknologi yang memadai. Dengan demikian, mahasiswa PGSD dapat mengembangkan kreativitas secara optimal, menghasilkan media pembelajaran yang menarik, dan siap menjadi guru kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan serta seberapa besar pengaruh antara dua variabel, yaitu penggunaan aplikasi Canva (variabel X) dan kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran (variabel Y). Penelitian deskriptif dilakukan dengan mencari informasi tentang suatu gejala, menjelaskan dengan jelas tujuan yang ingin dicapai, merencanakan pendekatan yang akan digunakan, serta mengumpulkan berbagai data sebagai dasar penyusunan laporan (Jayusman & Shavab, 2020) .Penelitian korelasional bersifat objektif karena data yang dikumpulkan berupa angka. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mengikuti atau sedang menempuh mata kuliah *Media dan Sumber Belajar*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa PGSD Universitas Riau yang aktif pada semester berjalan.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu membantu menentukan metode yang paling sesuai untuk berbagai jenis penelitian, sehingga peneliti dapat dengan mudah memilih teknik yang tepat untuk proyek penelitiannya (Firmansyah, 2022). Adapun kriteria yang digunakan yaitu mahasiswa yang memiliki pengalaman dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan kebutuhan penelitian, dengan estimasi antara 30 mahasiswa, agar data yang diperoleh cukup representatif untuk dianalisis.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup berbentuk skala Likert. Kuesioner ini disusun berdasarkan indikator dan subindikator dari masing-masing variabel, dengan 10 butir pernyataan untuk variabel X (penggunaan aplikasi Canva) dan 10 butir pernyataan untuk variabel Y (kreativitas mahasiswa dalam membuat media

pembelajaran). Setiap jawaban diberi skor tertentu sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Kuisioner

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Kurang Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Perhitugan skor dilakukan dengan rumus :

$$\text{Rerata Skor} = \frac{Total\ Perolehan\ Skor}{Total\ Perolehan\ Maksimal} \times 100$$

Tabel 2. Instrumen untuk Variabel X (Penggunaan Aplikasi Canva).

Indikator	Subindikatoor
Frekuensi penggunaan	Mahasiswa sering menggunakan Canva untuk mendesain media pembelajaran.
Kemampuan teknis	Mahasiswa mampu mengoperasikan fitur Canva.
Kesesuaian penggunaan	Mahasiswa mampu menyesuaikan desain dengan materi ajar.
Kemandirian dan inovasi	Mahasiswa mampu berinovasi secara mandiri dalam membuat desain media.

Tabel 3. Instrumen untuk Variabel Y (Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran).

Indikator	Subindikator
Fluency (kelancaran berpikir)	Mampu menghasilkan banyak ide media.
Flexibility (keluwesan berpikir)	Mampu menyesuaikan desain dengan berbagai karakteristik siswa.
Originality (keaslian)	Hasil desain bersifat unik dan tidak meniru.
Elaboration (elaborasi)	Detail desain dikembangkan dengan baik.
Sensitivity (kepekaan terhadap masalah)	Dapat mengidentifikasi kebutuhan siswa melalui media.

Data dari angket skala Likert yang terkumpul melalui Google Form akan diberi skor sesuai kategori jawaban responden, kemudian dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang digunakan dalam penelitian. Dalam proses ini, peneliti memastikan karakteristik atau kondisi responden yang

menjadi sampel. Analisis data dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari statistik deskriptif dengan menghitung skor, rata-rata, dan persentase jawaban. Hasilnya kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat minat belajar, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Analisis ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelaaran.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Kuisioner

Aspek	Indikator	Rata-Rata	Persentase	Kategori
Penggunaan Aplikasi Canva	Menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran	4,73	95%	Sangat Tinggi
	Menggunakan Canva setiap kali mendapat tugas membuat media pembelajaran.	4,7	94%	Sangat Tinggi
	Mampu mengoperasikan berbagai fitur Canva dengan baik	4,3	87%	Sangat Tinggi
	Menggunakan template Canva dan memodifikasinya sesuai kebutuhan.	4,5	90%	Sangat Tinggi
	Menyesuaikan desain Canva dengan materi ajar SD	4,3	86%	Sangat Tinggi
	Memilih elemen visual yang sesuai untuk menjelaskan konsep pelajaran.	4,16	83%	Tinggi
	Mampu membuat desain media pembelajaran Canva secara mandiri tanpa bantuan orang lain.	4,13	83	Tinggi
	Berani mencoba berbagai kombinasi warna, font, dan elemen visual dalam Canva.	4,4	88%	Sangat Tinggi
	Menciptakan desain media yang berbeda dari contoh yang pernah saya lihat.	3,9	78%	Tinggi

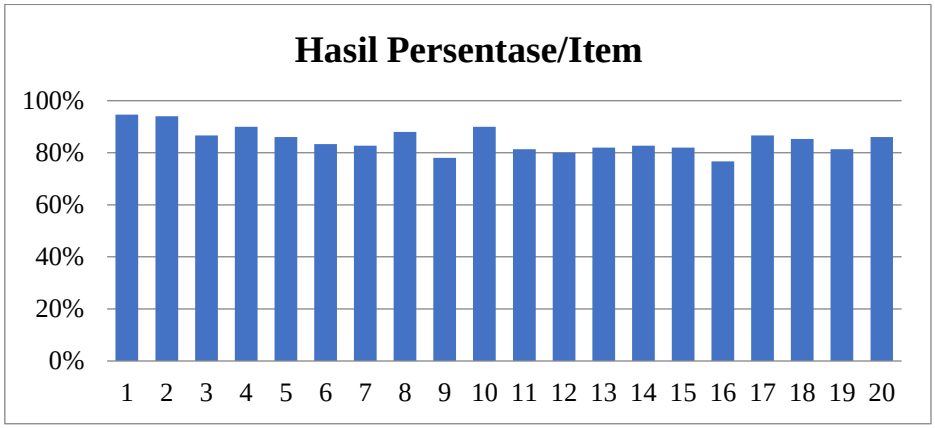
	Merasa Canva membantu saya berinovasi dalam membuat media pembelajaran.	4,5	90%	Sangat Tinggi
Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran	Mampu menghasilkan banyak ide ketika membuat media pembelajaran.	4,06	81%	Tinggi
	Dapat membuat lebih dari satu alternatif desain untuk satu materi pelajaran	4	80%	Tinggi
	Dapat mengubah desain sesuai kebutuhan siswa yang berbeda.	4,1	82%	Tinggi
	Mudah menyesuaikan model desain dengan berbagai karakteristik siswa SD.	4,13	83%	Tinggi
	Media pembelajaran yang saya buat memiliki unsur keaslian.	4,1	82%	Tinggi
	Membuat desain yang berbeda dari desain teman-teman lain.	3,83	77%	Tinggi
	Memberi perhatian pada detail seperti warna, gambar, dan tata letak.	4,3	87%	Sangat Tinggii
	Mampu mengembangkan desain dengan menambahkan elemen visual yang relevan.	4,26	85%	Sangat Tinggii
	Dapat mengidentifikasi kebutuhan siswa melalui media yang saya buat.	4,06	81%	Tinggi
	Menyesuaikan desain berdasarkan masalah pembelajaran yang ditemukan.	4,3	86%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa mahasiswa PGSD memiliki tingkat penggunaan aplikasi Canva yang tinggi hingga sangat tinggi dalam pembuatan media pembelajaran. Indikator penggunaan Canva menunjukkan skor tertinggi pada aspek “menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran” dengan rata-rata 4,73 (95%) dan “menggunakan template Canva dan memodifikasinya sesuai kebutuhan” dengan rata-rata 4,5 (90%). Hal ini

menunjukkan bahwa mahasiswa secara aktif memanfaatkan Canva untuk menyelesaikan tugas-tugas desain media pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga menunjukkan keberanian untuk bereksperimen dengan kombinasi warna, font, dan elemen visual (88%), yang menandakan adanya inisiatif dalam berinovasi. Meskipun demikian, indikator kemampuan membuat desain secara mandiri tanpa bantuan orang lain memperoleh skor 4,13 (83%), yang masih tergolong tinggi tetapi menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa kadang masih memerlukan referensi atau panduan saat membuat desain.

Pada aspek kreativitas, mayoritas indikator berada pada kategori tinggi. Mahasiswa mampu menghasilkan banyak ide (81%), membuat lebih dari satu alternatif desain (80%), serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan siswa yang berbeda (82%). Indikator tertinggi terkait kreativitas terlihat pada perhatian terhadap detail seperti warna, gambar, dan tata letak (87%) serta kemampuan menyesuaikan desain berdasarkan masalah pembelajaran yang ditemukan (86%). Adapun kemampuan mahasiswa menciptakan desain berbeda dari teman lain mendapat skor terendah 3,83 (77%), yang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih cenderung mengikuti contoh yang ada daripada membuat desain yang sepenuhnya orisinal. Secara keseluruhan, tabel ini menggambarkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki tingkat penggunaan Canva yang kuat dan kreativitas yang baik dalam menghasilkan media pembelajaran, dengan kemampuan teknis dan inovasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang menarik dan relevan.

Berikut disajikan diagram hasil persentase per item yang merepresentasikan kecenderungan jawaban responden.



Gambar 1. Diagram Hasil Persentase

Tabel 5. Hasil Analisis Variabel Penelitian

Variabel	Total	Skor Maks	Persentase	Rata-Rata	Kategori

X (Penggunaan Canva)	1310	1500	87.33%	4.37	Sangat Baik
Y (Kreatiivitas)	1236	1500	82.40%	4.12	Baik

Hasil pengolahan angket dari 30 responden mahasiswa PGSD, diperoleh gambaran mengenai tingkat penggunaan aplikasi Canva (variabel X) dan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran (variabel Y). Secara umum, kedua variabel menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi, Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua mahasiswa sudah memanfaatkan Canva secara optimal dalam kegiatan akademik (Herman et al., 2025). Pada variabel Penggunaan Canva (X)**,** mayoritas indikator memperoleh persentase di atas 85%. Indikator tertinggi terdapat pada aspek penggunaan Canva untuk membuat desain media pembelajaran dengan rata-rata 4,73 (95%), sedangkan indikator terendah terdapat pada kemampuan membuat desain secara mandiri tanpa bantuan orang lain, yaitu 4,13 (83%). Secara keseluruhan, variabel X mendapatkan persentase total 87,33% dengan rata-rata skor 4,37 dan berada dalam kategori "Sangat Baik"**.** Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang kreatif,inovatif, dan kolaboratif (Nita et al., 2025).

Pada variabel Kreativitas Mahasiswa (Y)**,** skor indikator juga berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Indikator tertinggi ditunjukkan pada kemampuan memperhatikan detail desain (87%) serta kemampuan menyesuaikan desain berdasarkan masalah pembelajaran (86%). Adapun indikator dengan skor terendah adalah kemampuan membuat desain yang berbeda dari teman lain (77%). Secara keseluruhan, variabel Y memperoleh persentase total 82,40% dengan rata-rata skor 4,12 dan termasuk kategori "Baik"**.** Dengan demikian, mahasiswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik dalam menggunakan aplikasi Canva, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan, sehingga secara keseluruhan kedua variabel menunjukkan hasil positif karena mahasiswa PGSD memiliki tingkat penggunaan Canva yang tinggi serta kreativitas yang baik dalam menghasilkan media pembelajaran (Latersia, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran. Tingkat penggunaan Canva berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan dengan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan fitur, memodifikasi template, dan berinovasi dalam desain. Sementara itu, kreativitas mahasiswa juga berada pada kategori baik, terlihat dari kemampuan menghasilkan ide, menyesuaikan desain dengan karakteristik siswa,

serta memperhatikan detail visual. Meskipun demikian, aspek orisinalitas desain masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, Canva terbukti menjadi alat yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik, inovatif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR REFERENSI

Amini, A. N., & Suswanto, B. (2023). *PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA MAHASISWA MAGANG SCTV 2023*. *3*(1), 34–47.

Fatmala, K., Syakur, A., Sukida, & Syamsuddin, A. (2025). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK MAHASISWA PGSD PADA MATA KULIAH MANAJEMEN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*. *11*, 221–231.

Firmansyah, D. (2022). *Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian : Literature Review General Sampling Techniques in Research Methodology : Literature Review*. *1*(2), 85–114.

Fuadah, A., & Windayanti, W. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kreativitas Guru terhadap Prestasi Akademik Siswa di MTs Ma ' arif 20 Kalidadi*. *9*, 10351–10356.

Harianto, D., & Utami, S. (2025). *The Use of Canva Application as An Effective and Innovative Learning Media*. 1–8.

Herman, F. V., Ramadhani, L., Alim, J. A., & Anggriani, M. D. (2025). *HUBUNGAN CANVA DENGAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA PGSD DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)*. *3*(7), 616–623.

Hidayat, S. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta*. *7*(2). https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426

Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Rumiarci, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *9*(2), 943–947. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). *STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. *7*(1), 13–20.

Junaedi, S. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING*

MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR. *07*, 80–89.

Latersia, T. (2023). *ANALISIS KEMAMPUAN MAHASISWA PGSD KELAS A/2023 UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS MEDAN DALAM PENGGUNAAN CANVA PADA PEMBUATAN POWERPOINT*. *2009*.

Mala, N. N., Martono, B., & Mardiana, N. (2023). *Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdot*. *10*(2), 101–108. https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18639

Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring*. *5*(1), 354–359.

Rahmayanti, I., Anshory, A. M. Al, Taufiqurrohchman, R., & Muhamad, S. (n.d.). *PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETRAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS X DI MAN KOTA BATU*. *11*(November 2023).

Rochmatul, M., & Abin, L. (2023). *Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in ..... 11*, 160–172.

Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara*. *4*(2), 117–122.

Syahrir[1], A. P., Zahirah[2], S. P., & Salamah[3], U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*, 732–742.

Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. *15*(1), 128–144. https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667

Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. *2*(1), 102–118.