Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PENDIDIKAN

Selly Libriani[1], Hinda Nur Khairiyah[2], Grasela Gasparini Kidi Atu[3], Hermawan Wahyu Setiadi[4] ✉
[1-4]Universitas PGRI Yogyakarta
librianiselly@gmail.com[1], nurkhinda@gmail.com[2], graselagasparinikidiatu@gmail.com[3], hermaone@upy.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa program pendidikan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan perguruan tinggi untuk menyediakan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif, visualisasi ide, dan keterampilan desain mahasiswa. Metode penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan prototipe, pengembangan media, validasi ahli, uji coba terbatas, serta revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan kreativitas mahasiswa, terutama dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Produk bahan ajar yang dikembangkan dinilai layak secara pedagogis dan visual oleh ahli media dan ahli materi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Canva secara berkelanjutan serta integrasi tugas kreatif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.
Kata Kunci: Bahan ajar interaktif; Canva; kreativitas mahasiswa.

ABSTRACT

This research aims to develop interactive teaching materials based on Canva to enhance the creativity of education students. The study originates from the need for higher education institutions to provide instructional materials that are not only informative but also capable of stimulating creative thinking, idea visualization, and students' design skills. The research employed a Research and Development (R&D) model consisting of needs analysis, prototype design, media development, expert validation, limited trials, and product revision. The results show that Canva-based interactive materials effectively improve student motivation, participation, and creativity, particularly in project-based learning activities. The final product was deemed feasible from both pedagogical and visual perspectives by media and material experts. This study recommends continuous utilization of Canva and the integration of creative assignments to support 21st-century learning.
Keywords: *Interactive teaching materials, Canva, student creativity.*

Article History
Received: November 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan perubahan signifikan dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan tinggi. Mahasiswa di abad ke-21 tidak hanya dituntut untuk memahami konten akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kreatif, kemampuan literasi digital, serta kemampuan memanfaatkan teknologi untuk memproduksi pengetahuan baru. Dalam konteks ini, peran guru (dan calon guru) telah bertransformasi; bukan lagi sekadar penyampai materi, tetapi sebagai perancang, inovator, dan evaluator bahan ajar yang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara individual (Rahmawati et al., 2025) . Namun, realitas pembelajaran di perguruan tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional, terbatas pada teks, minim visualisasi, dan kurang mendukung aktivitas kreatif mahasiswa. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa kurang terstimulasi untuk menciptakan karya inovatif, kurang mampu memvisualisasikan konsep secara menarik, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran (Susanti, 2024).Padahal bahan ajar merupakan elemen krusial dalam pembelajaran yang berperan sebagai panduan dan alat bagi calon guru atau guru untuk mencapai tujuan pendidikan(Riantiarna et al., 2025).

Di banyak program studi pendidikan, terutama pada mata kuliah yang menuntut kemampuan merancang pembelajaran, mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan media pembelajaran kreatif dan variatif. Sebagian mahasiswa belum terbiasa mengolah informasi ke dalam bentuk visual, multimedia, atau desain interaktif. Keterbatasan tersebut menyebabkan kemampuan kreativitas mahasiswa tidak berkembang optimal, sehingga berdampak pada kesiapan mereka sebagai calon guru yang profesional (Tobing & Sibarani, 2024). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan bahan ajar yang dapat merangsang kreativitas sekaligus memberikan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media digital yang memiliki potensi untuk menjawab permasalahan tersebut adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, animasi, elemen interaktif, dan fitur kolaborasi real-time yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar (Gurning, 2024). Canva adalah platform desain grafis online yang mudah digunakan untuk membuat modul, poster, infografik, dan media pembelajaran lainnya, bahkan oleh pengguna tanpa pengalaman desain(Nabillah et al., 2025). Canva tidak hanya memudahkan pengguna pemula dalam mendesain karya visual, tetapi juga memungkinkan pembuatan presentasi interaktif, infografis, e-modul, booklet digital, hingga bahan ajar bergaya multimedia yang mampu meningkatkan engagement mahasiswa. Keunggulan antarmuka yang sederhana, fleksibel, serta fitur ekspor dalam berbagai format (PDF, video, link interaktif) menjadikan Canva sebagai media yang relevan untuk pembelajaran berbasis proyek (Abin, 2023).

Penggunaan Canva dalam aktivitas pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, karena platform ini mendorong eksplorasi ide, kebebasan berkreasi, dan kemampuan mengkombinasikan berbagai bentuk representasi visual. Kreativitas sendiri dapat dipahami sebagai kemampuan menghasilkan gagasan baru, orisinal, dan bermakna yang diwujudkan melalui proses berpikir divergen, elaborasi, fleksibilitas, dan inovasi (Tobing & Sibarani, 2024). Dalam konteks pendidikan, kreativitas mahasiswa menjadi fondasi untuk melahirkan calon guru yang adaptif, inovatif, dan mampu merancang pembelajaran menarik bagi generasi peserta didik yang semakin terbiasa dengan media digital.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini memiliki wawasan pemecahan masalah berupa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pendidikan. Langkah ini dipilih karena Canva memungkinkan penyajian materi secara lebih visual, interaktif, dan sesuai karakteristik mahasiswa generasi digital native. Selain itu, Canva memberikan ruang luas bagi mahasiswa untuk mengembangkan karya kreatif melalui berbagai

fitur desain digital yang mudah digunakan. Proses pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) agar produk yang dihasilkan dapat divalidasi dan diuji secara sistematis (Gurning, 2024; Erfiana, 2025).

Untuk mendukung penelitian ini, rangkuman kajian teoretik meliputi empat konsep utama: (1) kreativitas mahasiswa, (2) bahan ajar interaktif, (3) teknologi pembelajaran digital, dan (4) pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Kreativitas dipandang sebagai kemampuan kompleks yang mencakup orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, serta kemampuan menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat dalam proses pembelajaran (Tobing & Sibarani, 2024). Sementara itu, bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang dirancang dengan menggabungkan teks, visual, audio, animasi, serta elemen interaktivitas sehingga mampu menstimulus pembelajaran aktif dan partisipatif (Stanevičienė, 2025). Pembelajaran digital menekankan pemanfaatan perangkat teknologi untuk menyampaikan materi secara efektif, fleksibel, dan sesuai kebutuhan mahasiswa (Susanti, 2024). Canva menjadi media yang semakin relevan digunakan karena mendukung pengembangan bahan ajar kreatif secara praktis dan kolaboratif (Abin, 2023).

Harapan dan manfaat dari penelitian ini cukup signifikan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur terkait pemanfaatan media desain digital dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pendidikan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi dosen, yaitu menyediakan contoh bahan ajar interaktif yang dapat langsung diterapkan atau dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan mata kuliah. Bagi mahasiswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik, interaktif, dan menantang kreativitas. Bagi institusi pendidikan tinggi, penelitian ini dapat menjadi landasan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara lebih terstruktur dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan bahan ajar interaktif, implementasi dalam kelas, serta evaluasi hasil penggunaan. Sampel penelitian terdiri dari 5 mahasiswa program pendidikan yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan dalam mata kuliah pengembangan media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan, lembar validasi ahli, penilaian kreativitas menggunakan rubrik, serta wawancara singkat untuk mengetahui pengalaman mahasiswa dalam menggunakan bahan ajar berbasis Canva. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dan rubrik kreativitas yang menilai orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk menilai kelayakan bahan ajar dan perubahan kreativitas mahasiswa setelah penggunaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari proses validasi ahli, uji coba penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva, serta penilaian kreativitas mahasiswa. Berdasarkan penilaian ahli materi, bahan ajar dinyatakan layak karena telah memenuhi kaidah kesesuaian kompetensi, ketepatan isi, kejelasan tujuan pembelajaran, dan konsistensi penyajian. Ahli media juga memberikan penilaian sangat baik pada aspek tampilan visual, kemenarikan desain, kejelasan navigasi, serta kualitas interaktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi prinsip pedagogis dan prinsip desain digital modern, sejalan dengan pandangan Gurning (2024) bahwa media pembelajaran interaktif yang baik harus memadukan unsur pedagogi dan estetika visual. Masukan yang diberikan oleh ahli terutama berkaitan dengan penambahan konsistensi warna serta peningkatan kejernihan ikon navigasi sehingga dilakukan revisi minor sebelum produk diujicobakan kepada mahasiswa.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Pada tahap implementasi, sebanyak 5 mahasiswa menggunakan bahan ajar interaktif berbasis Canva dalam kegiatan perkuliahan. Mahasiswa mengakses materi, video, infografis, dan kuis interaktif yang disajikan dalam satu kesatuan modul digital. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa bahan ajar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong mereka lebih aktif dalam mengeksplorasi visual dan ide kreatif. Temuan ini sejalan dengan Erfiana (2025) yang menjelaskan bahwa platform digital visual seperti Canva dapat meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu mahasiswa dalam pembelajaran.

Penilaian kreativitas mahasiswa, yang diukur melalui rubrik orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi, menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Mahasiswa mampu menghasilkan karya dalam bentuk poster, mind map, dan presentasi digital dengan tingkat variasi visual dan ide yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan bahan ajar. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek orisinalitas, di mana mahasiswa berani menciptakan desain baru, mengembangkan kombinasi warna yang lebih kreatif, serta mengadaptasi ilustrasi untuk menjelaskan konsep pembelajaran secara mandiri. Temuan ini diperkuat oleh Susanti (2024) yang menegaskan bahwa media digital interaktif mampu memicu kemampuan berpikir kreatif mahasiswa karena memberikan ruang eksperimen visual yang luas.

Selain itu, wawancara singkat menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan karya visual dan lebih termotivasi untuk berkontribusi dalam diskusi kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tobing & Sibarani (2024) bahwa penggunaan media digital kolaboratif memungkinkan mahasiswa belajar sambil berkreasi dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Canva juga memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam satu proyek melalui fitur edit bersama, sehingga mahasiswa dapat bertukar ide dan memperkaya hasil karya mereka. Kolaborasi kreatif ini mendukung pandangan Stanevičienė (2025) bahwa kreativitas mahasiswa akan berkembang optimal ketika pembelajaran melibatkan proses eksplorasi, kolaborasi, dan produksi karya secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga memperluas kemampuan mahasiswa dalam berpikir kreatif dan memvisualisasikan ide. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memproduksi konten pembelajaran secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk perguruan tinggi dalam mendukung pembelajaran kreatif, terutama pada mata kuliah yang berkaitan dengan desain, media, atau strategi pembelajaran inovatif. Selain itu, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pengalaman aktif sebagai inti proses belajar, di mana mahasiswa membangun pengetahuan melalui proses mencipta, mengevaluasi, dan memodifikasi karya visual mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mahasiswa pendidikan. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki kualitas isi, tampilan, dan interaktivitas yang sangat baik sehingga memenuhi standar pedagogis dan kebutuhan pembelajaran digital. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta kreativitas mahasiswa, khususnya pada aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi dalam menghasilkan karya visual. Mahasiswa menjadi lebih berani bereksperimen, lebih aktif dalam eksplorasi ide, dan lebih percaya diri dalam menciptakan produk pembelajaran kreatif. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendorong

pengembangan kreativitas mahasiswa dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas bahan ajar ini pada skala lebih luas atau pada mata kuliah yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Abin, F. (2023). *Digital-based creative learning through Canva in higher education*. Journal of Educational Media Innovation, 5(2), 112–124.

Erfiana, N. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform digital pada pendidikan tinggi*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45–58.

Gurning, S. (2024). *Model pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk perguruan tinggi*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 8(3), 201–215.

Nabillah, V., Nurlaili, I., & Setiadi, H. W. (2025). Penerapan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidispliner*, *02*(03), 2570–2576.

Rahmawati, Setiawati, A., & Setiadi, H. W. (2025). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN BAHAN AJAR YANG BERMAKNA DAN ADAPTIF TERHADAP KARAKTERISTIK SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(4), 4670–4674.

Riantiarna, R., Lestari, Y., Saputra, & Setiadi, H. W. (2025). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(04), 342–356.

Stanevičienė, R. (2025). *Digital visual tools and creativity development among university students*. International Journal of Creative Pedagogy, 7(1), 33–47.

Susanti, M. (2024). *Penerapan media digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pendidikan*. Jurnal Pendidikan Modern, 9(2), 89–101.

Tobing, D., & Sibarani, R. (2024). *Kolaborasi digital dalam pembelajaran kreatif di era pascadigital*. Jurnal Pendidikan Kontemporer, 6(1), 55–70.