



## Keinovasian Mahasiswa dalam Mengadopsi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva sebagai Teknologi Tepat Guna

Asep Ediana Latip<sup>1</sup>, Anisaa Eka Febiana<sup>2\*</sup>, Nabilah Safitra Lubis<sup>3</sup>, Putri Zahara<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>asep.ediana@uinjkt.ac.id, <sup>2\*</sup>anisaa.eka24@mhs.uinjkt.ac.id, <sup>3</sup>nabila.safitra24@mhs.uinjkt.ac.id,

<sup>4</sup>putri.zahara24@mhs.uinjkt.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 29-12-2025

Accepted: 26-01-2026

Published: 15-04-2026

### Keywords:

Students Innovativeness  
Interactive Teaching Materials  
Canva  
Appropriate Technology

### Abstract

*This study aims to assess the extent to which students of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education program demonstrate innovativeness in utilizing interactive instructional materials developed through canva as an appropriate technology for learning. The study was conducted in response to the rapid advancement of digital technology in higher education and the need to strengthen the innovative capabilities of PGMI students as prospective Madrasah Ibtidaiyah teachers in the digital learning era. A quantitative approach using a survey method was employed, involving PGMI students who had utilized canva in learning activities as the research population. Data were collected through an online questionnaire distributed via Google Forms, using a closed-ended Likert-scale instrument developed based on indicators of innovativeness and learning technology adoption. The collected data were analyzed using descriptive statistical methods to describe the level of student innovativeness. The results indicate that PGMI students exhibit a good level of innovativeness in adopting canva as an appropriate learning technology, as they not only use canva as a visual design tool but also creatively develop it into contextual, engaging, and interactive teaching materials aligned with the characteristics of Madrasah Ibtidaiyah learners. However, the study is limited by the relatively small number of respondents and the exclusive use of descriptive statistical analysis, which restricts the generalizability of the findings; therefore, future research is recommended to apply inferential statistical analyses and involve more diverse respondent groups.*

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai sejauh mana mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah berinovasi dalam menggunakan bahan ajar interaktif yang dihasilkan melalui Canva sebagai teknologi yang sesuai untuk pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebagai tanggapan terhadap kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan tinggi dan kebutuhan untuk memperkuat kemampuan inovatif mahasiswa PGMI sebagai calon pengajar di Madrasah Ibtidaiyah di zaman pembelajaran digital. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah mahasiswa PGMI yang telah memanfaatkan canva dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket secara daring menggunakan Google Form. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert yang dikembangkan berdasarkan indikator keinovasian dan adopsi teknologi pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat keinovasian mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI memiliki tingkat keinovasian yang baik dalam mengadopsi canva sebagai teknologi tepat guna. Mahasiswa

tidak hanya menggunakan canva sebagai alat desain visual, tetapi juga mengembangkannya secara kreatif sebagai bahan ajar interaktif yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini masih terbatas pada cakupan responden yang terbatas dan penggunaan analisis statistik deskriptif, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan analisis inferensial serta melibatkan responden yang lebih beragam.

**Kata Kunci:** Keinovasian Mahasiswa, Bahan Ajar Interaktif, Canva, Teknologi Tepat Guna.

## 1. PENDAHULUAN

Evolusi teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan tinggi, tidak hanya sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam transformasi metode pembelajaran. Kemajuan teknologi digital memengaruhi cara dosen menyampaikan materi, cara mahasiswa belajar, serta cara institusi pendidikan menyesuaikan kurikulum dan strategi pembelajaran agar tetap relevan dengan tuntutan zaman. Dalam konteks ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dituntut memiliki kemampuan adaptif dan inovatif agar siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital [1].

Pembelajaran di perguruan tinggi menjadi kurang efektif apabila masih bergantung pada pendekatan tradisional yang bersifat satu arah dan berpusat pada dosen. Mahasiswa PGMI sebagai generasi *digital native* membutuhkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, visual, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Kondisi ini menuntut adanya pembelajaran yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk aktif, berkreasi, dan berkolaborasi dalam proses belajar. Selain itu, penguasaan keterampilan abad ke-21 menjadi penting agar mahasiswa mampu merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Namun, praktik pembelajaran di perguruan tinggi masih banyak didominasi metode ceramah dan penggunaan bahan ajar berbasis teks, sehingga kurang mampu mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital.

Pembelajaran tradisional yang minim unsur interaktif sering kali membuat mahasiswa kurang terlatih dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Materi ajar yang kurang variatif serta dominasi teks panjang tanpa dukungan visual menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep pembelajaran dengan kebutuhan nyata di lapangan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kesiapan mahasiswa PGMI dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik [2].

Selain itu, metode pembelajaran yang kurang fleksibel belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar mahasiswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Keterbatasan interaksi dan umpan balik dalam pembelajaran tradisional juga menyulitkan dosen dalam memantau serta menilai tingkat pemahaman mahasiswa secara optimal. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, situasi ini dapat menghambat pengembangan kompetensi mahasiswa PGMI dalam merancang pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan inovatif di Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi tepat guna menjadi salah satu alternatif solusi dalam menjawab berbagai tantangan pembelajaran di perguruan tinggi. Teknologi tepat guna dipahami sebagai teknologi yang mudah digunakan, terjangkau, relevan dengan kebutuhan pengguna, serta mampu memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Bagi mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik, teknologi tepat guna diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan bahan ajar digital secara praktis dan efektif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Pemanfaatan teknologi semacam ini juga membuka peluang bagi mahasiswa untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring yang memenuhi kriteria sebagai teknologi tepat guna dalam pendidikan. Platform ini memungkinkan mahasiswa PGMI merancang berbagai bentuk bahan ajar interaktif seperti poster edukatif, infografis, presentasi multimedia, lembar kerja, hingga video pembelajaran. Kemudahan penggunaan, ketersediaan template siap pakai, serta fitur *drag-and-drop* menjadikan Canva mudah diadopsi oleh mahasiswa tanpa latar belakang desain grafis. Pemanfaatan Canva juga membantu mahasiswa lebih fokus pada pengembangan isi dan strategi pembelajaran dibandingkan aspek teknis desain.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan Canva dalam pembelajaran lebih banyak berfokus pada efektivitas media terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Pendekatan tersebut cenderung menilai teknologi dari aspek output pembelajaran semata, sementara aspek perilaku, kesiapan, dan kreativitas mahasiswa sebagai pengguna teknologi masih kurang mendapat perhatian. Padahal, keberhasilan integrasi teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh peningkatan hasil belajar, tetapi juga oleh tingkat keinovasian pengguna dalam mengadopsi dan mengembangkan teknologi tersebut [3].

Pengukuran keinovasian mahasiswa menjadi krusial karena keinovasian mencerminkan sikap terbuka terhadap perubahan, kemampuan adaptasi teknologi, serta kreativitas dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara berkelanjutan [4]. Bagi mahasiswa PGMI sebagai calon guru, keinovasian merupakan kompetensi penting yang menentukan kesiapan profesional di era pendidikan digital [5]. Mahasiswa yang inovatif tidak hanya mampu menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikannya secara pedagogis sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran [6].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang secara khusus menganalisis tingkat keinovasian mahasiswa PGMI dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis Canva sebagai teknologi tepat guna. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana mahasiswa PGMI memosisikan diri tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator dalam pengembangan bahan ajar digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam kajian inovasi pendidikan serta implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengukur tingkat keinovasian mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis Canva sebagai teknologi tepat guna. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGMI yang telah menggunakan Canva dalam proses pembelajaran dan pengembangan bahan ajar. Dari populasi tersebut, dipilih sebanyak 40 mahasiswa sebagai sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan menetapkan kriteria responden yang memiliki pengalaman menggunakan Canva dalam menyusun atau memanfaatkan bahan ajar digital

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGMI yang telah menggunakan platform Canva dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling dengan kriteria: (1) mahasiswa aktif Program Studi PGMI, (2) pernah menggunakan Canva dalam pembelajaran, dan (3) memiliki pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar digital. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 40 responden sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert 1–5, di mana skor 1 menunjukkan tingkat persetujuan paling rendah dan skor 5 menunjukkan tingkat persetujuan paling tinggi. Kuesioner disusun berdasarkan indikator inovasi mahasiswa dan adopsi teknologi dalam pembelajaran, yang disesuaikan dengan konteks penggunaan teknologi pembelajaran digital.

Data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis ini meliputi perhitungan skor rata-rata dan persentase untuk menggambarkan tingkat keinovasian mahasiswa dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis Canva. Hasil analisis tersebut digunakan untuk memberikan gambaran empiris mengenai kecenderungan mahasiswa PGMI dalam menerima, menggunakan, dan mengembangkan teknologi pembelajaran digital sebagai bagian dari kompetensi profesional calon pendidik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 40 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai peserta. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang menggunakan Google Form yang dirancang untuk menilai sejauh mana mahasiswa berinovasi dalam penerapan bahan ajar. Instrumen penelitian ini menerapkan skala Likert 1-5, di mana skor 1 mencerminkan tingkat persetujuan yang paling rendah dan skor 5 menunjukkan tingkat persetujuan yang paling tinggi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk menentukan rata-rata, persentase, serta kategori pada setiap indikator inovasi. Rincian hasil analisis untuk setiap indikator inovasi disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Keinovasian Mahasiswa PGMI dalam Mengadopsi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva

No	Indikator Keinovasian	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan bahan ajar	4,32	86,4%	Sangat Tinggi
2	Kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran	4,18	83,6%	Tinggi
3	Ketertarikan terhadap inovasi bahan ajar	4,25	85%	Sangat Tinggi
4	Efektivitas bahan ajar dalam pembelajaran	4,10	82%	Tinggi
	<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>4,21</b>	<b>84,2%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan Tabel 1, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keinovasian mahasiswa PGMI dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis canva terletak pada level yang sangat tinggi dengan rata-rata total 4,21 dan persentase 84,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa menunjukkan sikap positif, adaptif, dan inovatif terhadap penggunaan teknologi tepat guna dalam menyediakan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran. Penerimaan tinggi ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya melihat teknologi sebagai alat tambahan, melainkan sebagai bagian penting dalam pengembangan bahan ajar yang kreatif, responsif terhadap kebutuhan pembelajaran, dan sesuai dengan konteks pedagogis saat ini.

Indikator keinovasian yang menempati urutan pertama adalah kemudahan penggunaan bahan ajar yang memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata skor 4,32 (86,4%) dan dikategorikan sangat tinggi. Hal ini didukung penelitian Salsabila dan Amrullah yang juga menemukan bahwa siswa menilai kemudahan penggunaan Canva sangat tinggi dalam konteks presentasi kelas dengan skor rata-rata 5,78 yang konsisten pada kategori tinggi [7]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan kemudahan dalam menggunakan Canva sebagai platform yang mudah dipelajari dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Persepsi kemudahan tersebut menjadi faktor penting yang mendorong mahasiswa untuk lebih percaya diri dalam mencoba serta menghadapi inovasi dalam pembuatan bahan ajar. Temuan ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989), yang menekankan bahwa kemudahan penggunaan berperan dalam meningkatkan penerimaan teknologi oleh pengguna.

Indikator keinovasian pada aspek kemudahan penggunaan bahan ajar sejalan dengan salah satu variabel dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu *perceived ease of use*. Ketika suatu teknologi dipersepsikan mudah digunakan, hambatan yang dirasakan pengguna akan berkurang, sehingga peluang adopsi dan munculnya inovasi menjadi lebih besar. Persepsi kemudahan penggunaan juga memiliki pengaruh langsung terhadap sikap dan niat individu dalam menggunakan teknologi, sebagaimana dikemukakan oleh Davis (1989) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Venkatesh dan Davis (2000). Hal ini sejalan dengan penelitian Mulyanto, Sumarsono, Niyartama, & Syaka menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* dapat dijelaskan sebagai individu yang percaya bahwa aplikasi canva mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang cukup lama dalam menggunakannya dan mempelajarinya. Inovasi kemudahan penggunaan bahan ajar dalam aplikasi Canva menunjukkan bahwa mahasiswa akan lebih fokus pada konteks pedagogis dan kreativitas bahan ajar, bukan pada kesulitan teknis penggunaan aplikasi yang mendorong munculnya sikap inovatif dalam proses pembelajaran [8].

Indikator inovasi yang menempati urutan kedua yaitu ketertarikan terhadap inovasi bahan ajar yang menunjukkan skor rata-rata 4,25 (85%) dan tergolong kategori sangat tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya inovasi pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva membuat mahasiswa memiliki minat dan ketertarikan terhadap hal tersebut bukan hanya karena tuntutan akademik. Adanya ketertarikan individu merupakan aspek penting dalam pengembangan inovasi karena minat yang tinggi akan mendorong individu bereksperimen, mengeksplorasi fitur baru, dan mengembangkan ide-ide yang tentunya sangat kreatif. Ketertarikan tersebut juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran serta pengembangan bahan ajar yang lebih variatif dan kontekstual. Selain itu, minat yang tinggi berkontribusi pada peningkatan motivasi mahasiswa untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Begitupun sebaliknya, kurangnya inovasi dalam penggunaan media belajar yang interaktif dan menyenangkan semakin memperkuat rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Salsabilla., dkk (2024) bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran secara bijak sebenarnya berpotensi menaikkan minat dan dorongan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga termasuk salah satu sumber belajar yang berfungsi mendukung kelancaran proses pembelajaran agar lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Mananghaya dkk. (2025)

yang menunjukkan bahwa sikap mahasiswa yang positif terhadap teknologi berkaitan dengan kepercayaan diri dan keterlibatan mereka dalam penggunaan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan calon guru, ketertarikan terhadap inovasi menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran yang variatif dan tidak monoton [9]

Indikator inovasi yang menempati urutan ketiga yaitu kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,18 (83,6%) dan tergolong dalam kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menilai penggunaan Canva mampu memenuhi kebutuhan mereka dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan mahasiswa. Kesesuaian tersebut tercermin dari fleksibilitas Canva dalam mendukung berbagai bentuk penyajian materi pembelajaran. Selain itu, mahasiswa merasa lebih mudah menyesuaikan desain bahan ajar dengan tujuan dan konteks pembelajaran yang ingin dicapai. Kesesuaian ini menerapkan prinsip teknologi tepat guna, yaitu teknologi yang dirancang dan digunakan sesuai dengan konteks, kebutuhan, dan kemampuan pengguna. Aplikasi Canva juga menyediakan berbagai fitur yang beragam, seperti template edukatif dan pilihan desain yang variatif, sehingga dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran [10]. Hal ini membuat mahasiswa mengangaap aplikasi canva memiliki manfaat fungsional dan aplikatif yang dikembangkan di teknologi baru yang selaras dengan teori *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam variabel *Perceived Usefulness*. *Perceived Usefulness* dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa aplikasi canva dapat memudahkan dalam mempelajari atau menyelesaikan tugas tertentu. *Perceived usefulness* mengacu pada tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat memudahkan pekerjaannya dan pada akhirnya dapat meningkatkan kinerjanya dalam pekerjaannya [11]. Oleh karena itu, tingginya skor pada indikator ini memperkuat posisi Canva sebagai teknologi tepat guna dalam konteks pendidikan PGMI.

Indikator inovasi yang menempati urutan keempat yaitu efektivitas bahan ajar dalam pembelajaran dengan skor rata-rata 4,10 (82%) dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai bahan ajar berbasis Canva mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Efektivitas ini berkaitan erat dengan persepsi manfaat atau *perceived usefulness* dalam kerangka teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Davis (1989) menyatakan bahwa teknologi akan diterima apabila pengguna merasakan manfaat nyata dalam meningkatkan kinerja atau hasil yang diharapkan. Canva dalam penelitian ini dipersepsikan sebagai media yang membantu mahasiswa dalam menyampaikan materi secara visual dan sistematis, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran [12]. Efektivitas bahan ajar berbasis Canva dapat dirasakan tidak hanya dari sisi teknis, tetapi juga dari sisi pedagogis. Hal ini memperkuat pendapat bahwa Canva dapat dikategorikan sebagai teknologi tepat guna yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di lingkungan PGMI. Penggunaan Canva memungkinkan dosen dan mahasiswa menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan aplikasi ini berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mahasiswa selama proses pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat keinovasian yang sangat tinggi dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis Canva, namun temuan penelitian tidak sepenuhnya sejalan dengan studi penelitian sebelumnya. Beberapa studi menjelaskan bahwa adopsi teknologi pembelajaran tidak selalu berjalan optimal karena adanya berbagai faktor penghambat. Ansari, Waris, dan Zara (2024) menemukan bahwa keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan, serta dukungan teknis yang minim dapat menghambat integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga tidak semua pengguna mampu berinovasi secara maksimal. Hasil serupa juga ditunjukkan dalam kajian sistematis yang menyatakan bahwa rendahnya kompetensi digital serta kesenjangan akses terhadap perangkat teknologi menjadi faktor utama yang menurunkan efektivitas adopsi teknologi pendidikan [13].

Dalam konteks penggunaan Canva secara spesifik, penelitian Subhan dkk. (2025) mengungkap bahwa meskipun Canva berpotensi meningkatkan kreativitas pembelajaran, pemanfaatannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan literasi digital dan infrastruktur pendukung. Temuan lain juga menunjukkan bahwa keterbatasan akses internet serta pembatasan fitur pada versi gratis Canva dapat membatasi eksplorasi dan kreativitas pengguna, sehingga teknologi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam semua konteks pembelajaran [14]. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat keinovasian dan adopsi teknologi sangat dipengaruhi oleh konteks pengguna, kesiapan digital, serta dukungan lingkungan pembelajaran yang tersedia. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan Canva tidak hanya ditentukan oleh fitur aplikasi, tetapi juga oleh strategi implementasi pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, integrasi Canva perlu disesuaikan dengan karakteristik institusi dan peserta didik agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal.

Adanya inovasi mahasiswa yang tinggi dalam mengadopsi bahan ajar berbasis Canva memiliki dampak praktik yang signifikan bagi pengembangan kurikulum. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dalam pendidikan tinggi berdampak signifikan terhadap pengembangan kurikulum. Hal ini didukung oleh penelitian Salgimbekova, 2024 bahwa teknologi pembelajaran inovatif di konteks pendidikan tinggi menemukan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya membantu efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong perubahan dalam desain kurikulum agar lebih responsif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21 [15]. Penelitian Handayani dkk (2023) tentang peran teknologi dalam mendukung Kurikulum Merdeka Belajar menyatakan bahwa teknologi pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, meningkatkan pembelajaran mandiri, serta membantu mahasiswa mencapai kompetensi yang diharapkan dalam konteks perguruan tinggi modern. Temuan-temuan dari penelitian tersebut menguatkan implikasi praktis bahwa keberadaan mahasiswa PGMI dengan tingkat keinovasian tinggi akan memberikan dorongan kuat bagi kurikulum PGMI untuk lebih menekankan integrasi teknologi, perancangan bahan ajar digital, serta strategi pembelajaran yang mendukung pola belajar mahasiswa generasi digital.

Selain itu, pembelajaran dapat diarahkan pada pendekatan *project-based learning*, di mana mahasiswa tidak hanya mempelajari teori media pembelajaran, tetapi juga mempraktikkan secara langsung pembuatan bahan ajar yang inovatif sebagai respons terhadap tantangan pendidikan di era digital. Tingginya tingkat inovasi menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI memiliki kesiapan yang baik untuk berperan sebagai agen perubahan dalam proses pembelajaran. Kemampuan mengadopsi serta mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi tepat guna merupakan kompetensi penting bagi calon guru, khususnya dalam menghadapi karakteristik peserta didik generasi digital. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris mengenai tingkat keinovasian mahasiswa, tetapi juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi yang mudah digunakan, bermanfaat, dan kontekstual dalam pendidikan guru [16].

Berdasarkan hasil analisis indikator keinovasian yang telah dipaparkan sebelumnya, temuan penelitian ini tidak hanya dapat dipahami secara kuantitatif, tetapi juga perlu dimaknai dalam konteks pembentukan identitas profesional mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik. Keinovasian mahasiswa tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran, melainkan mencerminkan cara berpikir reflektif dan kesadaran pedagogis dalam memilih serta memanfaatkan teknologi secara tepat. Mahasiswa yang inovatif menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan penggunaan Canva dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, sehingga teknologi dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terencana dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, pemanfaatan Canva sebagai teknologi tepat guna menunjukkan adanya pergeseran paradigma dalam pengembangan bahan ajar. Mahasiswa PGMI tidak lagi berfokus pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi mulai mengarah pada penciptaan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Integrasi unsur visual, interaktivitas, dan kreativitas dalam bahan ajar berbasis Canva mencerminkan upaya mahasiswa dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi telah diarahkan untuk mendukung tujuan pedagogis, bukan sekadar memenuhi tuntutan administratif atau teknis pembelajaran.

Jika ditinjau dari perspektif difusi inovasi, tingkat keinovasian mahasiswa yang tinggi mengindikasikan bahwa mahasiswa PGMI memiliki karakteristik sebagai pengguna awal (*early adopters*) dalam lingkungan akademik. Mahasiswa dengan karakteristik ini memiliki potensi untuk berperan sebagai agen perubahan dalam praktik pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Pembiasaan penggunaan Canva selama proses perkuliahan memberikan bekal bagi mahasiswa untuk lebih siap menghadapi dinamika pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Dengan demikian, inovasi yang ditunjukkan mahasiswa tidak bersifat insidental, melainkan berpotensi berkelanjutan dalam praktik profesional mereka sebagai pendidik.

Meskipun demikian, tingkat keinovasian yang tinggi tetap memerlukan pendampingan akademik agar pemanfaatan teknologi pembelajaran berjalan secara optimal dan terarah. Tanpa bimbingan yang memadai, penggunaan Canva berpotensi lebih menonjolkan aspek visual dibandingkan kedalaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peran dosen menjadi penting dalam mengarahkan mahasiswa agar mampu mengintegrasikan teknologi secara seimbang antara aspek estetika, interaktivitas, dan substansi pedagogis. Pendampingan yang berkelanjutan diharapkan dapat memastikan bahwa inovasi yang dikembangkan mahasiswa benar-benar berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Tingginya tingkat keinovasian mahasiswa PGMI dalam mengadopsi bahan ajar interaktif berbasis Canva menunjukkan bahwa kesiapan calon guru di era digital tidak lagi cukup diukur melalui penguasaan materi atau hasil belajar semata, tetapi juga melalui kemampuan mereka dalam beradaptasi, berkreasi, dan memanfaatkan teknologi pembelajaran secara inovatif. Temuan ini menggeser cara pandang terhadap kompetensi calon pendidik, dari yang semula berfokus pada kemampuan mengajar secara konvensional menjadi kemampuan mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari praktik pedagogis yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Dalam konteks pengelolaan pendidikan guru, hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya program studi dan dosen secara sistematis mengintegrasikan pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui tugas pengembangan bahan ajar, proyek berbasis media digital, maupun pelatihan literasi teknologi pendidikan. Penyediaan bimbingan teknis dan ruang eksplorasi kreatif bagi mahasiswa akan mendorong pemanfaatan Canva tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi sebagai media strategis dalam merancang pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

#### REFERENCES

- [1] M. Thoyib, "TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN TINGGI SEBAGAI RESPON TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL DAN TEKNOLOGI GLOBAL," *Sindoro CENDIKIA Pendidik.*, 2025, doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252.
- [2] T. Wulandari, A. Mudinillah, A. Islam, N. Batusangkar, S. Tinggi, and A. Islam, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD," vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>.
- [3] Badrudin, "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Sejarah," *KALA MANCA J. Pendidik.*, vol. 2023, pp. 19–22, 2023, [Online]. Available: <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>
- [4] N. Kusumawati and S. D. Prastiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, pp. 1689–1699, 2025, doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>.
- [5] A. Setiawan, P. Nuraini, and U. Muslimah, "Pemanfaatan Canva dalam E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Inovasi Pembelajaran," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2024, pp. 15138–15142, 2025.
- [6] D. Agustiyani, V. Tianna, V. S. Z. A., and Danuri, "PENGGUNAAN MEDIA CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR : Literature Review," *J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 178–195, 2024.
- [7] A. Salsabila and A. Amrullah, "Students ' Perception on the Use of Canva as a Presentation Tool : The Study at SMA Srijaya Negara Palembang," *J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, pp. 11509–11515, 2025.
- [8] A. M. Sumarsono, T. F. Niyartama, and A. K. Syaka, "Penerapan Technology Acceptance Model ( TAM ) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink," *Semesta Tek.*, vol. 23, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.18196/st.231253.
- [9] S. Salsabilla, E. D. P. B. Tarigan, and S. Syahrial, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas 1 SD," *J. Ilmuan Bhs. dan Sastra Ingg.*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.661>.
- [10] Rahmawati, M. I. F. A. Jihad, and N. Zainab, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Haqqul Yaqin Sampang," *J. Stud. Islam dan Interdisip.*, vol. 8, no. 2, pp. 202–222, 2023, doi: 10.30603/jiaj.v8i2.3918.
- [11] Y. He, Q. Chen, and S. Kitkuakul, "Regulatory focus and technology acceptance : Perceived ease of use and usefulness as efficacy Regulatory focus and technology acceptance : Perceived ease of use and usefulness as efficacy," *Cogent Bus. Manag.*, 2018, doi: 10.1080/23311975.2018.1459006.
- [12] D. Harianto, Ahmad, and S. Utami, "The Use of Canva Application as An Effective and Innovative Learning Media," *J. Kependidikan*, pp. 1–8, 2025.
- [13] M. Ansari, S. Waris, and C. Zara, "Barriers to Educational Technology Adoption : Navigating Challenges in Integration," *J. Soc. Sci.*, vol. 5, no. 3, pp. 240–247, 2024, doi: 10.55737/qjss.123732538.

- [14] M. Subhan, D. F. Salsabiela, and S. Kencana, “TEKNIK DAN TANTANGAN PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH,” *J. INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, vol. 3, pp. 380–390, 2025.
- [15] K. Shalgimbekova, T. Smagliy, R. Kalimzhanova, and Z. Suleimenova, “Innovative teaching technologies in higher education: efficiency and student motivation,” *Cogent Educ.*, vol. 11, no. 1, p., 2024, doi: 10.1080/2331186X.2024.2425205.
- [16] F. Handayani, D. M. Hasyim, W. Suryono, Sutrisno, Sutrisno, and R. Novita, “PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENDUKUNG EFEKTIVITAS PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 6, pp. 1265–1271, 2023, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>