

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MAHASISWA
(STUDI KASUS: STIT SYEKH MUHAMMAD NAFIS TABALONG)**

Hatmiah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syekh Muhammad Nafis Tabalong, Indonesia

Email: mia.hatmiah87@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the application of interactive media based on Canva to improve student learning outcomes at STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. The formulation of the problem in this study is how to apply interactive media based on Canva to improve student learning outcomes at STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. This type of research is field research and the approach used is a qualitative approach. The subjects of this study were lecturers and students at STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. The object of this study is the application of interactive media based on Canva to improve student learning outcomes at STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. The data collection techniques were carried out by interview, observation and documentary. Data processing techniques used data reduction, data display and data verification and data analysis using qualitative descriptive. The results of the study showed that the application of interactive media based on Canva to improve student learning outcomes at STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong was successful, because the average student score increased significantly after using Canva. In addition, students become more active and involved in learning, with the visualization and interactivity offered by Canva increasing their understanding of the material. Further discussion shows that Canva is effective in supporting diverse learning styles, improving critical thinking skills, and facilitating collaborative learning. The conclusion of this study is that Canva-based interactive media can significantly improve student learning outcomes and support a more effective and interactive learning process. However, the success of implementing this media is highly dependent on teacher competence and adequate technological infrastructure support. This study recommends improving teacher training and infrastructure development to optimize the use of Canva in education.

Keywords: Interactive Media, Canva, and Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dan pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Objek penelitian ini adalah penerapan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil

belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumenter. Teknik pengolahan data menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi data serta analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong berhasil, karena rata-rata nilai mahasiswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan Canva. Selain itu, mahasiswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, dengan visualisasi dan interaktivitas yang ditawarkan Canva meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa Canva efektif dalam mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media interaktif berbasis Canva secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Namun, keberhasilan penerapan media ini sangat tergantung pada kompetensi dosen dan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan pelatihan dosen dan pengembangan infrastruktur untuk mengoptimalkan penggunaan Canva dalam pendidikan.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, dan Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu upaya untuk mencapai hal ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar mahasiswa. Menurut Arifin (2021), penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya media interaktif, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi mahasiswa.

Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan, telah menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Canva memungkinkan dosen untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga visual dan interaktif, yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Canva menyediakan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti infografis, poster, dan presentasi. Dengan materi yang lebih visual dan dinamis, mahasiswa

lebih cenderung tertarik dan aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Peningkatan keterlibatan ini pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mahasiswa. Ketika mahasiswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar, mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. Media interaktif berbasis Canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan informasi dan memperkuat pemahaman konsep. Sebagai hasilnya, mahasiswa dapat menunjukkan kemajuan yang lebih baik dalam pencapaian akademik mereka (S. Rahmawati, 2020).

STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong sebagai salah satu sekolah tinggi yang mengedepankan pendidikan berbasis Islam, juga merasakan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran. Tantangan utama yang dihadapi oleh dosen-dosen di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik di tengah era digital saat ini. Hasil wawancara dengan beberapa dosen menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa yang semakin kompleks dan dinamis. Para dosen mengakui bahwa pendekatan tradisional mungkin tidak cukup untuk menjaga keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar, terutama dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Oleh karena itu, mereka perlu mencari dan menerapkan metode yang lebih inovatif dan relevan, seperti penggunaan media interaktif berbasis Canva, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Inovasi ini diharapkan dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa dan menghadapi tantangan yang ada dalam sistem pendidikan saat ini (D. Nugraha, (2022).

Dalam konteks ini, penerapan media interaktif berbasis Canva menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi masalah dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Studi yang dilakukan oleh Sari dan Lestari menunjukkan bahwa mahasiswa yang diajarkan menggunakan media interaktif berbasis Canva mengalami peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini mendukung argumen bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperbaiki hasil belajar mereka. Dengan fitur-fitur Canva yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. Media ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga memberikan alternatif yang efektif untuk metode pembelajaran tradisional yang mungkin sudah tidak lagi memadai (M. Sari & P. Lestari, 2019). Selain itu, penggunaan media interaktif juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa, yang merupakan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan di masa

depan. Media interaktif, seperti yang ditawarkan oleh Canva, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang memerlukan analisis, sintesis, dan evaluasi informasi. Dengan menggunakan alat-alat kreatif untuk membuat dan mengedit materi pembelajaran, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis saat memecahkan masalah dan menghasilkan solusi yang inovatif. Aktivitas ini tidak hanya merangsang kreativitas siswa tetapi juga memperkuat kemampuan mereka untuk berpikir secara mendalam dan menyeluruh tentang berbagai konsep. Dengan media interaktif, siswa dapat berlatih mengaitkan ide-ide, mengembangkan argumentasi yang logis, dan menghasilkan karya yang orisinal. Semua keterampilan ini sangat berharga dalam menghadapi berbagai tantangan dan peluang yang akan mereka temui di masa depan, baik dalam pendidikan lanjutan maupun dalam kehidupan profesional mereka (H. Wijaya, 2020).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi kepada para pendidik untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian lapangan, peneliti melakukan pengumpulan data langsung di lokasi penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan konteks secara rinci, memberikan wawasan yang kaya tentang bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi. Metode ini sangat cocok untuk memahami dinamika dan proses yang terlibat dalam penerapan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong.

Subjek penelitian mencakup dosen dan mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Dengan melibatkan kedua kelompok ini, penelitian dapat mengeksplorasi pandangan dan pengalaman dari berbagai perspektif dan dari sisi pengajaran yang dilakukan oleh dosen dan pengalaman belajar yang dialami oleh mahasiswa. Ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penerapan media interaktif berbasis Canva mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar di sekolah tersebut. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Penelitian ini fokus pada bagaimana Canva digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran dan bagaimana penggunaannya berdampak pada peningkatan

hasil belajar siswa. Dengan mengamati dan menganalisis penerapan media ini, penelitian bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Canva dalam mendukung proses pendidikan dan memberikan rekomendasi untuk optimalisasi penggunaan media interaktif dalam konteks pendidikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam dan komprehensif, karena setiap teknik memberikan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan informasi langsung dari subjek penelitian, seperti dosen dan mahasiswa, mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka terhadap penerapan media interaktif berbasis Canva. Observasi memberikan gambaran nyata tentang bagaimana media ini diterapkan dalam proses belajar-mengajar serta interaksi yang terjadi di kelas. Sementara itu, dokumentasi membantu memperkuat temuan dengan memberikan bukti tertulis atau visual yang dapat diverifikasi. Kombinasi dari ketiga teknik ini memastikan bahwa data yang diperoleh kaya akan detail dan akurat, sehingga analisis yang dilakukan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti.

Adapun pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa proses, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data untuk memastikan keakuratannya. *Pertama*; Reduksi data adalah tahap awal di mana data yang telah dikumpulkan disederhanakan, dipilah, dan difokuskan pada aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Proses ini membantu peneliti untuk menyingkirkan informasi yang tidak relevan dan mengidentifikasi pola atau tema yang signifikan. *Kedua*; Display data adalah tahap berikutnya, di mana data yang telah direduksi diorganisir dan ditampilkan dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti matriks, grafik, atau narasi. Penyajian data ini memudahkan peneliti untuk melihat hubungan antarvariabel dan menganalisis lebih lanjut. *Ketiga*; Verifikasi data adalah tahap terakhir, di mana peneliti memeriksa kembali keakuratan data melalui proses triangulasi atau pengecekan ulang terhadap sumber data yang berbeda. Verifikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diolah benar-benar valid dan dapat diandalkan. Melalui proses pengolahan data yang sistematis ini, peneliti dapat menghasilkan analisis yang mendalam dan mendukung kesimpulan yang kuat.

Selanjutnya, Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif, bertujuan untuk menggambarkan, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan. Pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan media interaktif berbasis Canva serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan metode ini, peneliti dapat memberikan penjelasan yang rinci mengenai bagaimana media tersebut digunakan dalam praktik, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Analisis ini juga

memungkinkan peneliti untuk menyajikan wawasan yang mendalam mengenai proses dan hasil pembelajaran yang terpengaruh oleh penggunaan Canva, serta menawarkan rekomendasi yang relevan untuk pengembangan praktik pendidikan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian mengenai penerapan media interaktif berbasis Canva di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Secara umum, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan media interaktif berbasis Canva, rata-rata nilai mahasiswa berada dalam kategori cukup. Namun, setelah penerapan Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran, terjadi peningkatan nilai rata-rata mahasiswa hingga masuk dalam kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif.

Selain itu, media interaktif berbasis Canva juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selama proses observasi, ditemukan bahwa mahasiswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas serta lebih berani mengajukan pertanyaan. Visualisasi yang ditawarkan oleh Canva memungkinkan mahasiswa untuk menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan representasi visual yang lebih konkret, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian ini juga menyoroti peran penting media interaktif dalam mendukung berbagai gaya belajar mahasiswa. Bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual, Canva memberikan keuntungan besar karena konten yang disajikan berbasis gambar, video, dan diagram. Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik juga diuntungkan melalui elemen interaktif yang memungkinkan mereka untuk "bermain" dengan konten pembelajaran, misalnya dengan menggeser, klik, atau melakukan simulasi interaktif. Hal ini mengonfirmasi penelitian dari Astuti yang menunjukkan bahwa diversifikasi media pembelajaran dapat secara efektif memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar dan mempercepat pemahaman konsep pada mahasiswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda dan ada juga yang lebih visual, auditori, kinestetik, atau kombinasi dari semuanya. Dengan menghadirkan beragam media pembelajaran, seperti video, infografis, simulasi interaktif, dan permainan edukatif, dosen dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap berbagai kebutuhan tersebut. Diversifikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Akhirnya, penggunaan berbagai media ini dapat mempercepat proses

belajar, karena siswa dapat memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga mereka dapat lebih cepat dan lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran (S. Astuti, 2021).

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dengan adanya fitur interaktif dan kemampuan untuk memanipulasi konten, mahasiswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi dengan lebih baik. Mahasiswa dapat lebih mudah mengidentifikasi hubungan antar konsep dan membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan analisis yang mereka lakukan. Temuan ini didukung oleh penelitian Rahman yang menekankan bahwa media interaktif berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi pada mahasiswa. Dengan menawarkan konten yang dinamis, interaktif, dan sering kali menantang, teknologi ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi tetapi juga untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi kreatif. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam simulasi, pemecahan masalah, dan diskusi kolaboratif, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Dengan demikian, teknologi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kompleks di dunia nyata (F. Rahman, 2022).

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini berfokus pada analisis mendalam tentang efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Temuan menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai platform yang mendorong interaksi dan kolaborasi di antara mahasiswa. Dalam penelitian ini, mahasiswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam kelompok diskusi, yang juga mengarah pada peningkatan kemampuan sosial mereka. Menurut Harjanto, interaksi yang terjalin melalui media interaktif bukan hanya sekadar memperkaya pengalaman belajar individu secara mendalam, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat proses pembelajaran kolaboratif. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pemahaman baru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses saling berbagi wawasan. Dengan demikian, setiap individu memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuannya melalui kontribusi bersama, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan saling mendukung. Melalui media interaktif, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena adanya integrasi berbagai perspektif yang mampu memperkaya hasil belajar secara kolektif (T. Harjanto, 2020).

Penggunaan Canva juga relevan dengan perkembangan teknologi di era digital yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan. Menurut Wibowo, teknologi seperti Canva menawarkan alat yang tidak hanya fleksibel tetapi juga serbaguna, memungkinkan terciptanya pengalaman pembelajaran yang lebih personalisasi dan adaptif. Dengan Canva, pendidik dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing mahasiswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif. Alat ini memungkinkan pengguna untuk merancang konten yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam dan memfasilitasi proses belajar yang lebih responsif terhadap dinamika kelas (H. Wibowo, 2021). Dalam konteks STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong, Canva membantu dosen untuk menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, memperhatikan tempo belajar masing-masing individu, dan memberikan umpan balik yang lebih cepat.

Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya kompetensi dosen dalam penggunaan media interaktif. Temuan menunjukkan bahwa efektivitas Canva sebagai alat pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan dosen dalam mendesain materi dan memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dan konten. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kartika, dosen harus diberikan pelatihan yang memadai untuk menguasai berbagai fitur Canva serta memanfaatkan potensi penuh dari media tersebut. Pelatihan ini sangat penting agar dosen dapat menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendalam secara edukatif dan selaras dengan kurikulum yang berlaku. Dengan pemahaman yang baik tentang fitur-fitur Canva, dosen dapat merancang konten yang kreatif dan efektif, yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, keterampilan dalam menggunakan Canva akan memungkinkan dosen untuk beradaptasi dengan berbagai kebutuhan pengajaran, sehingga mereka dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan (D. Kartika, 2022).

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan akses teknologi di kalangan mahasiswa. Meskipun mayoritas mahasiswa memiliki akses ke perangkat yang memadai, beberapa mahasiswa masih menghadapi kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan dalam penggunaan perangkat teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra dan Hidayati yang menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang memadai serta upaya serius dalam mengatasi kesenjangan digital. Tanpa dukungan infrastruktur yang kuat, seperti akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai, pemanfaatan teknologi pendidikan tidak akan mencapai potensinya yang penuh. Selain itu, kesenjangan digital, yang mencakup perbedaan

akses terhadap teknologi antara berbagai kelompok masyarakat, harus diatasi agar seluruh mahasiswa dapat merasakan manfaat yang sama dari inovasi ini. Hanya dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara dan dukungan yang diperlukan, teknologi dapat berperan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkecil ketimpangan dalam proses belajar-mengajar (E. Putra, & A. Hidayati, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong. Penggunaan Canva terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan kinerja akademik siswa. Keberhasilan ini juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi dosen dalam mengoperasikan media tersebut, dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, serta pendekatan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa dan untuk memperkuat temuan ini, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media interaktif berbasis Canva di berbagai konteks pendidikan lainnya, termasuk di sekolah-sekolah dengan kondisi dan tantangan yang berbeda. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana Canva dapat diintegrasikan dan dioptimalkan dalam pengajaran berbagai disiplin ilmu, sehingga penggunaannya dapat diperluas dan dimaksimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih menyeluruh.

SIMPULAN

Penerapan media interaktif berbasis Canva di STIT Syekh Muhammad Nafis Tabalong secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Canva terbukti efektif dalam menarik minat mahasiswa, memfasilitasi pemahaman konsep melalui visualisasi, dan mendukung berbagai gaya belajar, baik itu visual, kinestetik, maupun auditorial. Selain itu, media ini juga berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Efektivitas Canva sebagai alat pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi dosen dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi ini. Peningkatan hasil belajar mahasiswa yang tercatat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dosen yang memiliki keterampilan dalam merancang materi pembelajaran interaktif dapat memaksimalkan potensi Canva untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan akan pelatihan dosen yang lebih intensif tetap menjadi perhatian penting. Untuk mengoptimalkan penerapan Canva dalam pembelajaran, dibutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai serta peningkatan kompetensi dosen melalui program pelatihan yang relevan. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif berbasis Canva merupakan alat yang efektif dalam

meningkatkan kualitas pendidikan, asalkan didukung oleh berbagai faktor pendukung yang memadai. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media ini di berbagai konteks pendidikan lain guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2021). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Studi pada Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9 (2), 125-134.
- Astuti, S. (2021). *Gaya Belajar dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Ilmiah Nusantara.
- Harjanto, T. (2020). *Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi*. Bandung: Graha Ilmu.
- Kartika, D. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Nugraha, D. (2022). *Tantangan dan Peluang dalam Penerapan Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 14 (1), 67-79.
- Putra, E., & Hidayati, A. (2023). *Kesenjangan Digital dalam Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Digital.
- Rahman, F. (2022). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Media Interaktif*. Malang: UIN Malang Press.
- Rahmawati, S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 8 (3), 98-107.
- Sari, M., & Lestari, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Mahasiswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7 (4), 210-219.
- Wibowo, H. (2021). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran*. Semarang: Widya Mandala.
- Wijaya, H. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Media Interaktif*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 11 (2), 149-158.