

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Oleh :

DEBORA AUGUSTINA ASIHAI

NIM: 22.24.026137



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA**

2026

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

DEBORA AUGUSTINA ASIHAI

NIM: 22.24.026137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA**

2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Debora Augustina Asihai
NIM : 22.24.026137
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Lembaga Asal : Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang tertulis dan dicantumkan dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Palangka Raya, 12 Mei 2026

Yang membuat pernyataan

Debora Augustina Asihai

NIM: 22.24.026137

ABSTRAK

Debora Augustina Asihai, 2026. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Bahasa, Ilmu Pengetahuan, & Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing: (I) Prof. Ir. Dr. Chandra Anugrah Putra, M. I.Kom (II) Dr. Ilham, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran serta mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi mahasiswa Pendidikan teknologi informasi di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data: (1) Teknik observasi, untuk memperoleh gambaran penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, (2) Teknik wawancara, digunakan untuk memperoleh data penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, (3) Teknik dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa dokumen tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva oleh mahasiswa pendidikan teknologi informasi sudah berjalan dengan baik dan optimal. Mahasiswa menggunakan Canva untuk membuat berbagai media seperti presentasi (PPT), poster, video, dan game edukasi. Canva terbukti efektif mempermudah penyusunan materi, mempercepat pengerjaan tugas, serta meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa melalui fitur-fitur visual yang menarik. Kelebihan utama Canva meliputi kemudahan penggunaan, serta banyak ketersediaan ribuan template yang gratis.

Kata kunci : pemanfaatan, Canva, media pembelajaran.

ABSTRACT

Debora Augustina Asihai, 2026. Utilization of the Canva Application as a Learning Medium for Information Technology Education Students at Muhammadiyah University of Palangka Raya. Thesis. Information Technology Education Study Program, Faculty of Languages, Sciences, & Technology, Muhammadiyah University of Palangkaraya. Supervisors: (I) Prof. Ir. Dr. Chandra Anugrah Putra, M.I.Kom (II) Dr. Ilham, M.Pd.

This study aims to describe the use of the Canva application as a learning medium and identify the advantages and challenges faced by Information Technology Education students at Muhammadiyah University of Palangka Raya.

This study used a descriptive qualitative research method, with data collection: (1) Observation techniques, to obtain an overview of the use of the Canva application as a learning medium, (2) Interview techniques, used to obtain data on the use of the Canva application as a learning medium, (3) Documentation techniques, used to collect information in the form of documents regarding the use of the Canva application as a learning medium. The results of the study indicate that the use of Canva by Information Technology Education students has been running well and optimally. Students use Canva to create various media such as presentations (PPT), posters, videos, and educational games. Canva has proven effective in simplifying material preparation, speeding up assignments, and increasing student motivation and creativity through engaging visual features. Canva's main advantages include its ease of use and the availability of thousands of free templates.

Keywords: *utilization, Canva, learning media.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta Ayahanda Ijarson dan Ibunda Natalina terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.
2. Teruntuk adikku tersayang, Laucia Anugrahni dan Meita Geraldini terima kasih telah menjadi sumber keceriaan dan pemberi semangat di saat kakak merasa lelah. Skripsi ini kakak dedikasikan untukmu, semoga bisa menjadi contoh yang baik.
3. Teruntuk sahabat-sahabat terbaik sedari kecilku hingga sekarang Rebika, Chrisna, Bella, Paula, Nita, Delta Terima kasih telah menyediakan pundak untuk menangis, tawa untuk menghibur, dan bantuan yang tak terhingga saat aku membutuhkannya.
4. Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi 2022. Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini, serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini. Buat sahabatku Siska

Agustina, Aulia Rahmah terima kasih selama ini atas tumpangan kost, traktiran, jalan bareng, canda tawa, yang bisa membuat ku senang dan semangat. Terima kasih atas bantuan kalian semua.

5. Terakhir, untuk diriku sendiri. Terima kasih sudah kuat dan bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah, meski jalan yang ditempuh penuh rasa lelah.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh Debora Augustina Asihai ini
telah di periksa dan disetujui untuk di uji.

Palangka Raya, 07 Mei 2026

Dosen Pembimbing I,

Prof. Ir. Dr. Chandra Anugrah Putra, M. I.Kom
NIDN. 1122108604

Palangka Raya, 07 Mei 2026

Dosen Pembimbing II,

Dr. Ilham, M.Pd
NIDN. 1122128801

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Debora Augustina Asihai ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal Selasa 12 Mei 2026

Dewan Penguji,
Ketua

Dr. Fathul Zannah, M.Pd
NIDN. 1114048701

Anggota (Pembimbing I)

Prof. Ir. Dr. Chandra Anugrah Putra, M. I.Kom
NIDN. 1122108604

Anggota (Pembimbing II)

Dr. Ilham, M.Pd
NIDN. 1122128801

Anggota

Suriansyah, M.Pd
NIDN. 0010049101

Mengesahkan.
Dekan FBIT

Mengetahui,
Ketua Program Studi PTI

Dr. Ade Salahudin Permadi, M.Pd.
NIK. 17.0203.012

Dr. Muhammad Noor Fitriyanto, M.Pd,
NIK. 20.0204.021

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berisi tentang “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya”.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh sebab itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H, Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P.
2. Dekan Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Ade S Permadi, M.Pd
3. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd, dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
4. Prof. Ir. Dr. Chandra Anugrah Putra, M. I.Kom selaku dosen pembimbing I dan Dr. Ilham, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini selesai

5. Kepada Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
6. Teman-teman mahasiswa Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan sehingga peneliti selesai studi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Palangka Raya, 12 Mei 2026

Debora Augustina Asihai

NIM: 22.24.026137

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
SURAT PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Kegunaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, teknologi memegang peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran mulai dari menunjang sarana pembelajaran hingga memudahkan akses informasi, sehingga para pendidik bisa tetap kompetitif di tengah dunia yang terus berkembang (Triningsih Erna 2021).

Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat kita berkreasi tanpa harus memiliki *skill* tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki freemode dan reguler mode. Freemode hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan reguler mode tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva (Sholeh et al., 2020).

Canva mulai diterbitkan dan dipromosikan secara publik pada 1 Januari 2012, sekaligus menandai awal operasionalnya sebagai platform digital yang didirikan oleh Melanie Perkins, yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books di Australia. Sejak tahun pertama peluncurannya, Canva berkembang pesat dan banyak dimanfaatkan oleh desainer untuk membuat berbagai media visual. Strategi pengembangannya dilakukan dengan memperkenalkan Canva kepada pengguna media sosial, blogger, serta pelaku usaha kecil dan menengah. Dibandingkan dengan aplikasi gratis lain seperti Microsoft

PowerPoint, Canva menawarkan fitur dan template yang lebih variatif serta siap pakai tanpa perlu banyak pengeditan. Selain itu, Canva menyediakan beragam alat desain grafis seperti pembuatan poster, undangan, sampul, pengeditan foto, hingga video, serta dapat diakses melalui desktop maupun perangkat mobile (Garris, 2020).

Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Hal ini menjadikan Canva sebagai alat yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya bagi mahasiswa program studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI).

Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dituntut untuk memiliki kompetensi tidak hanya dalam penguasaan teknologi, tetapi juga dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan efektif. Canva dapat menjadi solusi untuk mendukung kebutuhan ini karena menyediakan berbagai template, elemen visual, dan alat kolaborasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan profesional. Selain itu, Canva memungkinkan integrasi dengan berbagai platform pembelajaran daring, sehingga materi yang dibuat dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen dengan mudah.

Namun, di lingkungan Universitas Muhammadiyah Palangka Raya khususnya pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, masih terdapat fenomena di mana sebagian mahasiswa menghabiskan waktu yang cukup lama

saat membuat tugas presentasi atau media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan desain visual dan pemanfaatan alat digital.

Berdasarkan data observasi awal yang telah dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi menunjukkan bahwa banyak dari mereka kesulitan memadukan konten akademik dengan desain yang menarik, sehingga proses pembuatan materi tugas memakan waktu lebih lama dari yang diperlukan. Kondisi ini berdampak kurang optimalnya penyampaian pesan materi. Selain itu, sebagian mahasiswa belum secara maksimal memanfaatkan fitur-fitur Canva yang ada karena minimnya pelatihan dan pengalaman penggunaan.

Secara empiris, ada beberapa studi ilmiah yang menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva memberikan dampak positif dan signifikan dalam konteks pembelajaran. Penelitian di beberapa institusi pendidikan menemukan bahwa penggunaan Canva meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan kemampuan menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibanding metode konvensional (Nita et al., 2025). Hasil lain juga mencatat bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis Canva dapat mempercepat pemahaman konten serta mengoptimalkan proses komunikasi antara mahasiswa dengan dosen dan antar mahasiswa sendiri (Lase et al., 2024).

Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pendidikan teknologi informasi di universitas Muhammadiyah Palangka Raya ini menjadi sangat penting untuk diteliti karena mahasiswa PTI

tidak hanya memerlukan pemahaman teori tetapi juga mampu memanfaatkan perangkat digital secara kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya?
2. Apa saja kelebihan dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya?

C. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Di Universitas Muhammadiyah Palangka Raya” maka manfaat penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa, agar Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan desain grafis dan komunikasi visual melalui pemanfaatan Canva.
- b. Bagi Peneliti, agar Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi penulis mengenai pemanfaatan perkembangan teknologi berupa aplikasi Canva, serta dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi lainnya sebagai penunjang pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi.
2. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah dalam tulisan ini yang perlu diperhatikan agar dapat terhindar dari kesalahan dalam pemahaman istilah pada penelitian ini, adapun istilah istilah sebagai berikut :

1. Aplikasi Canva adalah platform desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur pengeditan untuk membuat media visual seperti poster, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga informasi dapat diterima dengan lebih efektif oleh peserta didik.
3. Pemanfaatan adalah proses penggunaan suatu alat, aplikasi, atau sumber belajar secara terencana dan terarah untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

