

Analisis Pemanfaatan Fitur Canva dan Tingkat Interaktivitas dalam Pengembangan e-LKPD Mahasiswa PGMI

Ayyesha Dara Fayola

Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
Ayyeshadarafayola@metrouniv.ac.id

Abstract

The rapid advancement of technology necessitates that pre-service teachers possess competencies to develop engaging and interactive digital learning media. This study examines the utilization of Canva features and the level of interactivity in the development of electronic student worksheets (e-LKPD) by PGMI students at UIN Jurai Siwo Lampung. A descriptive qualitative approach was employed involving 15 PGMI students who completed an IT-based learning media course and developed e-LKPD as their thesis project. Data were collected through document analysis, observation, and questionnaires, and were analyzed via data reduction, data display, and conclusion drawing. Findings indicate that students predominantly employ basic Canva functions—templates, text formatting, graphic elements, and color schemes—while interactive functionalities such as hyperlinks, animations, and navigation buttons remain underexploited. The resulting e-LKPD achieved a moderate level of interactivity, performing well in navigation and visual design but exhibiting weaknesses in feedback provision, responsiveness, and adaptability. These results suggest that Canva holds considerable potential for e-LKPD development but requires enhancement of interactive design competencies to meet twenty-first-century learning demands. The study recommends advanced training on Canva's interactive features for PGMI students to foster the creation of more interactive and pedagogically effective e-LKPD.

Keywords: Canva, e-LKPD, interactivity, digital learning media, PGMI

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut calon guru untuk memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan fitur Canva dan tingkat interaktifitas dalam pengembangan e-LKPD oleh mahasiswa PGMI UIN Jurai Siwo Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 15 mahasiswa PGMI yang telah menempuh mata kuliah media pembelajaran berbasis IT dan mengembangkan e-LKPD sebagai produk skripsi. Data dikumpulkan melalui analisis dokumen, observasi, dan kuesioner, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memanfaatkan fitur dasar Canva, seperti template, teks, elemen grafis, dan warna, sementara fitur interaktif seperti hyperlink, animasi, dan video masih belum dimaksimalkan. Tingkat interaktifitas e-LKPD yang dihasilkan berada pada kategori cukup baik, terutama pada aspek navigasi dan tampilan visual, tetapi masih lemah pada aspek umpan balik, respons, dan adaptivitas. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berpotensi besar dalam pengembangan e-LKPD, tetapi masih memerlukan penguatan pada aspek desain interaktif agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya pelatihan fitur Canva tingkat lanjut bagi mahasiswa PGMI. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan e-LKPD yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Canva, e-LKPD, desain pembelajaran, Interaktifitas, PGMI

Copyright (c) 2026 Ayyesha Dara Fayola

✉ Corresponding author: Ayyesha Dara Fayola

Email Address: Ayyeshadarafayola@metrouniv.ac.id (Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung)

Received 20 Juni 2025, Accepted 29 Juni 2026, Published 14 Juli 2026

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital di Indonesia saat ini telah memberikan dampak yang cukup signifikan dalam berbagai sektor khususnya Pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Dimana Guru maupun Calon guru kini tidak hanya diharapkan mampu memahami materi Pelajaran

saja, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk merancang media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan interaktif (Fathoni dkk., 2025). Dalam ruang lingkup pendidikan, khususnya guru madrasah ibtidaiyah kemampuan tersebut memiliki peran yang sangat krusial.

Hal ini dikarenakan Mahasiswa lulusan PGMI akan berhadapan langsung dengan anak-anak usia sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar sambil bermain sehingga masih memerlukan media konkret, sarat visual, dan sederhana dalam proses pembelajaran." (Lestari & Nurcahyo, 2024). Salah satu media pembelajaran yang saat ini marak digunakan atau dikembangkan khususnya dalam proses pembelajaran adalah LKPD, yang saat ini bertransformasi menjadi e-LKPD (Electronic Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai bentuk penyesuaian terhadap tuntutan pembelajaran digital (Sari & Ramadhan, 2026)

e-LKPD saat ini menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan oleh mahasiswa PGMI, Dimana pada dasarnya e-LKPD ini adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar mandiri pada siswa, karena di dalam e-LKPD umumnya telah mengintegrasikan atau menggabungkan antara teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang telah dirancang secara sistematis (Handayani & Lestari, 2022). Pengembangan e-LKPD saat ini umumnya lebih menekankan pada aspek tampilan yang menarik, sedangkan karakteristik media pembelajaran yang baik adalah lebih mengutamakan tersampainya materi, tujuan pembelajaran, aktivitas, dan evaluasi pembelajaran (Pratama & Dewi, 2021). Hal didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitriani, 2024) Penelitian ini menegaskan bahwa e-LKPD yang sukses meningkatkan hasil belajar bukan yang paling "ramai" visualnya, melainkan yang memiliki alur aktivitas (*learning trajectory*) yang jelas, tujuan pembelajaran yang terukur, dan instrumen evaluasi yang responsif.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang beberapa tahun terakhir banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital terutama oleh Mahasiswa PGMI. Hal ini dikarenakan Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang memiliki banyak fitur yang bisa digunakan dan mudah diakses, tampilan yang menarik, serta beragam elemen visual yang dapat dipilih untuk mendukung kreativitas pengguna (Estuhono dkk., 2024). Melalui aplikasi inilah, seharusnya mahasiswa mampu mengembangkan e-LKPD dengan sangat mudah tanpa harus memiliki keterampilan khusus dibidang desain (Saputri & Reinita, 2024). Namun berdasarkan fakta yang ada dilapangan, banyak mahasiswa yang menggunakan Canva sebagai aplikasi desain media pembelajaran masih terbatas pada fitur dasar seperti template, teks, gambar, dan warna, serta elemen yang gratis (Syahfitri dkk., 2025). Padahal canva memiliki banyak fitur yang dapat menghasilkan e-lkpd yang lebih interaktif dan berkualitas seperti *hyperlink*, animasi, tombol navigasi, dan elemen responsif (Febiola & Azhar, 2025).

Fenomena ini juga terlihat pada mahasiswa PGMI UIN Jurai Siwo Lampung yang telah menempuh mata kuliah media pembelajaran berbasis IT dan menghasilkan e-LKPD sebagai produk akademik. Dimana rata-rata mahasiswa tersebut secara keterampilan telah mampu mengembangkan e-

LKPD menggunakan aplikasi canva dengan tampilan visual yang menarik, tetapi belum mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva untuk menciptakan e-lkpd yang mampu memberikan pengalaman belajar yang benar-benar interaktif pada siswa. Hal ini menunjukkan terdapat kesenjangan antara keterampilan desain secara umum dengan kemampuan merancang interaktivitas pembelajaran (**Jessica, 2024; Simanjuntak, 2024**). Umumnya mahasiswa hanya memahami Canva sebagai aplikasi yang dapat membantu untuk mendesain, sedangkan pemahaman terhadap prinsip interaktivitas dan integrasi pedagogis dalam pengembangan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan (**Antonio, 2025; Young, 2024**). Hal ini didukung oleh Penelitian terdahulu dalam kurun waktu tiga tahun terakhir yang menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi yang berperan penting dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa aplikasi Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dalam desain visual dan membantu guru dalam menyusun bahan ajar. (**Astuti & Suryani, 2024; Pratama dkk., 2024**). Namun, banyak penelitian terdahulu yang lebih fokus pada aspek kelayakan produk, respons pengguna, dan efektivitas media secara umum (**Hasanah & Wahyuni, 2025**), belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji tentang bagaimana pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva dan mengintegrasikan dengan tingkat interaktivitas e-LKPD secara bersamaan. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji kompetensi mahasiswa PGMI sebagai calon pengembang media pembelajaran juga masih sangat terbatas (**Rahmatullah dkk., 2024**). Hal ini menjadi krusial karena mahasiswa PGMI merupakan calon guru dan pengembang bukan hanya berperan sebagai pengguna media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penelitian secara mendalam tentang pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva untuk mendukung pengembangan e-LKPD oleh mahasiswa PGMI dan mengukur sejauh mana produk yang dihasilkan memenuhi standar interaktivitas yang memadai.. Penelitian ini mengeksplorasi keterkaitan antara penguasaan fitur-fitur Canva dengan kualitas interaktivitas media yang dikembangkan, mengingat dalam proses mengembangkan media pembelajaran, anatara desain dan tujuan pedagogis tidak boleh terpisah. Sehingga, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan (*novelty*) karena menggeser fokus evaluasi tradisional Dimana penelitian ini tidak hanya menilai produk akhir secara statis, tetapi menganalisis secara komprehensif proses pemanfaatan fitur-fitur desain yang ada didalam aplikasi canva serta pengaruhnya terhadap fungsionalitas interaktivitas e-LKPD.

Hal ini sejalan dengan latar belakang, Dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik pemanfaatan fitur Canva dalam pengembangan e-LKPD oleh mahasiswa PGMI UIN Jurai Siwo Lampung serta mengukur tingkat interaktivitas e-LKPD yang dihasilkan, dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab yang dapat memengaruhi kualitas interaktivitas e-LKPD tersebut. Kemudian Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis desain visual di tingkat pendidikan dasar. Dan Secara praktis, luaran penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi strategis bagi dosen,

mahasiswa, maupun pengelola program studi PGMI dalam mengoptimalkan kualitas perkuliahan berbasis teknologi, agar mahasiswa mampu mengorganisasikan teknologi tersebut menjadi alat bantu mengajar yang sistematis (Kurniawan dkk., 2026).

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini Adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang menggunakan metode analisis dokumen (*document analysis*). Pendekatan ini dipilih karena berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan yaitu untuk menggambarkan dan menginterpretasikan secara mendalam fenomena yang kerap terjadi pada mahasiswa PGMI yaitu tentang bagaimana pemanfaatan fitur Canva dan tingkat interaktifitas dalam pengembangan e-LKPD oleh mahasiswa PGMI jika ditinjau berdasarkan karakteristik produk yang dihasilkan (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2022). Fokus penelitian tidak terletak pada pengujian hubungan antarvariabel atau pengukuran pengaruh, melainkan pada pemetaan kecenderungan penggunaan fitur Canva dan interaktivitas yang muncul dalam produk e-LKPD mahasiswa PGMI.

Subjek penelitian terdiri atas 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Jurai Siwo Lampung yang telah dipilih menggunakan teknik purposive sampling yaitu berdasarkan kriteria tertentu, seperti mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Media Pembelajaran Berbasis IT, memiliki pengalaman menggunakan Canva, dan telah menghasilkan produk e-LKPD sebagai tugas perkuliahan. Produk e-LKPD yang dihasilkan mahasiswa menjadi sumber data utama dalam penelitian ini. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu analisis dokumen, observasi, dan angket tertutup. Analisis dokumen digunakan untuk mengidentifikasi fitur Canva yang digunakan pada e-LKPD dengan menampilkan screenshot. Observasi digunakan untuk melihat proses pengembangan e-LKPD secara langsung. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap tingkat interaktivitas e-LKPD yang mereka kembangkan.

Adapun Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa lembar analisis dokumen yang disusun berdasarkan indikator pemanfaatan fitur Canva dan indikator interaktivitas e-LKPD. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan, direduksi, dan diinterpretasikan untuk menemukan pola penggunaan fitur serta kecenderungan tingkat interaktivitas pada produk yang dianalisis. Kemudian Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang meliputi kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Pada tahap kondensasi data, peneliti mengidentifikasi dan mengelompokkan fitur Canva serta indikator interaktivitas yang muncul pada setiap e-LKPD. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan dokumentasi visual untuk memudahkan interpretasi temuan. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan mengenai kecenderungan pemanfaatan fitur Canva dan tingkat interaktivitas e-LKPD mahasiswa PGMI. Untuk memperkuat deskripsi temuan, frekuensi kemunculan setiap fitur Canva dan indikator interaktivitas dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\frac{P}{F} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

P = persentase penggunaan fitur atau indikator interaktivitas

f = jumlah e-LKPD yang memuat fitur atau indikator tertentu

N = jumlah keseluruhan e-LKPD yang dianalisis

Persentase digunakan sebagai data pendukung deskriptif untuk menunjukkan kecenderungan penggunaan fitur Canva dan tingkat interaktivitas dalam produk e-LKPD, sedangkan interpretasi hasil tetap dilakukan secara kualitatif berdasarkan karakteristik temuan yang diperoleh. Untuk memudahkan interpretasi data, persentase penggunaan fitur Canva dan tingkat interaktivitas dikategorikan berdasarkan kriteria yang dimodifikasi dari Riduwan (2020), sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase

No	Presentase	Kategori
1	81–100%	Sangat Baik
2	61–80%	Baik
3	41–60%	Cukup
4	21–40%	Kurang
5	0–20%	Sangat Kurang

Sumber: (Ridwan, 2020)

Kriteria tersebut digunakan sebagai acuan dalam mendeskripsikan tingkat pemanfaatan fitur Canva dan tingkat interaktivitas e-LKPD yang dikembangkan mahasiswa. Kemudian Angket digunakan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap tingkat interaktivitas e-LKPD yang dikembangkan. Instrumen ini disusun berdasarkan empat indikator utama, yaitu navigasi, respons, umpan balik, dan adaptivitas. Kisi-kisi angket tingkat interaktifitas e-LKPD dapat dilihat pada Tabel 2 Berikut ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Tingkat Interaktifitas e -LKPD

Variabel	Indikator	Bukti Pernyataan
Interaktivitas e-LKPD	Navigasi	1, 2, 3, 4
Interaktivitas e-LKPD	Respons	5, 6, 7, 8
Interaktivitas e-LKPD	Umpan balik	9, 10, 11, 12
Interaktivitas e-LKPD	Adaptivitas	13, 14, 15, 16
Interaktivitas e-LKPD	Kemenarikan	17, 18, 19, 20

Sumber: (Muffidah, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk pemanfaatan fitur Canva oleh mahasiswa PGMI dalam pengembangan e-LKPD, peneliti melakukan analisis dokumen terhadap hasil produk yang telah dibuat. Analisis ini difokuskan pada identifikasi fitur-fitur utama yang digunakan dalam masing-masing e-LKPD, seperti template, video, hyperlink, dan tipografi, karena keempat fitur tersebut dianggap mewakili unsur visual dan interaktif yang paling relevan dalam media pembelajaran

digital. Hasil identifikasi fitur pada masing-masing produk kemudian diringkas dalam tabel berikut agar pembaca dapat melihat perbedaan dan kecenderungan penggunaan fitur Canva secara lebih sistematis dan mudah dipahami.. Hasil identifikasi fitur tersebut disajikan. Tabel.3 Analisis Pemanfaatan Fitur Canva pada e-LKPD Mahasiswa PGMI dan Tabel 4 Hasil Presentasi Pemanfaatan Fitur Canva pada e-LKPD Mahasiswa PGMI

Tabel 3. Analisis Dokumentasi Pemanfaatan Fitur Canva pada e-LKPD Mahasiswa PGMI

No	Fitur Canva	Temuan Utama	Gambar Fitur Canva
1	Template	Digunakan pada seluruh e-LKPD sebagai dasar desain	
2	Elemen Grafis	Digunakan untuk mempercantik tampilan	
3	Tipografi	Pengaturan font masih sederhana namun konsisten	



4 Hyperlink

Digunakan pada sebagian e-LKPD



5 QR Code

Sangat terbatas di Gunakan



6

Video
EmbedJarang
digunakan

Tabel 4. Hasil Presentasi Pemanfaatan Fitur Canva pada e-LKPD Mahasiswa PGMI

No	Fitur Canva	Jumlah Pengguna	Presentase	Kategori
1	Template	15	100	Sangat Baik
2	Teks	15	100	Sangat Baik
3	Elemen grafis	10	66,7	Baik
4	Warna	15	100	Sangat Baik
5	Gambar	14	93,3	Sangat baik
6	Animasi	14	93,3	Sangat Baik
7	Hyperlink	4	26,7	Kurang
8	Tombol navigasi	4	26,7	Kurang
9	Video	2	13,3	Sangat Kurang
10	Fitur interaktif	4	13,3	Sangat Kurang

lain

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan bahwa mahasiswa telah menggunakan berbagai fitur Canva dalam pengembangan e-LKPD dengan presentase 63,36% dengan kaetegori baik, namun dengan pemanfaatan yang berbeda-beda. Fitur yang paling dominan digunakan adalah template desain, elemen grafis, dan pengaturan tipografi. Ketiga fitur ini menjadi dasar utama dalam penyusunan tampilan e-LKPD karena memudahkan mahasiswa dalam menyusun struktur visual secara cepat dan menarik. Selain itu, fitur hyperlink mulai digunakan untuk menghubungkan e-LKPD dengan sumber belajar eksternal seperti video YouTube dan materi tambahan. Namun, penggunaan fitur interaktif seperti QR code, audio, dan video embed masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva masih didominasi oleh aspek visual. Temuan ini sesuai dengan penelitian Universitas Pahlawan (2024) yang melaporkan peningkatan keterampilan desain grafis melalui Canva, dan penelitian PAUD Indonesia (2025) yang menemukan Canva efektif untuk efisiensi waktu dan tenaga. Sementara itu, fitur yang mendukung interaktifitas pembelajaran seperti video embed dan QR code belum dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa.

Selanjutnya, untuk melihat bagaimana struktur pembelajaran dituangkan dalam e-LKPD berbasis Canva, dilakukan analisis terhadap komponen utama yang terdapat dalam setiap produk yang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut. Analisis ini penting untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mampu mengintegrasikan unsur desain pembelajaran dalam produk digital yang dikembangkan.

Tabel 5. Struktur e-LKPD Mahasiswa PGMI Berbasis Canva

No	Komponen	Kondisi Temuan
1	Cover	Semua e-LKPD memiliki desain cover yang menarik berbasis Canva
2	Tujuan Pembelajaran	Tercantum, namun belum seluruhnya operasional
3	Materi	Disajikan dalam bentuk ringkasan teks dan visual
4	Aktivitas	Ada, tetapi masih didominasi latihan soal sederhana
5	Evaluasi	Umumnya berupa soal pilihan ganda atau isian

Berdasarkan Hasil analisis pada table 5 tersebut menunjukkan bahwa seluruh e-LKPD telah memiliki struktur dasar pembelajaran. Namun demikian, kualitas pengembangan antar komponen masih bervariasi. Sebagian produk sudah menunjukkan keterkaitan antara tujuan, aktivitas, dan evaluasi, tetapi sebagian lainnya masih bersifat deskriptif dan belum sepenuhnya mencerminkan desain pembelajaran berbasis aktivitas. Untuk memperjelas tingkat pemanfaatan fitur Canva dalam keseluruhan produk, dilakukan pengelompokan berdasarkan kategori penggunaan fitur dapat dilihat pada Tabel 4. Pengelompokan ini bertujuan untuk melihat kecenderungan umum mahasiswa dalam mengembangkan e-LKPD berbasis Canva.

Tabel 6. Kategori Tren Pemanfaatan Fitur Canva

Kategori	Jumlah Produk	Karakteristik
Tinggi	4 produk	Menggunakan template, elemen, hyperlink, dan media interaktif
Sedang	7 produk	Dominan template dan elemen visual, interaktivitas terbatas
Rendah	4 produk	Hanya menggunakan template dan teks dasar

Berdasarkan Hasil pengelompokan pada Table 6 tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berada pada kategori sedang dalam pemanfaatan fitur Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa Canva telah dimanfaatkan secara cukup baik sebagai alat desain, namun belum sepenuhnya digunakan sebagai alat desain pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa Canva berperan sebagai digital learning design tool yang memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan e-LKPD, khususnya dari aspek visual dan struktur dasar pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan fitur-fitur lanjutan yang mendukung interaktivitas pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga kuat secara pedagogis. Penelitian terbaru mendukung pandangan tersebut. Oktariya dkk. (2023) menunjukkan bahwa e-LKPD berbantuan Canva dapat menstimulasi kemampuan literasi visual dan numerasi. Musdalifah dkk. (2024) juga membuktikan bahwa e-LKPD berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Estuhono dkk. (2024) menegaskan bahwa e-LKPD berbantuan Canva dinilai valid dan layak dalam pembelajaran berdiferensiasi. Della Andini dan Yarshal (2024) turut memperlihatkan bahwa media interaktif berbantuan Canva memperoleh penilaian sangat baik dari validator.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa Canva efektif digunakan, tetapi kualitas hasilnya sangat bergantung pada sejauh mana fitur-fitur interaktifnya dimaksimalkan. Hasil analisis tingkat interaktifitas e-LKPD dapat dilihat pada Tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7. Hasil analisis tingkat interaktifitas e-LKPD

Dimensi	Skor Rata-rata	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Navigasi	16,8	20	84,0 %	Sangat Baik
Respons	14,6	20	73,0 %	Baik
Umpan Balik	12,8	20	64,0 %	Baik
Adaptivitas	11,5	20	57,5 %	Cukup
Kemenarikan	16,0	20	80,0 %	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, tingkat interaktivitas e-LKPD secara umum rata-rata 71% berada pada kategori baik. Artinya, e-LKPD yang dikembangkan mahasiswa sudah memiliki unsur interaktif yang cukup memadai, tetapi masih memerlukan peningkatan khususnya pada dimensi adaptivitas. Sebagian besar e-LKPD belum menyediakan respons otomatis terhadap jawaban pengguna, sehingga interaksi yang terjadi masih bersifat satu arah. Temuan ini menunjukkan bahwa interaktivitas tidak cukup hanya diukur dari tampilan media, tetapi juga dari kemampuan media membangun dialog belajar yang

aktif. Dengan kata lain, e-LKPD yang baik perlu menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh respons, penguatan, dan arahan lanjutan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI telah memanfaatkan Canva dalam pengembangan e-LKPD dengan tingkat penggunaan fitur mencapai kategori baik. Fitur yang paling dominan digunakan meliputi template, teks, warna, gambar, dan elemen grafis. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva telah dimanfaatkan sebagai sarana desain visual yang mampu membantu mahasiswa menghasilkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan sistematis. Kemudahan penggunaan, ketersediaan template, serta fleksibilitas desain menjadi faktor yang mendorong tingginya penggunaan fitur-fitur tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Astuti dan Suryani (2024) yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas calon guru dalam menyusun bahan ajar digital karena menyediakan berbagai fasilitas desain yang mudah dioperasikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Hasanah dan Wahyuni (2025) yang menunjukkan bahwa mayoritas pengembangan media berbasis Canva di Indonesia masih berorientasi pada penguatan aspek visual dan estetika pembelajaran.

Dominannya penggunaan fitur visual menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kemampuan dasar dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Namun demikian, temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva masih lebih banyak berada pada level desain visual dibandingkan desain pembelajaran digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memanfaatkan Canva sebagai alat untuk memperindah tampilan media daripada sebagai instrumen untuk merancang pengalaman belajar yang interaktif. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menegaskan bahwa kompetensi teknologi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan strategi pedagogis dan konten pembelajaran (Rahmatullah et al., 2024).

Temuan lain yang menarik adalah rendahnya penggunaan fitur interaktif seperti hyperlink, tombol navigasi, QR code, dan video embed. Persentase penggunaan hyperlink dan tombol navigasi hanya mencapai 26,7%, sedangkan video embed hanya 13,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum memanfaatkan Canva secara optimal sebagai digital instructional design tool. Padahal fitur-fitur tersebut memiliki fungsi penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Fitriani dan Utami (2024), kualitas e-LKPD digital tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual yang menarik, tetapi juga oleh kemampuan media dalam memfasilitasi interaksi belajar dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Nisa dan Setiawan (2025) juga menunjukkan bahwa integrasi fitur interaktif dalam Canva berpengaruh terhadap kualitas pedagogis e-LKPD yang dihasilkan.

Jika dikaitkan dengan teori Multimedia Learning, rendahnya penggunaan fitur interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media digital untuk mengoptimalkan proses belajar. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif

apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai sumber informasi melalui integrasi teks, gambar, audio, video, dan navigasi yang mendukung eksplorasi pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan Canva yang masih didominasi fitur visual menunjukkan bahwa proses transformasi dari desain grafis menuju desain pembelajaran digital masih berlangsung pada mahasiswa PGMI.

Analisis terhadap struktur e-LKPD menunjukkan bahwa seluruh produk telah memiliki komponen dasar berupa cover, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas, dan evaluasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memahami struktur umum penyusunan bahan ajar digital. Akan tetapi, kualitas keterpaduan antar komponen masih beragam. Sebagian e-LKPD telah menunjukkan hubungan yang jelas antara tujuan, aktivitas, dan evaluasi, sedangkan sebagian lainnya masih bersifat deskriptif dan belum sepenuhnya menggambarkan alur pembelajaran yang sistematis. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menerapkan prinsip *constructive alignment* masih perlu ditingkatkan. Menurut Biggs dan Tang, pembelajaran yang efektif harus memiliki keterkaitan yang kuat antara tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan evaluasi sehingga seluruh komponen pembelajaran saling mendukung dalam mencapai capaian pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berada pada kategori sedang dalam pemanfaatan fitur Canva. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa telah mampu menggunakan Canva sebagai alat desain pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya memanfaatkan seluruh potensi fitur yang tersedia. Kondisi tersebut memperkuat temuan Zulkifli dan Mashuri (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan e-LKPD berbasis platform digital masih cenderung berfokus pada aspek teknis dan visual dibandingkan aspek desain pembelajaran yang lebih kompleks. Dengan kata lain, kemampuan literasi digital mahasiswa sudah berkembang, tetapi literasi desain pembelajaran digital masih memerlukan penguatan lebih lanjut.

Selain itu, hasil analisis tingkat interaktivitas menunjukkan rata-rata persentase sebesar 71% dengan kategori baik. Dimensi navigasi memperoleh nilai tertinggi sebesar 84%, sedangkan dimensi adaptivitas memperoleh nilai terendah sebesar 57,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah mampu menyusun media yang mudah digunakan dan memiliki alur penggunaan yang jelas. Namun demikian, sebagian besar e-LKPD belum menyediakan fitur yang mampu memberikan respons atau umpan balik otomatis kepada pengguna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaktivitas yang dibangun masih bersifat terbatas. Menurut Amalia et al. (2024), interaktivitas dalam media digital tidak hanya berkaitan dengan navigasi dan tampilan, tetapi juga kemampuan media dalam memberikan respons, penguatan, serta pengalaman belajar yang adaptif sesuai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, rendahnya skor adaptivitas menjadi indikator bahwa pengembangan e-LKPD masih perlu diarahkan pada desain pembelajaran yang lebih responsif dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI telah memanfaatkan Canva secara cukup baik dalam pengembangan e-LKPD. Fitur-fitur visual seperti template, teks, warna, gambar, dan elemen grafis menjadi fitur yang paling banyak digunakan karena memudahkan mahasiswa

dalam menyusun bahan ajar yang menarik dan terstruktur. Namun demikian, pemanfaatan fitur yang mendukung interaktivitas pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan e-LKPD oleh mahasiswa masih lebih berorientasi pada aspek visual dibandingkan aspek interaktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran berbasis IT perlu memberikan penekanan yang lebih besar pada pemanfaatan fitur-fitur interaktif Canva agar e-LKPD yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI telah memanfaatkan berbagai fitur Canva dalam pengembangan e-LKPD dengan tingkat pemanfaatan yang tergolong baik. Fitur yang paling dominan digunakan adalah template, teks, warna, gambar, dan elemen grafis, sedangkan fitur interaktif seperti hyperlink, tombol navigasi, QR code, dan video masih digunakan dalam jumlah terbatas. Tingkat interaktivitas e-LKPD yang dihasilkan berada pada kategori baik dengan keunggulan pada aspek navigasi, namun masih perlu ditingkatkan pada aspek umpan balik dan adaptivitas. Temuan ini menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan mahasiswa telah memiliki kualitas visual yang baik, tetapi penguatan pemanfaatan fitur interaktif masih diperlukan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Ramadhani, S., & Siregar, M. (2024). Pergeseran Paradigma Evaluasi Media Pembelajaran: Analisis Proses Desain Visual Terhadap Interaktivitas Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Mutu*, 9(2), 143–156.
- Antonio, R. P. (2025). Preservice Mathematics Teachers' Reflections on AI-Enhanced Lesson Exemplars for Promoting Environmental Stewardship. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 8(1), 114–132.
- Astuti, R. D., & Suryani, E. (2024). Pemanfaatan Canva dalam Mengembangkan Kreativitas Guru dan Calon Guru untuk Menyusun Bahan Ajar Berbasis Visual. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 78–89.
- Estuhono, E., Ratnawati, R., & Arista, R. B. (2024). Pengembangan e-LKPD Berbasis STEAM Berbantu Canva Pokok Bahasan Materi dan Perubahannya pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 230–241.
- Fathoni, M., Rahmawati, E., & Utami, S. (2025). Analisis Kemampuan Mahasiswa PGMI dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Keterbukaan Informasi. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–125.

- Febiola, C. H., & Azhar, M. (2025). Validitas dan Praktikalitas E-LKPD Interaktif Berbantuan Canva AI dan Liveworksheet Berbasis Inkuiri Terstruktur. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1989–2000.
- Fitriani, N., & Utami, P. (2024). Redesain E-LKPD: Menggeser Fokus dari Desain Kosmetik ke Desain Pedagogis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 21(3), 301–314.
- Hasanah, U., & Wahyuni, A. (2025). Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva di Indonesia: Sebuah Studi Meta-Analisis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(2), 142–155.
- Jessica, R. T. (2024). Pre-Service Teachers' Perspectives on the Use of Short Video Stories in Primary Education: A TPACK Approach. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 12(2), 480–495
- Kurniawan, A., Lestari, P., & Nugroho, B. (2026). Rekomendasi Kurikulum Teknologi Instruksional pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Kurikulum Nusantara*, 14(1), 34–48.
- Lestari, P., & Nurcahyo, A. (2024). Pengembangan e-LKPD Berbasis Live Worksheets untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramadanti, F. (2024). Analisis Hambatan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Digital Berbasis Substansi Pedagogis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 185–196.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muffidah, D. N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi pada pembelajaran di sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 746–755.
- Nisa, K., & Setiawan, D. (2025). Integrasi Fitur Canva dan Efeknya Terhadap Kualitas Pedagogis E-LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 212–224.
- Pratama, M. A., Rahayu, S., & Nugroho, W. (2024). Efektivitas E-LKPD Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Kebijakan*, 12(3), 201–213.
- Rahmatullah, M., Fitri, N., & Handayani, T. (2024). Profil Kesiapan Kompetensi TPACK Mahasiswa PGMI dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 115–128.
- Saputri, W., & Reinita, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333-341.

- Sari, P. K., & Kurniawan, H. (2025). Keseimbangan Aspek Estetika dan Substansi Edukatif dalam Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 42–55.
- Sari, R. N., & Ramadhan, F. (2026). Transformasi LKPD Digital (E-LKPD) Interaktif Berbasis Canva dan Wizer.me pada Pembelajaran Tematik di MI/SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 14(1), 19-32.
- Simanjuntak, L. I. M. F. (2024). The Pre-service Teachers' Experiences in Developing Digital Competences in Digital Literacies Course. *E3L: Journal of English Education, Literature, and Linguistics*, 7(1), 56–69.
- Sitinjak, E. K., Marbun, J., Alexander, I. J., & Sagala, I. (2024). Pengembangan E-LKPD fluida statis berbasis model Learning Cycle 7E menggunakan aplikasi Canva. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 897–910
- Syahfitri, D., Meidipa, L. F., & Abidin, J. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Mendesain E-LKPD Interaktif bagi Guru SMP Negeri 1 Kota Padangsidempuan. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(10), 3954-3959.
- Young, J. (2024). Redefining Digital Content Creation for Pre-Service Educators: From Cosmetic Appeal to Interactive Pedagogy. *Journal of Technology and Teacher Education*, 32(3), 289–305.
- Zulkifli, M., & Mashuri, S. (2024). Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Platform Digital. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 4(2), 110–121.