

HUBUNGAN CANVA DENGAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA PGSD DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Fina Violina Herman

Universitas Riau

fina.violina1178@student.unri.ac.id

Laras Ramadhani

Universitas Riau

laras.ramadhani3759@student.unri.ac.id

Jesi Alexander Alim

Universitas Riau

jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id

Mitha Dwi Anggriani

Universitas Riau

mitha.dwi@lecturer.unri.ac.id

Abstract

This study aims to examine the relationship between the use of Canva, an online graphic design application, and the digital literacy of Primary School Teacher Education (PGSD) students in the era of Artificial Intelligence (AI). The research employed a quantitative correlational approach using a Likert-scale questionnaire, with data analyzed through validity and reliability tests, product moment correlation, Spearman Rank correlation, and simple regression analysis. The results indicate that the level of Canva usage is categorized as high (95%), as well as students' digital literacy (90%). The Spearman Rank correlation test yielded $r_s = 0.407$, indicating a positive and moderate correlation between Canva usage and digital literacy. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) of 0.232 shows that Canva contributes 23.2% to digital literacy, while the remaining 76.8% is influenced by other factors beyond this study. These findings highlight that Canva is not only a design tool but also an effective digital learning medium to enhance students' digital literacy. Therefore, Canva plays a crucial role in fostering students' critical thinking, creativity, and collaboration skills, while also preparing them to face AI-based learning challenges.

Keywords: Canva, digital literacy, PGSD students, Artificial Intelligence.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan aplikasi desain grafis Canva dengan literasi digital mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di era kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional dengan instrumen kuesioner berbasis skala Likert yang dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, korelasi product moment, uji Spearman Rank, serta regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan Canva berada pada kategori tinggi (95%), begitu pula literasi digital mahasiswa (90%). Uji korelasi Spearman Rank menghasilkan nilai $r_s = 0,407$ yang menunjukkan adanya hubungan positif dengan kekuatan sedang antara penggunaan Canva dan literasi digital. Sementara itu, koefisien determinasi sebesar 0,232 mengindikasikan bahwa penggunaan Canva memberikan kontribusi sebesar 23,2% terhadap literasi digital, sedangkan 76,8% dipengaruhi faktor

lain di luar penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi desain, melainkan juga sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan Canva berperan penting dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif mahasiswa, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pembelajaran berbasis AI.

Kata Kunci : Canva, literasi digital, mahasiswa PGSD, Artificial Intelligence.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengembang mata pelajaran (dosen) dengan mahasiswa, di mana interaksi ini tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga melibatkan cara mahasiswa berlatih dan mengonstruksi pengetahuan melalui penggunaan media (Sujana & Rachmatin, 2019). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi ajar dari dosen kepada mahasiswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat mahasiswa sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif (Saragih et al., 2022; Thesalonika & Arent, 2023). Seiring perkembangan teknologi digital, media pembelajaran kini semakin beragam dan mudah diakses. Salah satu contoh adalah Canva, aplikasi desain grafis berbasis online yang dapat diakses melalui perangkat mobile maupun desktop. Aplikasi ini memudahkan mahasiswa dan dosen dalam membuat konten visual tanpa harus memiliki keahlian desain tingkat lanjut, berbeda dengan software seperti Adobe Photoshop atau Corel Draw. Canva menyediakan berbagai fitur desain sederhana, baik dalam versi gratis maupun berbayar, yang sudah cukup membantu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Widyaningrum & Sondari, 2021).

Hasil kajian menunjukkan sebagian besar responden memahami fitur-fitur Canva dan menilai aplikasi ini layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan pemahaman materi (Widyaningrum & Sondari, 2021), dan temuan serupa diperkuat oleh (Permata & Hapsari, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Kehadiran platform semacam ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan literasi digital, terutama bagi mahasiswa calon guru, agar mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dalam mendukung proses belajar mengajar. Lebih jauh lagi, dengan munculnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), media pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian materi visual, tetapi juga dapat mengintegrasikan fitur cerdas seperti otomatisasi desain, rekomendasi materi, maupun analisis interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa.

(Thesalonika & Arent, 2023) membagi hasil belajar ke dalam lima kategori, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dengan adanya media berbasis digital dan dukungan AI, mahasiswa calon guru dituntut memiliki literasi digital agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi tersebut dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Namun demikian, (Asrol et al., 2021) menyoroti bahwa literasi AI yakni kemampuan memahami konsep-konsep dasar AI masih kurang dieksplorasi dan membutuhkan perhatian lebih dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan kebijakan di

Indonesia, di mana kurikulum baru mendorong integrasi pemrograman dan AI sebagai bagian dari upaya meningkatkan literasi digital siswa (Badan Standar, Kurikulum, 2025). Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan Canva terhadap literasi digital mahasiswa PGSD di era Artificial Intelligence.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional untuk menguji hubungan antara penggunaan aplikasi desain Canva dengan literasi digital mahasiswa PGSD. Variabel bebas (X) didefinisikan sebagai persepsi dan intensitas penggunaan Canva, yaitu sebuah program desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai konten visual interaktif. Variabel terikat (Y) adalah literasi digital mahasiswa, yaitu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format digital. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring berisi pernyataan berskala Likert.

Data yang diperoleh dianalisis secara distribusi frekuensi, persentase, nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi, yang kemudian diuji validitas instrumennya melalui analisis korelasi Pearson, sementara reliabilitas diukur dengan koefisien Cronbach Alpha. Selanjutnya, dianalisis menggunakan korelasi product moment untuk menguji hubungan antarvariabel, serta uji regresi sederhana untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Canva berpengaruh terhadap literasi digital mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN
HASIL

Berdasarkan hasil analisis data, maka analisis data dibagi menjadi 3 yaitu: analisis data penggunaan Canva, analisis data Literasi Digital , analisis data hubungan antara penggunaan Canva denganLiterasi Digital. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Data Penggunaan Canva (X)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	19	95,0%
Sedang	1	5,0%
Rendah	0	0,0%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas responden (95%) termasuk dalam kategori tinggi dalam penggunaan Canva. Hanya 1 responden (5%) yang berada pada kategori sedang, sedangkan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua mahasiswa sudah memanfaatkan Canva secara optimal dalam kegiatan akademik.

Tabel 2. Klasifikasi Data Literasi Digital Mahasiswa (Y)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	18	90,0%
Sedang	2	10,0%
Rendah	0	0,0%
Jumlah	20	100%

Hasil klasifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar responden (90%) memiliki literasi digital pada kategori tinggi, sementara 10% sisanya berada pada kategori sedang. Tidak ada responden yang termasuk kategori rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa sudah tergolong baik.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Per Item (Ringkasan)

Variabel	Mean	SD	Keterangan
Penggunaan Canva	2,73	0,19	Tinggi
Literasi Digital	2,76	0,07	Tinggi

Interpretasi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan Canva tergolong tinggi dengan rata-rata nilai 2,73. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD angkatan 2023 dan 2024 yang menjadi subjek penelitian sering menggunakan Canva dalam berbagai kegiatan akademik dan merasakan manfaat yang nyata dari penggunaannya. Selain itu, kemampuan literasi digital mahasiswa juga termasuk dalam kategori tinggi dengan rata-rata nilai 2,76, yang berarti mahasiswa sudah memiliki keterampilan yang baik dalam mencari informasi, membedakan informasi palsu, mengelola sumber digital, serta mampu berkolaborasi dengan teknologi. Standar deviasi yang cukup kecil, yaitu 0,19 dan 0,07, menunjukkan bahwa jawaban dari responden cenderung seragam dan tidak terlalu menyebar. Dengan demikian, karena kedua variabel berada dalam kategori tinggi, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan Canva dengan literasi digital mahasiswa PGSD. Ini berarti semakin sering mahasiswa menggunakan Canva, semakin baik tingkat literasi digital yang mereka miliki.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

Variabel	Sig. (p)	A	Kesimpulan
Penggunaan Canva (X)	0,500	0,05	Normal

Literasi Digital (Y)	0,010	0,05	Tidak Normal
----------------------	-------	------	--------------

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov menunjukkan bahwa variabel penggunaan Canva (X) memiliki nilai signifikansi $0,500 > 0,05$ sehingga berdistribusi normal. Sebaliknya, variabel literasi digital (Y) memperoleh nilai signifikansi $0,010 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. (p)	A	Keterangan
X * Y (Canva * Literasi)	0,170	0,05	Linier

Hasil uji linearitas memperlihatkan nilai signifikansi 0,170 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan Canva dengan literasi digital mahasiswa.

Tabel 6. Hasil Uji Spearmen Rank

Responden	Skor Canva	Skor Literasi	Rank C	Rank L	d	d ²
R1	13	15	12.5	3.5	9	81
R2	13	11	12.5	19	-6.5	42.25
R3	14	14	7.5	11.5	-4	16
R4	15	14	3	11.5	-8.5	72.25
R5	15	14	3	11.5	-8.5	72.25
R6	14	14	7.5	11.5	-4	16
R7	14	14	7.5	11.5	-4	16
R8	13	13	12.5	17.5	-5	25
R9	11	9	20	20	0	0
R10	13	14	12.5	11.5	1	1
R11	13	14	12.5	11.5	1	1
R12	12	15	17.5	3.5	14	196
R13	15	15	3	3.5	-0.5	0.25

R14	12	14	17.5	11.5	6	36
R15	14	14	7.5	11.5	-4	16
R16	15	15	3	3.5	-0.5	0.25
R17	12	15	17.5	3.5	14	196
R18	12	13	17.5	17.5	0	0
R19	15	15	3	3.5	-0.5	0.25
R20	13	14	12.5	11.5	1	1

Hasil uji Spearman Rank antara penggunaan aplikasi Canva dengan literasi digital mahasiswa PGSD ($n=20$) menunjukkan koefisien korelasi $r_s = 0,407$. Nilai r_s positif ini mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah searah, artinya semakin tinggi frekuensi penggunaan Canva, cenderung semakin tinggi pula tingkat literasi digital mahasiswa (dan sebaliknya). Kekuatan korelasi sebesar 0,407 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti ada keterkaitan bermakna tetapi tidak terlalu kuat. Dalam istilah praktis, nilai ini merefleksikan bahwa penggunaan Canva menjelaskan sekitar 16,6 % variasi literasi digital dalam sampel tersebut ($r_s^2 \approx 0,165$).

Tabel 7. Koefisien Determinasi

R Square	Keterangan
0,232	23,2% variasi Y dijelaskan X

Nilai R Square sebesar 0,232 menunjukkan bahwa penggunaan Canva berkontribusi sebesar 23,2% terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa, sedangkan sisanya (76,8%) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa PGSD memiliki literasi digital dan penggunaan Canva yang tinggi (95%). Selain itu, hasil uji determinasi menunjukkan $R^2 = 0,232$, yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan kontribusi sebesar 23,2% terhadap literasi digital. Faktor lain, seperti pengalaman digital, motivasi belajar, dan akses ke teknologi, memberikan 76,8% kontribusi lainnya.

Canva sangat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Canva adalah aplikasi sederhana yang memungkinkan siswa membuat media pembelajaran visual yang menarik, inovatif, dan interaktif. Fitur-fiturnya membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis mereka dan meningkatkan kemampuan kreatif dan berpikir kritis mereka serta kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara visual (Widyaningrum&Sondari, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hapsari & Zulherman (2021) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan Canva dapat mendorong kreativitas serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil penelitian ini dengan berbagai studi sebelumnya menegaskan bahwa Canva layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung penguatan literasi digital mahasiswa, terutama di program studi kependidikan.

Literasi digital menjadi kompetensi penting bagi siswa calon guru dalam perkembangan kecerdasan buatan. Canva kini mulai menyertakan fitur berbasis AI, seperti desain magis dan teks ke gambar, yang dapat membantu siswa menyesuaikan diri dengan teknologi baru (Zega & Batubara, 2024). Dengan menggunakan Canva, siswa dilatih untuk melakukan hal-hal kreatif seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyajikan informasi digital. Dengan demikian, Canva bukan hanya membantu siswa memperbaiki literasi digital mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di masa depan.

KESIMPULAN

Hasil riset mengindikasikan bahwa mahasiswa PGSD menggunakan Canva dengan tingkat yang tinggi, begitu juga dengan kemampuan literasi digital yang mereka miliki. Analisis hubungan Pearson menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara keduanya, yang berarti semakin sering mahasiswa berinteraksi dengan Canva, semakin baik kemampuan literasi digital mereka. Penggunaan Canva menyumbangkan 23,2% pada literasi digital, sementara 76,8% sisanya dipengaruhi oleh aspek lain yang tidak terkait dengan penelitian ini. Penemuan ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi desain, melainkan juga sebagai alat pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva dapat membantu mahasiswa PGSD mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran yang berbasis kecerdasan buatan (AI).

DAFTAR PUSTAKA

- Asrol, L. D., Rifma, & Syahril. (2021). Evaluasi Literasi Kecerdasan Buatan Definisi. *Asrol, Leyli Desra Rifma Syahril*, 2(April), 1–10.
- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. K. P. D. dan M. R. I. (2025). *PEMBELAJARAN KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL*.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Saragih, M., Jusat Pangaribuan, J., Panggabean, H., & Hutapea, A. (2022). Penerapan Media Teknologi Sistem Informasi Untuk Mendukung Proses Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Medan. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, 1(2), 65–72. <https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v1i2.140>
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7. <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14284>
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.240>
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain

Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 2(2), 321–328. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal