

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Yoakim Yolanda Mario Leu

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

Email: leuhereng@gmail.com

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

ABSTRACT

The digital era requires Economics students to master technology, but the use of interactive media at the Larantuka Teacher Training and Technology Institute remains low due to a lack of openness to innovative methods. The focus of this community service program was to train students to utilize the Canva application to create engaging and effective learning tools. The implementation stages included laptop preparation, an introduction to the work window feature, guided project creation practice, and a final evaluation of student work. The results showed that twenty student participants successfully mastered the basics of digital design and were able to independently produce teaching modules and interactive quizzes. Through simulations and hands-on practice, students demonstrated increased reasoning and creativity in transforming previously rigid economics material into engaging visuals for students. These findings demonstrate that Canva makes it easy for educators to prepare flexible teaching materials, both on laptops and smartphones, for free. In conclusion, the implementation of Canva provides students with an exploratory space to produce innovative work that supports the current curriculum while addressing classroom boredom. The training provided them with crucial technical skills before undertaking fieldwork at partner schools to create a more lively academic atmosphere. Therefore, mastery of this design application is a smart solution for realizing the goal of modern learning that is dynamic, enjoyable, and interactive.

Keywords: *Implementation of Learning Media, Canva, Learning*

ABSTRAK

Era digital mewajibkan mahasiswa Pendidikan Ekonomi menguasai teknologi, namun pemanfaatan media interaktif di Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka masih tergolong rendah karena mahasiswa kurang membuka diri terhadap metode inovatif. Fokus pengabdian ini adalah melatih mahasiswa memanfaatkan aplikasi Canva guna menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik serta efektif. Tahapan pelaksanaan meliputi persiapan perangkat laptop, pengenalan fitur jendela kerja, praktik pembuatan proyek terbimbing, hingga evaluasi akhir hasil karya mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dua puluh mahasiswa peserta pelatihan berhasil menguasai dasar-dasar desain digital dan mampu menghasilkan modul ajar serta kuis interaktif secara mandiri. Melalui simulasi dan praktik langsung, mahasiswa menunjukkan peningkatan daya nalar dan kreativitas dalam mengolah materi ekonomi yang sebelumnya kaku menjadi visual yang menyenangkan bagi peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa Canva mempermudah pendidik menyiapkan bahan ajar yang fleksibel baik melalui laptop maupun ponsel cerdas secara gratis. Kesimpulannya, implementasi media Canva memberikan ruang eksplorasi bagi mahasiswa untuk menghasilkan karya inovatif yang mendukung kurikulum terkini sekaligus mengatasi kejenuhan belajar di kelas. Pelatihan tersebut membekali mereka keterampilan teknis krusial sebelum melaksanakan praktek





pengenalan lapangan di sekolah mitra guna menciptakan suasana akademik yang lebih hidup. Dengan demikian, penguasaan aplikasi desain ini menjadi solusi cerdas dalam mewujudkan tujuan pembelajaran modern yang dinamis, menyenangkan, serta interaktif.

Kata Kunci: *Implementasi media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pembelajaran modern pada era digital saat ini mewajibkan setiap mahasiswa untuk memiliki penguasaan yang mendalam terhadap teknologi informasi. Penggunaan berbagai fitur *electronic learning* bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan mendesak agar mahasiswa mampu mempersiapkan diri secara matang sebelum terjun ke dunia kerja yang penuh dengan tantangan riil. Secara hakiki, pembelajaran merupakan aktivitas dialogis antara dosen dan mahasiswa dalam ranah ilmiah yang dinamis. Integrasi teknologi digital dalam proses ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang segar sekaligus mengatasi kejenuhan yang sering dialami oleh peserta didik. Kualitas pencapaian tujuan instruksional sangat bergantung pada keterampilan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi setiap tahapan kegiatan secara sistematis. Pemanfaatan media yang tepat menjadi instrumen krusial dalam mentransformasi materi yang kaku menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Mahasiswa yang terbiasa dengan ekosistem digital akan memiliki daya saing yang lebih kuat karena mereka mampu beradaptasi dengan cepat terhadap berbagai perubahan perangkat kerja di masa depan. Oleh karena itu, literasi teknologi harus menjadi pilar utama dalam setiap proses transformasi kependidikan agar mencetak lulusan yang kompeten serta relevan dengan kebutuhan industri global yang terus berkembang pesat tanpa henti (Haryono et al., 2024; Maleni et al., 2025; Purwanto et al., 2023; Sudarman et al., 2024; Sugiarto & Farid, 2023).

Fokus utama dalam pendidikan ekonomi adalah membekali mahasiswa agar mampu memahami serta menerapkan keterampilan teoretis ke dalam praktik yang konkret. Pembelajaran ekonomi yang ideal seharusnya mampu mengembangkan berbagai teori melalui tampilan visual yang estetik guna membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Penggunaan media pembelajaran bertindak sebagai alat bantu yang sangat efektif bagi pengajar dalam memaparkan materi ajar yang sering kali dianggap rumit atau abstrak. Agar proses edukasi berjalan optimal, diperlukan perangkat pembelajaran yang sarat akan inovasi dan mampu menyederhanakan proses pemahaman konsep. Media bukan hanya sekadar alat bantu fisik, melainkan jembatan penghubung antara pemanfaatan teknologi mutakhir dengan kemampuan nalar mahasiswa dalam menguraikan berbagai fenomena ekonomi yang terjadi. Melalui dukungan alat bantu yang bervariasi, minat belajar siswa akan meningkat secara alami, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian prestasi akademik mereka. Kehadiran media yang inovatif memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis di dalam kelas, di mana mahasiswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, tetapi menjadi aktor aktif yang mampu mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dengan bimbingan fasilitator yang kreatif dan visioner (Fauzan et al., 2024; Isnaini et al., 2022; Khasanah & Rusman, 2021; Kudri & Maisharoh, 2021; Marpaung & Pongkendek, 2020).

Pemanfaatan media teknologi seperti aplikasi Canva menawarkan kemudahan yang luar biasa bagi tenaga pendidik dalam menyediakan bahan ajar yang berkualitas. Aplikasi ini menjadi pilihan populer karena sifatnya yang sangat *user-friendly* dan dapat diakses dengan mudah baik melalui *handphone* maupun *laptop*. Canva memanjakan penggunanya dengan beragam fitur canggih seperti *template* poster, sampul buku, penyunting foto, pembuatan video, hingga integrasi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*. Fleksibilitas yang ditawarkan



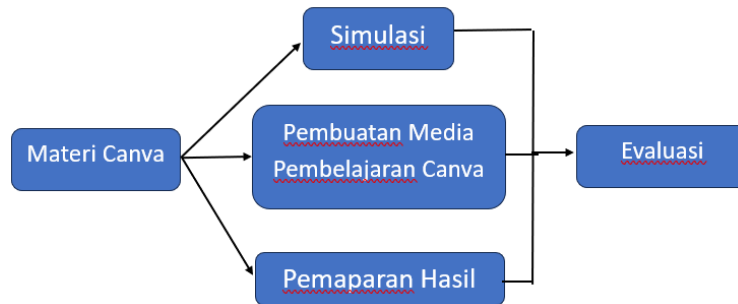
aplikasi ini menjadi tawaran menarik untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu menyesuaikan dengan gaya belajar generasi masa kini. Pengguna diberikan kebebasan penuh melalui halaman kosong untuk menciptakan desain sesuai dengan imajinasi dan preferensi mereka masing-masing. Ketersediaan fitur gratis yang melimpah menjadikannya instrumen yang inklusif bagi semua kalangan mahasiswa tanpa terkendala biaya lisensi yang mahal. Dengan kemampuan untuk menciptakan konten visual yang profesional dalam waktu singkat, mahasiswa dapat mengasah kreativitas mereka dalam mengemas informasi ekonomi yang padat menjadi sajian yang ringan namun tetap informatif. Kemudahan aksesibilitas ini memastikan bahwa proses kreatif tidak terhambat oleh batasan ruang dan waktu, sehingga inovasi dapat terus dilakukan secara berkelanjutan di mana pun mereka berada (Hamid et al., 2023; Manullang & Waspada, 2022; Masfiah et al., 2022; Rifai & Fuad, 2023; Solaiman et al., 2021).

Kehadiran aplikasi inovatif ini memberikan ruang yang sangat luas bagi para penggunanya untuk menciptakan beragam desain pembelajaran yang menarik sesuai dengan keinginan dan kebutuhan kurikulum modern. Tuntutan dunia pendidikan saat ini mengharuskan setiap pengajar untuk melaksanakan proses instruksional yang efektif, efisien, serta interaktif agar motivasi belajar siswa tetap terjaga pada level tertinggi. Penggunaan teknologi merupakan bentuk nyata dari adaptasi terhadap perubahan zaman yang mempermudah persiapan bahan ajar bagi para pendidik di berbagai jenjang. Pemanfaatan perangkat digital dalam ruang kelas menjadi salah satu cara paling ampuh untuk mewujudkan tujuan pembelajaran nasional secara sistematis dan terukur. Dengan adanya metode yang kreatif dan bervariasi, atmosfer belajar yang inovatif akan tercipta, yang pada akhirnya memicu munculnya pemikiran-pemikiran segar dari mahasiswa. Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat bantu paling efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori yang kaku dengan implementasi yang dinamis di lapangan. Kebebasan dalam mendesain materi memberikan kepuasan tersendiri bagi pengajar, sementara peserta didik mendapatkan pengalaman visual yang membantu mereka dalam menyerap informasi secara lebih mendalam dan komprehensif tanpa merasa terbebani oleh materi yang membosankan (Aini & Khaerunnisa, 2024; Ginting, 2021; Ngafif et al., 2024; Putra et al., 2023; Shafira & Minsih, 2022).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup nyata, terutama di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di Institut Keguruan dan Teknologi Lantuka pada tahun ajaran 2025/2026. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif ternyata belum menjadi hal yang familier bagi mereka dalam menunjang aktivitas akademik harian. Sebagian mahasiswa masih menunjukkan sikap yang kurang terbuka terhadap metode pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, sehingga proses transfer ilmu masih terjebak dalam pola-pola konvensional yang kaku. Padahal, kehadiran media yang efektif sangat dibutuhkan untuk menguraikan materi ekonomi yang kompleks agar lebih mudah dipahami secara menyeluruh. Berdasarkan kondisi tersebut, inisiatif pengabdian masyarakat ini diambil untuk mengimplementasikan penggunaan media Canva secara langsung kepada para mahasiswa. Inovasi ini bertujuan agar mereka dapat merasakan pengalaman nyata dalam merancang bahan ajar digital sekaligus memahami berbagai manfaat yang disediakan oleh teknologi tersebut. Dengan keterlibatan langsung dalam proses pembuatan, mahasiswa diharapkan mampu mengubah paradigma mereka tentang cara mengajar dan siap menerapkannya secara profesional saat kelak menjadi pendidik di sekolah. Langkah transformatif ini sangat krusial untuk memastikan bahwa lulusan dari institusi ini memiliki kompetensi digital yang mumpuni serta mampu menciptakan ekosistem belajar yang inspiratif bagi generasi mendatang.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini merupakan kegiatan kolaboratif yang mengintegrasikan pengajaran dan pengabdian. Yang mana, memberikan pelatihan kepada mahasiswa dalam upaya menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Pengabdian ini dilaksanakan di kampus Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka (IKTL), selama Januari–Februari 2026. Kegiatan ini merupakan kegiatan kolaboratif yang melibatkan mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi yang berjumlah 20 orang. Pengimplemetasian media pembelajaran canva ini dilakukan dengan langkah-langkah pemberian materi. Bagian ini dipaparkan secara umum materi dasar-dasar pemanfaatan canva. Setelah pemberian materi kegiatan selanjutnya yakni simulasi, hal ini dilakukan untuk melihat kekurangan-kekurangan kecil yang perlu segera diatasi. Di akhir kegiatan dilaksanakan evaluasi untuk mengukur ketercapaian dan kekurangan yang dimiliki agar ke depannya dapat menjadi pertimbangan-pertimbangan lain dalam melaksanakan kegiatan tersebut.



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tahapan *pertama*, yakni persiapan, pada bagian ini mahasiswa diminta untuk mempersiapkan laptop atau handphone, serta data internet setelah itu dosen memberikan gambaran umum tentang cara kerja aplikasi canva, tahapan *kedua*, mahasiswa mulai diarahkan untuk masuk pada aplikasi canva dan mencermati jendela kerja pada aplikasi tersebut, tahapan *ketiga*, mahasiswa mulai membuat proyek kerja pada aplikasi canva dan dipandu oleh dosen, dan tahapan *keempat*, mahasiswa mampu membuat sendiri perangkat pembelajaran menarik dengan menggunakan aplikasi canva.

Tabel 1. Tahapan PKM

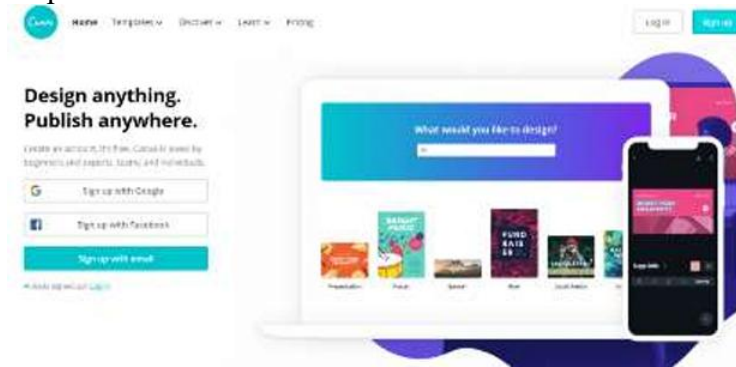
No	Tahapan	Kegiatan	Proses
1	Pertama	Menyimak arahan dari dosen tentang aplikasi canva	Daya kreatif
2	Kedua	Melibatkan diri, aktif, kreatif, dalam memahami tiap fitur pada jendela kerja aplikasi canva	Daya kreatif, imajinatif
3	Ketiga	Membuat materi ajar menggunakan canva	Daya kreatif, imajinatif, nalar
4	Keempat	Menghasilkan karya berupa perangkat pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva	Daya kreatif, imajinatif, nalar, kritis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan Pembuatan canva sebagai media pembelajaran merupakan upaya yang

dilakukan untuk memberikan pengaruh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pengimplementasian pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut. Mahasiswa menyiapkan laptop atau handphone untuk mencari aplikasi yang termuat dalam google. Selanjutnya mahasiswa memperhatikan langkah-langkah dalam mendaftar akun canva (www.canva.com), yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi ini berbasis daring. Jika memiliki akun baru sebaiknya memperhatikan alur pilih menu sign up untuk log in dalam aplikasi tersebut



Gambar 2. Log in Canva

Setelah melewati proses di atas maka, selanjutnya mahasiswa membuka aplikasi lalu log in. pada menu awal akan diperlihatkan jendela kerja yang telah disediakan oleh aplikasi dengan beberapa fitur unggulan yang ditawarkan oleh aplikasi.



Gambar 3. Jendela Kerja Canva

Selanjutnya diarahkan untuk memulai membuat proyek kerja. Proyek kerja akan disesuaikan dengan pengguna aplikasi dalam mengkreasikan imajinasi yang dimiliki demi menghasilkan sebuah karya.



Gambar 4. Jendela Desain Kerja

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan ini sebagai wujud

menjadi konkrit yang dapat ditampilkan sebagai luaran dari mata kuliah belajar dan pembelajaran. Kegiatan Pelatihan ini dimaksudkan untuk memberi gambaran kepada mahasiswa dalam membuat modul ajar, perangkat pembelajaran dan hal-hal lain agar lebih menarik, penuh kreatifitas, dan inovatif, karena selama ini dalam membuat media pembelajaran mahasiswa hampir tidak memiliki dalam praktik-praktik mengajar. Berangkat dari pengalaman dan fakta lapangan ini mendorong dosen untuk melakukan pelatihan demi membantu mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi untuk menjadi wadah penyampaian materi. Apalagi dalam media canva telah berkolaborasi dengan berbagai aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan untuk membantu mahasiswa dalam menyampaikan materi ajar yang hendak disampaikan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mahasiswa dapat berinovasi dalam mengembangkan kemampuan diri demi menghasilkan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga nantinya memberi dampak yang signifikan untuk pembelajaran ke depannya.

Implementasi kegiatan ini dikhususkan kepada mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi, sebagai bekal untuk menyambut mata kuliah micro teaching di semester berikutnya, sebelum mereka ditugaskan ke sekolah-sekolah mitra untuk melaksanakan praktek pengenalan lapangan (PPL). Kegiatan ini dilakukan di kampus Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka. Pada kegiatan ini, semua mahasiswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media canva juga memberi manfaat kepada mahasiswa dalam Menyusun materi dan kuis-kuis interaktif lainnya. Dalam melaksanakan kuis mahasiswa dapat membuat kuis secara manual di canva seperti halnya di PPT, selain itu juga mahasiswa dapat membuat kuis dengan menambahkan tautan google form, sehingga mempermudah guru dalam menilai dan mengevaluasi materi yang diberikan sudah benar-benar dikuasai oleh murid atau belum dikuasai, sehingga dilakukan perbaikan atau evaluasi ke depannya.



Gambar 5. Pembuatan Modul ajar



Gambar 6. Pemaparan Hasil

Berangkat dari semua kegiatan yang dilakukan mahasiswa akhirnya mampu membuat beragam pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan aplikasi canva. Hal ini, perlu didukung agar, ke depannya mahasiswa tetap proaktif demi menghasilkan produk-produk pembelajaran interaktif lainnya yang lebih menarik.

Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini menunjukkan sebuah pergeseran fundamental dalam cara mahasiswa calon pendidik mempersiapkan materi instruksional mereka. Melalui tahapan sistematis yang dimulai dari



penyiapan perangkat keras seperti *laptop* hingga proses pendaftaran akun secara *online*, para peserta diajak untuk memahami alur kerja digital yang lebih efisien. Proses *sign up* dan *log in* menjadi gerbang utama bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi ribuan fitur unggulan yang disediakan dalam jendela kerja aplikasi tersebut. Penggunaan teknologi ini memfasilitasi visualisasi ide yang sebelumnya terbatas pada format statis dan kurang menarik bagi peserta didik di era modern. Dengan memanfaatkan imajinasi melalui proyek kerja yang personal, mahasiswa mampu menghasilkan luaran karya yang lebih estetis dan fungsional. Langkah-langkah teknis ini bukan sekadar aktivitas administratif, melainkan sebuah bentuk adaptasi teknologi yang krusial untuk menjawab tantangan dunia pendidikan yang semakin kompetitif (Arizona, 2020; Doringin et al., 2020; Firdaus et al., 2024; Muqoddas et al., 2026). Pelatihan ini juga membuktikan bahwa kemudahan akses informasi melalui jaringan internet dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan standar profesionalisme calon guru ekonomi secara berkelanjutan melalui latihan mandiri yang dilakukan secara rutin di kampus Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka saat ini.

Integrasi aplikasi desain dalam kurikulum mata kuliah belajar dan pembelajaran ini memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka. Secara khusus, kegiatan ini menjadi bekal yang sangat berharga untuk menghadapi mata kuliah *micro teaching* serta program praktik pengenalan lapangan atau *PPL* pada semester selanjutnya. Selama ini, terdapat kesenjangan antara teori pedagogi dengan praktik pembuatan media yang sering kali dianggap sulit karena keterbatasan keterampilan teknis. Melalui pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya belajar cara menyusun modul ajar yang kreatif, tetapi juga melatih kemampuan dalam merancang perangkat pembelajaran yang lebih inovatif dan penuh daya tarik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kebosanan siswa sering dipicu oleh penggunaan media yang monoton dan kurang variatif. Dengan adanya penguasaan alat bantu digital ini, mahasiswa memiliki kepercayaan diri lebih tinggi untuk tampil di depan kelas saat praktik mengajar nantinya. Hal ini sekaligus memperkuat posisi kampus sebagai institusi yang responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan global demi mencetak lulusan yang siap pakai di sekolah mitra yang menuntut inovasi pembelajaran secara kontinu (Anugrah, 2021; Bali et al., 2022; Feriyanto, 2022; Mashudi, 2021; Thalib et al., 2025).

Salah satu aspek paling menonjol dari penggunaan platform ini adalah kemampuannya untuk berkolaborasi dengan berbagai aplikasi eksternal guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang terintegrasi. Mahasiswa dapat menyusun kuis interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional melalui penambahan tautan *google form* untuk proses evaluasi belajar. Penggunaan kuis manual yang menyerupai format *PPT* memberikan kemudahan bagi pengajar dalam menyajikan materi tanpa harus berpindah perangkat secara rumit. Integrasi tautan evaluasi ini mempermudah guru dalam memantau sejauh mana materi telah dikuasai oleh murid secara *real time* sehingga perbaikan metode dapat segera dilakukan. Manfaat ini sangat krusial dalam siklus pembelajaran yang efektif karena memungkinkan adanya umpan balik instan bagi kedua belah pihak. Keberagaman fitur seperti jendela desain kerja yang luas memberikan ruang tak terbatas bagi mahasiswa untuk mengombinasikan teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya. Hasilnya, produk pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih variatif dan mampu merangsang minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan tidak kaku di lingkungan sekolah formal maupun nonformal bagi kemajuan pendidikan masa kini (Anggraeni et al., 2021; Apriati et al., 2021; Musnida & Asmendri, 2023; Pratiwi & Siswanto, 2020; Wideasanti et al., 2023).

Implikasi dari kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa penguasaan teknologi digital



bagi calon pendidik merupakan sebuah keniscayaan yang harus diprioritaskan dalam struktur pendidikan tinggi. Luaran konkret berupa modul ajar dan perangkat pembelajaran yang interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa telah mampu mentransformasi pemahaman teoretis menjadi aplikasi praktis yang berdaya guna. Pengalaman lapangan yang sebelumnya menunjukkan minimnya praktik pembuatan media kini telah teratasi melalui bimbingan intensif yang berorientasi pada hasil. Hal ini berdampak pada terciptanya variasi gaya mengajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan bagi peserta didik di sekolah. Semangat inovasi yang tumbuh selama pelatihan mendorong mahasiswa untuk terus proaktif dalam mencari referensi baru guna memperkaya konten instruksional mereka. Dengan adanya wadah penyampaian materi yang lebih modern, proses transfer pengetahuan menjadi lebih efisien dan efektif. Ke depannya, hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas interaksi di dalam kelas yang lebih berpusat pada siswa. Kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam mendesain materi ajar menjadi kunci utama bagi keberhasilan seorang guru dalam memenangkan perhatian siswa di tengah arus informasi digital yang sangat deras dan beragam sekarang (Azizah & Widiyati, 2023; Isma et al., 2022; Nuryadi et al., 2025; Wajdi et al., 2021).

Meskipun kegiatan pelatihan ini memberikan hasil yang sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan program di masa mendatang. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil karena aplikasi ini bersifat *online* dapat menjadi kendala utama jika diterapkan di daerah dengan infrastruktur jaringan yang kurang memadai. Selain itu, diperlukan motivasi internal yang kuat dari setiap individu mahasiswa agar terus mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh secara berkelanjutan agar tidak terlupakan seiring berjalannya waktu. Tantangan lain terletak pada bagaimana menyinkronkan desain yang estetik dengan substansi materi akademik agar tidak terjadi bias informasi saat penyampaian di kelas. Mahasiswa harus tetap kritis dalam memilih elemen visual agar tidak mengalihkan fokus utama siswa dari tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Oleh karena itu, dukungan dari pihak institusi dalam menyediakan fasilitas pendukung serta pembimbingan rutin sangat diperlukan untuk menjaga momentum inovasi ini. Produk pembelajaran interaktif yang dihasilkan harus terus dievaluasi efektivitasnya melalui riset lanjutan yang melibatkan respons langsung dari para siswa di sekolah mitra demi memastikan keberhasilan pencapaian target kurikulum nasional secara optimal.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi desain memberikan dampak positif sangat signifikan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Melalui proses pelatihan terstruktur, para calon pendidik berhasil meningkatkan kreativitas serta daya nalar mereka dalam menyusun perangkat pembelajaran yang sebelumnya terasa kaku menjadi lebih dinamis. Media inovatif ini terbukti mampu menyederhanakan materi ekonomi bersifat abstrak menjadi sajian visual sangat menarik serta interaktif, sehingga potensi kejenuhan di dalam ruang kelas dapat diatasi secara efektif. Selain itu, penguasaan aplikasi tersebut membekali mahasiswa dengan berbagai keterampilan teknis krusial sebelum mereka melaksanakan praktik pengenalan lapangan di sekolah mitra. Secara keseluruhan, integrasi teknologi desain dalam kurikulum akademik merupakan langkah strategis menciptakan suasana belajar menyenangkan, fleksibel, serta sangat relevan dengan kebutuhan industri pendidikan modern melalui pendekatan *e-learning*.

Mahasiswa disarankan untuk senantiasa membuka diri terhadap perkembangan teknologi mutakhir dengan terus mengasah keterampilan *soft skill* secara mandiri dan berkelanjutan. Pihak program studi sebaiknya mengintegrasikan penggunaan aplikasi desain



kreatif ke dalam berbagai mata kuliah agar tercipta kebiasaan produktif dalam menghasilkan materi ajar inovatif. Selain itu, kolaborasi antara dosen dan mahasiswa perlu diperkuat melalui lokakarya berkala yang berfokus pada pemanfaatan fitur *artificial intelligence* guna meningkatkan kualitas modul digital. Penting bagi calon pendidik untuk tidak hanya mengandalkan metode konvensional, melainkan harus berani mengeksplorasi *platform* interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar menarik bagi siswa. Dukungan fasilitas perangkat keras serta akses internet stabil dari pihak institusi juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi teknologi agar visi pendidikan modern yang dinamis dapat terwujud secara maksimal bagi seluruh sivitas akademika.

ACKNOWLEDGEMENTS

Sebagai bentuk pengakuan disampaikan ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Program studi Pendidikan Ekonomi. Terima kasih disampaikan kepada dosen dan mahasiswa prodi Ekonomi yang berkolaborasi dalam kegiatan belajar terintegrasi dan berdampak ini. Terima kasih kepada kepala LPPM IKTL atas motivasi, kerjasama serta pendanaan bagi kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Khaerunnisa, K. (2024). Rolland Barthes' semiotics on the cover of Tempo magazine and implementation in Indonesian language learning in class XII high school. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 301–320. <https://doi.org/10.30651/st.v17i2.22337>
- Anggraeni, S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anugrah, T. M. F. (2021). Implementasi pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 1 terdampak pandemi Covid-19. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38–47. <https://doi.org/10.54783/jin.v3i3.458>
- Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif pada pelajaran tematik dengan tema “Indahnya Kebersamaan” untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.73>
- Arizona, K. (2020). Elevating students' competence based ICT in the era of industrial revolution 4.0. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 5(2), 48–59. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v5i2.7987>
- Azizah, F. W., & Widiyati, E. (2023). Analisis kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital di MIN 3 Jombang. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(2), 183–196. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i2.4141>
- Bali, E. N., Bunga, B. N., & Kale, S. (2022). Kampus mengajar: Upaya transformasi mutu pendidikan sekolah dasar di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 237–241. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.658>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Fauzan, R. M., Sujaya, K., & Yusuf, I. (2024). Analisis penggunaan media e-learning mata kuliah kewirausahaan terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas



- Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1899–1908. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>
- Feriyanto, F. (2022). Peningkatan kompetensi mahasiswa program kampus mengajar dalam bantuan adaptasi teknologi pembelajaran sekolah mitra. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Terbuka*, 1. <https://doi.org/10.33830/prosidingsenmaster.v1i1.101>
- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., Gaol, P. L., & Prinaryanto, B. A. (2024). Tantangan teknologi artificial intelligence pada kegiatan pembelajaran mahasiswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 379–384. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1781>
- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan media belajar berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>
- Hamid, R. S., Anwar, S. M., Ukkas, I., & Goso, G. (2023). Diversifikasi sebagai strategi keberlanjutan program kewirausahaan berbasis digital. *Jurnal Fokus Manajemen Bisnis*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.12928/fokus.v13i1.7303>
- Haryono, P., Alam, D. R. M., Muthi, I., Baharuddin, B., Ilahiah, I., Fathurrohman, F., & Resky, M. (2024). Peningkatan literasi digital dalam menulis penelitian tindakan kelas berbasis teknologi AI bagi guru di Pesantren Tahfizh Istana Quran Indonesia PTIQI Lampung. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 798–803. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1343>
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi digitalisasi pendidikan sekolah. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 129–141. <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Isnaini, M., Solihin, M. D., & Hutahaean, H. D. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada matakuliah penggunaan dan pengaturan motor listrik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i2.41945>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Maleni, L., Pardini, A., Kristian, D., Iswandi, W., Yudisman, A., Hidayat, T., & Rifa'i, R. (2025). Mempersiapkan siswa untuk masa depan: Literasi AI sebagai keterampilan abad 21. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6375–6379. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1587>
- Manullang, D. R., & Waspada, I. (2022). Peran self efficacy dalam memoderasi pengaruh digital literacy terhadap entrepreneurial intention. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 118–129. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v7i2.6797>
- Marpaung, D. N., & Pongkendek, J. J. (2020). Respon mahasiswa terhadap pembelajaran interaktif dengan animasi 3D melalui PowerPoint. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 97–97. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6401>
- Masfiah, A. L., Rohman, Mh. T., Amanda, P. A., & Zahro, S. F. (2022). Peluang pengembangan ekonomi kreatif di era society 5.0 bagi generasi milenial. *Risalah Iqtisadiyah: Journal of Sharia Economics*, 1(1), 26–34. <https://doi.org/10.59107/ri.v1i1.21>



- Mashudi, M. (2021). Inovasi pembelajaran aktif di perguruan tinggi: Studi kasus di Institut Agama Islam Negeri Jember. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 4(1), 13–29. <https://doi.org/10.21093/sajie.v0i0.3765>
- Muqoddas, A., Muslih, M., Senoprabowo, A., P, E. R., Sulistiyawati, P., Soeleman, M. A., & Asfawi, S. (2026). Pengembangan kreativitas visual siswa melalui pelatihan media personal branding di SMK Al Kautsariyyah Demak. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 324–324. <https://doi.org/10.62411/ja.v9i1.3221>
- Musnida, M., & Asmendri, A. (2023). Desain pembelajaran model ASSURE berbasis multimedia pada pembelajaran tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8231–8240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3574>
- Ngafif, A., Wibowo, T., & Tusino, T. (2024). Training on the use of information technology-based media for teachers at Sangkhom Islam Wittaya School, Thailand. *Community Empowerment*, 9(7), 1063–1070. <https://doi.org/10.31603/ce.11367>
- Nuryadi, H., Purwanto, H., Mantik, H., & Safri, S. (2025). Menggali kreativitas guru-guru dalam kegiatan PKM workshop pembuatan bahan ajar yang interaktif menggunakan multimedia untuk guru profesional dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru-guru SMK Bina Insan Mandiri. *Journal Liaison Academia and Society*, 5(3), 56–62. <https://doi.org/10.58939/j-las.v5i3.981>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis Visual Basic pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33706>
- Purwanto, M. B., Hartono, R., & Wahyuni, S. (2023). Essential skills challenges for the 21st century graduates: Creating a generation of high-level competence in the industrial revolution 4.0 era. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 279–292. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.3972>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rifai, A., & Fuad, F. (2023). Menggerakkan generasi muda menggapai bisnis yang inovatif dan kreatif. *Jurnal Manajemen dan Retail*, 3(1), 95–106. <https://doi.org/10.47080/jumerita.v3i01.2532>
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blended learning dengan desain pembelajaran TPACK pada tatap muka terbatas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>
- Solaiman, K. H., Santoso, S., Redata, L., & Kezia, R. (2021). Analisis korelasi pendampingan komunitas terhadap inovasi pelaku ekonomi kreatif dan pemenuhan kebutuhan konsumen: Studi kasus pada komunitas Tangerang Berdaya dan pelaku ekonomi kreatif kuliner Tangerang. *Business Management Journal*, 17(1), 1–1. <https://doi.org/10.30813/bmj.v17i1.2352>
- Sudarman, S., Samekto, A. A., & Sumantri, A. S. (2024). Literasi industri 4.0: Globalisasi dan peningkatan daya saing peran pendidik. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 63–67. <https://doi.org/10.53690/ipm.v2i02.243>
- Sugiarto, S., & Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Thalib, N., Selan, M., Mamonto, S., Hanim, S., & Arsyad, M. A. (2025). Inovasi pembelajaran



berbasis teknologi digital pada mahasiswa pendidikan. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 8(4), 319–326.

<https://doi.org/10.24815/riwayat.v8i4.187>

Wajdi, M., Akib, T., Natsir, M., Hasan, E., & Abidin, A. (2021). Hubungan antara kecakapan literasi digital dengan kreativitas mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 214–222.

<https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.259>

Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>