

## PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH STRATEGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI DI INSTITUT AGAMA HINDU NEGERI GDE PUDJA MATARAM

### CREATING INNOVATIVE LEARNING MEDIA BASED ON CANVA FOR THE COURSE OF ART LEARNING STRATEGIES AND MEDIA AT THE STATE INSTITUTE OF HINDU RELIGION GDE PUDJA MATARAM

**Savitri Wukirasih Milandari**

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

[swmilandari@gmail.com](mailto:swmilandari@gmail.com)

---

#### Abstract

*This study aims to produce innovative learning products in the form of Canva-based instructional media that support the optimal achievement of students' competencies while serving as an actualization of the core values of Indonesian Civil Servants (ASN), known as BerAKHLAK, in the implementation of the Tri Dharma of Higher Education. ASN play a strategic role in realizing professional, adaptive, and public service-oriented governance as mandated by Law Number 20 of 2023. In the context of higher education, ASN serving as lecturers are required not only to carry out the Tri Dharma of Higher Education but also to act as agents of change through learning innovations that are relevant to the development of digital technology. This study describes the actualization of the ASN BerAKHLAK core values through the implementation of innovative Canva-based learning media in the course Strategies and Media for Arts Learning at the State Hindu Institute (IAHN) Gde Pudja Mataram. This research employs a practice-based qualitative descriptive approach integrated with the actualization process of the Basic Training Program (Latsar) for Civil Servant Candidates (CPNS). The method involves several stages, including needs analysis, design, validation, finalization, and reflection on the learning media. The results indicate that the use of Canva enhances learning interactivity, encourages active student participation, and enriches the presentation of learning materials in a visually engaging and creative manner. The implementation of this innovation also reflects the values of Service Orientation, Competence, Adaptability, Collaboration, and Accountability in the execution of lecturers' duties as ASN. Therefore, the application of Canva-based learning media not only contributes to improving the quality of learning but also represents a tangible effort to strengthen the professional character of ASN in supporting the vision and mission of higher education institutions in the era of digital transformation.*

---

#### Article History

*Submitted: 15 Januari 2026*

*Accepted: 18 Januari 2026*

*Published: 19 Januari 2026*

#### Key Words

*ASN BerAKHLAK core values, innovative learning media, Canva, learning interactivity, higher education*

---

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran inovatif, berupa media ajar berbasis Canva yang dapat mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa secara optimal sekaligus menjadi bentuk aktualisasi nilai-nilai ASN BerAKHLAK dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. Aparatur Sipil Negara (ASN) memiliki peran strategis dalam mewujudkan tata kelola pemerintahan yang profesional, adaptif, dan berorientasi pada pelayanan publik sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023. Dalam konteks pendidikan tinggi, ASN yang berprofesi sebagai dosen dituntut tidak hanya menjalankan tugas

---

#### Sejarah Artikel

*Submitted: 15 Januari 2026*

*Accepted: 18 Januari 2026*

*Published: 19 Januari 2026*

#### Kata Kunci

*ASN BerAKHLAK, Latsar CPNS, media pembelajaran inovatif, Canva, interaktivitas pembelajaran.*

---

Tridharma Perguruan Tinggi, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan melalui inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktualisasi nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK melalui penerapan media pembelajaran inovatif berbasis Canva pada mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni di Institut Agama Hindu Negeri (IAHN) Gde Pudja Mataram. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif berbasis praktik (practice-based research) yang terintegrasi dengan aktualisasi Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS. Metode yang digunakan berupa aktualisasi Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS yang dilaksanakan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan, validasi, finalisasi, serta refleksi media pembelajaran. Hasil aktualisasi menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, serta memperkaya penyajian materi secara visual dan kreatif. Implementasi inovasi ini juga merefleksikan nilai Berorientasi Pelayanan, Kompeten, Adaptif, Kolaboratif, dan Akuntabel dalam pelaksanaan tugas dosen ASN. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi wujud nyata penguatan karakter ASN profesional yang mendukung visi dan misi institusi pendidikan tinggi di era transformasi digital.

## PENDAHULUAN

Aparatur Sipil Negara (ASN) memiliki peran yang sangat strategis dalam penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan nasional, dan pelayanan publik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara menegaskan bahwa ASN dituntut untuk bekerja secara profesional, berintegritas, adaptif, dan berorientasi pada kepentingan masyarakat. ASN tidak lagi dipandang semata-mata sebagai pelaksana administrasi pemerintahan, melainkan sebagai profesi yang memiliki tanggung jawab moral dan sosial dalam mendorong perubahan serta peningkatan kualitas layanan publik. Dalam kerangka tersebut, ASN diharapkan mampu menjadi agen perubahan (agent of change) yang responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Perubahan paradigma ini menuntut ASN untuk terus meningkatkan kompetensi, etos kerja, serta kemampuan berinovasi dalam menjalankan tugas dan fungsinya.

Dalam konteks pendidikan tinggi, ASN yang berprofesi sebagai dosen memiliki peran yang sangat strategis. Dosen tidak hanya bertanggung jawab dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, pola pikir, dan kompetensi mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa. Pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat menjadi tanggung jawab utama dosen ASN. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang memadai. Selain itu, dosen juga harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran modern. Tantangan globalisasi dan transformasi digital menuntut dosen untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, relevan, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Sebagai upaya memperkuat karakter dan jati diri ASN, pemerintah menetapkan core values ASN BerAKHLAK yang menjadi pedoman perilaku dan budaya kerja ASN secara nasional. Nilai-nilai BerAKHLAK terdiri atas Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif. Nilai-nilai ini diharapkan dapat diinternalisasikan dalam setiap pelaksanaan tugas ASN, termasuk dalam bidang pendidikan tinggi. Dalam praktik pembelajaran,

nilai Berorientasi Pelayanan tercermin dari kesungguhan dosen dalam memberikan layanan akademik yang berkualitas kepada mahasiswa. Nilai Akuntabel menuntut dosen untuk melaksanakan tugas secara jujur, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Nilai Kompeten mendorong dosen untuk terus meningkatkan kualitas diri melalui pengembangan keilmuan dan penguasaan teknologi pembelajaran. Nilai Harmonis mendorong terciptanya suasana akademik yang kondusif dan inklusif. Nilai Loyal menegaskan komitmen dosen terhadap ideologi negara dan kebijakan institusi. Nilai Adaptif dan Kolaboratif menjadi sangat penting dalam menghadapi perubahan dan kompleksitas tantangan pendidikan di era digital.

Dalam rangka membentuk ASN yang profesional dan berkarakter, setiap Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) diwajibkan mengikuti Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS. Latsar CPNS dirancang tidak hanya sebagai pembekalan pengetahuan teoritis, tetapi juga sebagai proses pembiasaan sikap dan perilaku ASN melalui aktualisasi nilai-nilai dasar ASN di lingkungan kerja. Melalui Latsar, CPNS diharapkan mampu mengintegrasikan kompetensi teknis, manajerial, dan sosial kultural dengan nilai-nilai BerAKHLAK. Bagi dosen CPNS, Latsar menjadi momentum penting untuk mengimplementasikan nilai-nilai ASN dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pendidikan. Aktualisasi Latsar memiliki makna strategis karena menjadi sarana pembentukan karakter profesional sekaligus peningkatan kompetensi dosen ASN. Proses aktualisasi ini juga mendorong dosen untuk lebih reflektif, inovatif, dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya.

Meskipun demikian, realitas pembelajaran di perguruan tinggi masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif. Pada mata kuliah *Strategi dan Media Pembelajaran Seni* di IAHN Gde Pudja Mataram, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media statis seperti teks dan slide sederhana. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif dan mahasiswa cenderung pasif. Minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif juga berdampak pada rendahnya partisipasi mahasiswa dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran. Potensi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa belum berkembang secara optimal. Padahal, mahasiswa sebagai generasi digital memiliki karakteristik yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Pembelajaran di perguruan tinggi idealnya mampu menghadirkan suasana belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan kontekstual. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, dosen dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan mudah diakses. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih mendalam. Pemanfaatan teknologi digital juga sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan tinggi di era digital.

Salah satu media pembelajaran yang relevan dan aplikatif adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik. Melalui Canva, dosen dapat membuat presentasi interaktif, infografis, poster edukatif, dan video pembelajaran dengan relatif mudah. Penggunaan Canva memungkinkan dosen untuk menyajikan materi pembelajaran secara kreatif tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks. Selain itu, Canva juga dapat mendorong keterlibatan mahasiswa secara aktif melalui tugas-tugas kreatif berbasis visual. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis Canva dipandang mampu menjawab permasalahan rendahnya interaktivitas pembelajaran.

Dalam kerangka tersebut, aktualisasi Latsar CPNS dengan tema *Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni di IAHN Gde Pudja Mataram* menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Aktualisasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat kompetensi dosen dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wujud nyata penerapan nilai-nilai ASN BerAKHLAK, khususnya nilai Kompeten, Adaptif, Kolaboratif, dan Berorientasi Pelayanan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran inovatif berbasis Canva tidak hanya berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga mendukung penguatan karakter ASN profesional yang sejalan dengan visi dan misi pendidikan tinggi di era transformasi digital.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan serta implementasi media pembelajaran inovatif berbasis Canva dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran pada mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni di Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh secara statistik, melainkan untuk menggambarkan secara mendalam proses, tahapan, serta hasil aktualisasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ASN dalam konteks Pelatihan Dasar CPNS.

Penelitian ini juga dapat diposisikan sebagai praktik baik (best practice) dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, karena berangkat dari permasalahan nyata di kelas dan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat langsung digunakan serta direplikasi pada mata kuliah lain. Fokus utama penelitian ini adalah pada proses perancangan, validasi, dan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Canva sebagai inovasi pembelajaran.

### **Subjek dan Lokasi Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah dosen CPNS sebagai pelaksana aktualisasi serta dosen pengampu mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni sebagai validator media pembelajaran. Objek penelitian berupa media pembelajaran inovatif berbasis Canva yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Institut Agama Hindu Negeri (IAHN) Gde Pudja Mataram pada semester ganjil tahun akademik 2025.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada tahapan aktualisasi Latsar CPNS, yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan pembelajaran, dilakukan melalui koordinasi dengan dosen pengampu mata kuliah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran sesuai Rencana Pembelajaran Semester (RPS).
2. Perancangan media pembelajaran, berupa pembuatan media berbasis Canva yang meliputi slide presentasi interaktif dan infografis pembelajaran seni.
3. Validasi media pembelajaran, dilakukan melalui pemberian angket penilaian kepada dosen pengampu mata kuliah dan mentor untuk memperoleh masukan terkait kejelasan materi, tampilan visual, dan interaktivitas media.

4. Revisi dan finalisasi media, berdasarkan hasil validasi untuk menyempurnakan media pembelajaran.
5. Dokumentasi dan refleksi, berupa penyimpanan produk media secara digital serta penyusunan laporan aktualisasi sebagai bahan refleksi dan rekomendasi pengembangan pembelajaran selanjutnya.

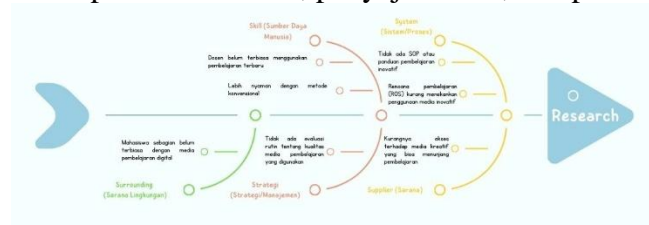
## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi, dilakukan untuk mengamati kondisi pembelajaran sebelum dan selama penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.
2. Dokumentasi, berupa notulen konsultasi, arsip media pembelajaran, hasil validasi, foto kegiatan, dan laporan aktualisasi.
3. Angket validasi, digunakan untuk memperoleh umpan balik dari dosen pengampu dan mentor terkait kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

## Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, menggunakan analisis fishbone dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1 Analisis Fishbone

Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan hasil setiap tahapan kegiatan aktualisasi, menelaah masukan dari validator, serta mengkaji relevansi media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kebutuhan pembelajaran dan nilai-nilai ASN BerAKHLAK.

## Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, dan angket validasi. Selain itu, keterlibatan mentor dan dosen pengampu sebagai validator juga berfungsi untuk memastikan objektivitas dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktualisasi melalui pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva di Institut Agama Hindu Negeri (IAHN) Gde Pudja Mataram dapat dilaksanakan secara sistematis dan terencana sesuai dengan tahapan Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS. Seluruh rangkaian kegiatan aktualisasi, mulai dari konsultasi dengan mentor, identifikasi kebutuhan, perancangan media, validasi, finalisasi, hingga refleksi dan penyusunan laporan, terlaksana dengan baik dan menghasilkan output yang nyata serta terdokumentasi secara digital.

Pada tahap konsultasi dengan mentor, hasil penelitian menunjukkan terbangunnya kesepahaman mengenai isu aktualisasi yang relevan dengan kebutuhan organisasi. Notulen konsultasi yang dihasilkan menjadi dasar penentuan fokus kegiatan, yaitu pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Canva untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Kegiatan ini menghasilkan dokumen perencanaan yang akuntabel dan menunjukkan adanya komunikasi yang harmonis antara peserta dan mentor sebagai bagian dari proses pembinaan ASN.

Tahap identifikasi kebutuhan media pembelajaran menghasilkan temuan bahwa proses pembelajaran pada mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar statis, seperti modul PDF dan metode ceramah. Hasil koordinasi dengan dosen pengampu menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Output tahap ini berupa daftar kebutuhan konten media pembelajaran yang disusun berdasarkan RPS dan kebutuhan riil perkuliahan, serta terdokumentasi dalam notulen dan catatan diskusi.

Pada tahap perancangan media pembelajaran berbasis Canva, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mengintegrasikan materi perkuliahan ke dalam bentuk presentasi visual dan infografis yang lebih menarik. Konten media memuat unsur teks, gambar, grafik, dan video yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan ini dilaksanakan setelah proses identifikasi kebutuhan media pembelajaran bersama dosen pengampu mata kuliah, sehingga rancangan media yang dikembangkan benar-benar selaras dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), capaian pembelajaran mata kuliah, serta kebutuhan pembelajaran mahasiswa di kelas. Canva dipilih sebagai platform desain karena bersifat user-friendly, mudah diakses, memiliki beragam template edukatif, serta mendukung integrasi berbagai jenis konten seperti teks, gambar, ikon, video, dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran.

Tahap awal perancangan media dimulai dengan penyusunan kerangka materi berdasarkan RPS mata kuliah. Pada tahap ini, peneliti mengelompokkan materi pokok, submateri, tujuan pembelajaran, serta indikator capaian pembelajaran yang akan dituangkan ke dalam media. Penyusunan kerangka ini bertujuan agar konten yang disajikan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan tetap sistematis. Selanjutnya, dilakukan pemilihan jenis media yang paling sesuai, yaitu media presentasi interaktif berbasis Canva, yang dirancang untuk mendukung proses penyampaian materi secara visual dan komunikatif di dalam kelas.

Tahap berikutnya adalah tahap desain dan perancangan visual media pembelajaran di Canva. Pada tahap ini, peneliti mulai memilih template presentasi yang memiliki tampilan sederhana, profesional, dan tidak berlebihan agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Pemilihan warna, jenis huruf, dan tata letak disesuaikan dengan prinsip desain instruksional, yaitu keterbacaan (readability), kesederhanaan (simplicity), dan konsistensi (consistency). Warna yang digunakan dipilih yang kontras namun tetap nyaman dilihat, sedangkan jenis huruf disesuaikan agar jelas dan mudah dibaca, baik saat ditampilkan melalui layar LCD maupun diakses secara mandiri oleh mahasiswa.

Setelah menentukan template dan desain dasar, tahap selanjutnya adalah pengintegrasian konten materi ke dalam media Canva. Materi yang telah disusun sebelumnya kemudian dituangkan dalam bentuk teks ringkas, poin-poin penting, infografis, serta visual pendukung seperti gambar dan ikon yang relevan dengan topik pembelajaran. Penyajian materi dibuat tidak terlalu panjang dalam satu slide, tetapi disusun secara bertahap agar mahasiswa dapat memahami materi secara lebih fokus. Selain itu, pada beberapa bagian ditambahkan ilustrasi visual dan diagram sederhana untuk membantu mahasiswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.



Gambar 2. Tampilan Opening Media



Gambar 3: Tampilan Materi Awal Media

Tahap perancangan juga mencakup penguatan aspek interaktivitas media. Interaktivitas diwujudkan melalui penyusunan slide yang memuat pertanyaan pemantik, rangkuman materi, serta ajakan diskusi yang dapat digunakan dosen untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana stimulasi berpikir kritis mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil dari tahap perancangan ini adalah media pembelajaran berbasis Canva yang terdiri atas rangkaian slide presentasi interaktif sesuai dengan materi mata kuliah. Media yang dihasilkan memuat bagian pembuka, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh ilustratif, pertanyaan reflektif, dan penutup berupa rangkuman. Secara visual, media ini menampilkan desain yang menarik, konsisten, dan relevan dengan konteks pembelajaran seni dan kebudayaan Hindu, sehingga mendukung pemahaman mahasiswa secara kognitif maupun afektif. Media yang telah dirancang selanjutnya siap untuk melalui tahap validasi oleh dosen pengampu dan mentor guna memperoleh masukan terkait kejelasan materi, kesesuaian tampilan, dan efektivitas interaktivitas sebelum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

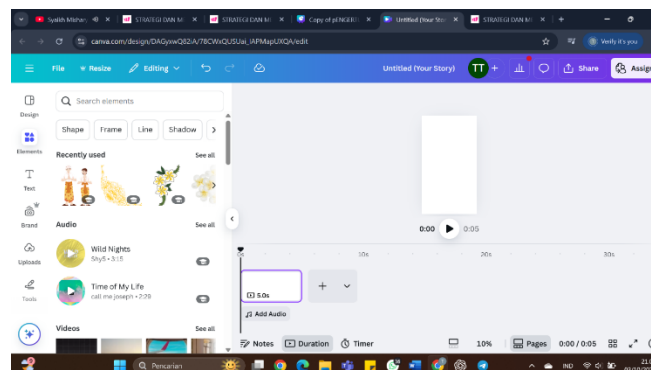


Gambar 4: Tampilan Isi Media

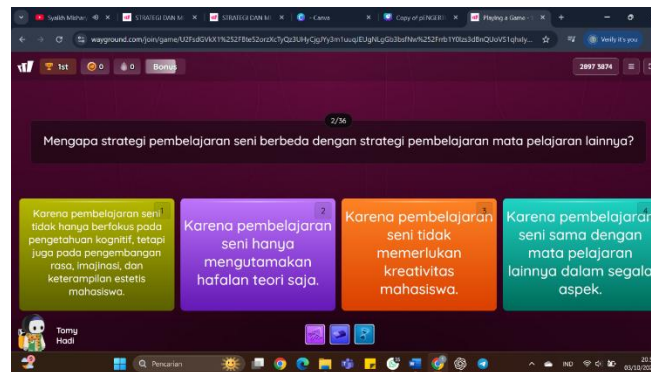
Produk sementara yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kualitas tampilan materi ajar dibandingkan media sebelumnya yang bersifat statis. Tahap validasi media pembelajaran menghasilkan umpan balik konstruktif dari dosen pengampu mata kuliah dan mentor. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai layak digunakan dengan beberapa catatan perbaikan pada aspek kejelasan materi, konsistensi desain, dan interaktivitas. Seluruh masukan terdokumentasi dalam lembar evaluasi dan menjadi dasar untuk penyempurnaan media pembelajaran.



Gambar 5: Tampilan Halaman Evaluasi pada Media



Gambar 6: Tampilan Pembuatan Media



Gambar 7: Tampilan Quizizz

Pada tahap finalisasi dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran telah disempurnakan sesuai dengan masukan hasil validasi. Produk akhir berupa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan siap digunakan dalam proses perkuliahan. Media tersebut didokumentasikan secara rapi dalam bentuk arsip digital yang tersimpan di Google Drive, meliputi link media, file PDF, dan dokumentasi proses perancangan, sehingga mudah diakses dan dimanfaatkan kembali.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan aktualisasi pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva di IAHN Gde Pudja Mataram berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan organisasi, mendukung visi dan misi institusi sebagai pusat kajian Hindu yang unggul dan berdaya saing, serta memperkuat nilai organisasi *Building Excellent Character* melalui praktik profesionalisme, inovasi, kolaborasi, dan adaptasi teknologi.

## SIMPULAN

Aktualisasi ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Canva sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Seluruh tahapan kegiatan terlaksana secara sistematis, diawali dengan konsultasi bersama mentor untuk memastikan kesesuaian isu aktual dengan kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan media bagi dosen dan mahasiswa pada mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Seni. Tahap perancangan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang memadukan materi ajar, ilustrasi visual, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui Quizizz. Produk media yang dikembangkan berupa presentasi interaktif, infografis, dan instrumen evaluasi digital yang selanjutnya divalidasi oleh mentor dan dosen pengampu untuk menjamin kesesuaian materi dan kualitas tampilan. Tahap akhir meliputi proses finalisasi dan dokumentasi media melalui pengelolaan arsip digital serta penyusunan laporan aktualisasi. Hasil aktualisasi menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya mencapai target yang direncanakan, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang layak dan siap diimplementasikan dalam kegiatan perkuliahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Kepegawaian Negara. (2022). *Buku Saku Panduan Perilaku Core Values BerAKHLAK*. Jakarta: Badan Kepegawaian Negara.
- Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram.(2021). *Visi*. Diakses pada pukul 15.20, 19 Agustus 2025, dari <https://iahn-gdepudja.ac.id/id/tentang/visi>

- Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram.(2021). *Misi*. Diakses pada pukul 15.30, 19 Agustus 2025, dari <https://iahn-gdepudja.ac.id/id/tentang/misi>
- Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram.(2021). *Visi*. Diakses pada pukul 15.33, 19 Agustus 2025, dari <https://iahn-gdepudja.ac.id/id/tentang/Organisasi>
- Lembaga Administrasi Negara. (2021). Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.
- Wikipedia. (2025, Maret). Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. *Wikipedia*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Institut\\_Agama\\_Hindu\\_Negeri\\_Gde\\_Pudja](https://id.wikipedia.org/wiki/Institut_Agama_Hindu_Negeri_Gde_Pudja)
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara. (2023) *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 202875*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/269470/uu-no-20-tahun-2023>