



Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi pada Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI

Mohammad Djamil M. Nur^{1*} & Hartati²

¹Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

²MAN 2 Kota Palu

Penulis korespondensi: Mohammad Djamil M. Nur, E-mail: djamilnur@uindatokarama.ac.id

INFORMASI INFORMASI

Volume: 3

KATA KUNCI

Canva; Presentasi; dan Keterlibatan Mahasiswa

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi pada Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian ini melibatkan 29 mahasiswa PAI 1 semester ganjil FTIK UIN Datokarama Palu Tahun Akademik 2023-2024 yang aktif menggunakan Canva dalam pembuatan presentasi selama satu semester. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan analisis dokumen presentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva membantu mahasiswa menciptakan presentasi yang lebih menarik secara visual dan profesional. Fitur desain yang intuitif dan template yang tersedia mempermudah proses pembuatan presentasi, menghemat waktu, dan meningkatkan motivasi mahasiswa. Mahasiswa merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam proses pembelajaran berkat kemampuan Canva untuk menghasilkan konten visual yang menarik. Namun, beberapa tantangan juga teridentifikasi, seperti keterbatasan akses internet dan biaya fitur premium. Hambatan ini mempengaruhi sebagian mahasiswa dalam memaksimalkan penggunaan Canva. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Canva berdampak positif terhadap pemahaman dan penyusunan materi oleh mahasiswa, sehingga membantu mereka menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan terstruktur. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas presentasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran teknologi. Untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, diperlukan dukungan institusional, seperti penyediaan pelatihan dan akses ke fitur premium.

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara penyampaian materi di lingkungan pendidikan, termasuk di perguruan tinggi. Salah satu aspek penting dari perubahan ini adalah peningkatan penggunaan alat bantu digital untuk membuat presentasi yang menarik dan efektif (Pandita & Kiran, 2023). Presentasi yang berkualitas tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens (Wu et al., 2023). Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan solusi untuk menciptakan presentasi yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam.

**Dosen UIN Datokarama Palu*. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) ke-3 pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu sebagai Presenter.

Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan pengguna dalam membuat materi visual yang profesional dan estetik. Alat ini menjadi semakin populer di kalangan mahasiswa dan pengajar karena kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya. Dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam mata kuliah teknologi pembelajaran, kemampuan untuk membuat presentasi yang efektif sangat penting. Presentasi yang baik dapat membantu mahasiswa menyampaikan ide-ide mereka dengan jelas, meningkatkan pemahaman audiens, dan memperkuat argumen yang disampaikan.

Namun, meskipun manfaat Canva sudah banyak diakui, penelitian empiris mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana mahasiswa menggunakan Canva dalam konteks pembelajaran teknologi di perguruan tinggi. Fokus penelitian ini adalah pada pengalaman mahasiswa, termasuk manfaat yang dirasakan, tantangan yang dihadapi, dan dampak penggunaan Canva terhadap kualitas presentasi dan hasil belajar (Roslim et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena ini. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan analisis dokumen presentasi yang dibuat dengan Canva. Dengan mengeksplorasi pengalaman mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam mengintegrasikan alat desain digital dalam kurikulum dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Latorre-Cosculluela et al., 2023).

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi telah menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan modern. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Courtney et al., 2022). Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas (K. Liu et al., 2023).

2.2 Desain Visual dalam Pendidikan

Desain visual yang efektif sangat penting untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik, sebagaimana didukung oleh penelitian tentang komunikasi risiko kesehatan, visualisasi, dan ilmu keputusan (Woloshin et al., 2023). Visualisasi, baik artistik maupun instruksional, telah terbukti meningkatkan pembelajaran dan retensi, dengan visual yang disediakan menghasilkan hasil yang lebih baik daripada yang dihasilkan mahasiswa (Stanimirovic et al., 2023). Selain itu, pilihan alat visual dalam pendidikan, seperti peta pikiran untuk pengetahuan faktual dan konseptual, dapat secara signifikan memengaruhi efisiensi kognitif dan mengurangi beban kognitif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pembelajaran (Wei et al., 2022). Oleh karena itu, memanfaatkan alat desain grafis seperti Canva dapat sangat bermanfaat dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik secara visual dan informatif yang membantu memfokuskan perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mata pelajaran yang kompleks.

2.3 Canva sebagai Alat Pembelajaran

Canva adalah alat desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat konten visual, termasuk presentasi, poster, infografis, dan lainnya. Canva dirancang untuk mudah digunakan, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Menurut Peterson (2019), Canva dapat membantu siswa dan pengajar dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

2.4 Pengaruh Canva terhadap Kualitas Presentasi

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kualitas presentasi. Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi lebih menarik dan mudah dipahami (Ruslan et al., 2023). Kualitas visual yang tinggi dalam presentasi dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan membantu dalam penyampaian pesan yang lebih efektif (Restu Millaningtyas, 2023).

2.5 Penerimaan dan Persepsi Mahasiswa terhadap Canva

Studi oleh Brown dan Green menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memiliki sikap positif terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran (Burbage et al., 2023). Mereka menghargai kemudahan penggunaan dan kemampuan Canva untuk menghasilkan presentasi yang menarik. Mahasiswa merasa lebih percaya diri saat menyajikan presentasi yang dibuat dengan Canva karena visual yang lebih menarik dan terstruktur (Wong et al., 2023).

2.6 Implikasi Penggunaan Alat Desain dalam Pembelajaran

Integrasi alat desain seperti Canva dalam kurikulum pendidikan tinggi dapat memberikan dampak positif jangka panjang. Kemampuan untuk menggunakan alat desain digital adalah keterampilan yang berharga di dunia kerja saat ini (Seymour, 2024). Oleh karena itu, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk karir masa depan mereka.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Partisipan penelitian adalah mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. Sebanyak 29 mahasiswa yang aktif menggunakan Canva dalam pembuatan presentasi selama satu semester dipilih sebagai partisipan (Fink et al., 2023). Mereka dipilih berdasarkan kriteria penggunaan aktif Canva dalam tugas presentasi dan bersedia untuk diwawancarai secara mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara tatap muka dan daring. Setiap wawancara berlangsung sekitar 30-45 menit. Selain itu, observasi terhadap presentasi yang dibuat dengan Canva juga dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang kualitas visual dan struktural dari presentasi tersebut. Data yang diperoleh dari wawancara ditranskrip dan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Tema-tema yang muncul dari data dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola dan insight terkait pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Peningkatan Kualitas Visual dan Keterlibatan Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva secara signifikan meningkatkan kualitas visual presentasi mahasiswa. Fitur-fitur desain yang intuitif dan berbagai pilihan template membantu mahasiswa untuk menghasilkan presentasi yang menarik dan profesional. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan alat desain digital dapat meningkatkan kualitas visual materi pembelajaran (Vialatte et al., 2023).

Peningkatan kualitas visual ini tidak hanya memperbaiki tampilan presentasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk berkreasi dan menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (C. Liu et al., 2023).

4.2 Kemudahan Penggunaan dan Efisiensi Waktu

Kemudahan penggunaan Canva adalah salah satu faktor utama yang diakui oleh mahasiswa. Fitur drag-and-drop dan template yang siap pakai memungkinkan mahasiswa untuk fokus pada konten daripada teknis desain. Ini sesuai dengan konsep *cognitive load theory* yang menyarankan bahwa mengurangi beban kognitif terkait tugas-tugas teknis dapat memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran konten (Şahin et al., 2022).

Mahasiswa melaporkan bahwa Canva menghemat waktu mereka dalam membuat presentasi. Hal ini penting dalam konteks pendidikan tinggi di mana mahasiswa sering kali dihadapkan pada banyak tugas dan *deadline* waktu. Dengan Canva, mereka dapat membuat presentasi yang berkualitas tinggi dengan lebih efisien, yang memungkinkan mereka untuk mengalokasikan lebih banyak waktu untuk memahami dan mempelajari materi (Yang & Oh, 2023).

4.3 Tantangan dalam Penggunaan Canva

Penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan dalam penggunaan Canva. Keterbatasan akses internet menjadi masalah utama, terutama di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Ini menunjukkan pentingnya dukungan teknologi yang memadai untuk memastikan bahwa semua mahasiswa dapat memanfaatkan alat digital dengan optimal (Karagul et al., 2021).

Selain itu, keterbatasan fitur dalam versi gratis Canva menjadi hambatan bagi beberapa mahasiswa. Meskipun versi gratis sudah cukup memadai untuk kebutuhan dasar, beberapa fitur premium yang dapat meningkatkan kualitas presentasi lebih lanjut memerlukan biaya tambahan (Luczak-Roesch et al., 2023). Institusi pendidikan dapat mempertimbangkan untuk menyediakan lisensi premium bagi mahasiswa untuk mengatasi hambatan ini dan memaksimalkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan Canva.

4.4 Dampak Terhadap Hasil Belajar

Penggunaan Canva tidak hanya mempengaruhi kualitas visual presentasi tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa melaporkan bahwa proses pembuatan presentasi dengan Canva membantu mereka untuk mengorganisir dan memahami materi dengan lebih baik. Ini mendukung temuan bahwa visualisasi yang baik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Lewis et al., 2023).

Presentasi yang lebih terstruktur dan jelas juga membantu audiens (dosen dan rekan mahasiswa) untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih efektif. Ini menunjukkan bahwa alat desain seperti Canva dapat berfungsi ganda sebagai alat pembelajaran dan alat komunikasi, yang memperkuat proses belajar mengajar secara keseluruhan.

4.5 Implikasi untuk Praktik Pendidikan

Temuan dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis untuk pendidikan tinggi. Pertama, institusi pendidikan harus mempertimbangkan integrasi alat desain digital seperti Canva dalam kurikulum. Pelatihan tentang penggunaan Canva dapat membantu mahasiswa dan dosen untuk memanfaatkan alat ini secara efektif (Hasnawati, 2023). Kedua, penyediaan akses ke fitur premium Canva dapat menjadi investasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Institusi dapat mengeksplorasi kemitraan dengan penyedia layanan seperti Canva untuk mendapatkan akses yang lebih terjangkau bagi mahasiswa.

Ketiga, peningkatan infrastruktur teknologi, terutama akses internet, sangat penting untuk memastikan bahwa semua mahasiswa dapat memanfaatkan alat digital ini tanpa hambatan. Dukungan teknologi yang memadai akan memastikan inklusivitas dan kesetaraan dalam akses ke alat pembelajaran.

5. Kesimpulan

Penelitian ini telah mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas presentasi di kelas teknologi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memberikan berbagai manfaat signifikan bagi mahasiswa, termasuk peningkatan kualitas visual presentasi, kemudahan penggunaan, dan efisiensi waktu. Fitur-fitur desain yang intuitif dan beragam template yang tersedia mempermudah mahasiswa dalam menciptakan presentasi yang menarik dan profesional, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa tantangan juga teridentifikasi, seperti keterbatasan akses internet dan biaya fitur premium. Tantangan-tantangan ini menunjukkan perlunya dukungan dari institusi pendidikan untuk menyediakan akses yang memadai dan pelatihan yang relevan agar mahasiswa dapat memaksimalkan penggunaan Canva. Selain itu, infrastruktur teknologi yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa semua mahasiswa dapat memanfaatkan alat digital ini tanpa hambatan.

Dampak positif penggunaan Canva terhadap hasil belajar mahasiswa juga terlihat jelas dalam penelitian ini. Proses pembuatan presentasi dengan Canva membantu mahasiswa untuk mengorganisir dan memahami materi dengan lebih baik, serta menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Canva merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas presentasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran teknologi di perguruan tinggi. Untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, diperlukan dukungan institusional dalam bentuk pelatihan dan penyediaan akses premium Canva. Selain itu, penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Canva terhadap hasil belajar mahasiswa dan bagaimana alat ini dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan tinggi.

Referensi

- Burbage, A. K., Jia, Y., & Hoang, T. (2023). The impact of community of inquiry and self-efficacy on student attitudes in sustained remote health professions learning environments. *BMC Medical Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04382-2>
- Courtney, M., Karakus, M., Ersozlu, Z., & Nurumov, K. (2022). The influence of ICT use and related attitudes on students' math and science performance : multilevel analyses of the last decade ' s PISA surveys. *Large-Scale Assessments in Education*, 10(1), 1–26. <https://doi.org/10.1186/s40536-022-00128-6>
- Fink, F., Paulicke, D., Grünthal, M., & Jahn, P. (2023). "Of course, drones delivering urgent medicines are necessary. But I would not use them until..." Insights from a qualitative study on users' needs and requirements regarding the use of medical drones. *PLoS ONE*, 18(5 MAY). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0285393>
- Hasnawati, H. (2023). Analysis of Learning Design Using The Canva Application in Information and Communication Technology (ICT) Training. *12 Waiheru*, 9(1). <https://doi.org/10.47655/12waiheru.v9i1.143>
- Karagul, B. I., Seker, M., & Aykut, C. (2021). Investigating students' digital literacy levels during online education due to covid-19 pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132111878>
- Latorre-Cosculluela, C., Sierra-Sánchez, V., Rivera-Torres, P., & Liesa-Orú, M. (2023). Classrooms : Effects on Attitudes and Active Behaviour Towards Technology. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09357-2>
- Lewis, N., Lewis, R., & Luca, C. (2023). Impact of video-based learning in business statistics: a longitudinal study. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01634-w>
- Liu, C., Liu, H., & Tan, Z. (2023). Choosing optimal means of knowledge visualization based on eye tracking for online education. *Education and Information Technologies*, 28(12). <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11815-4>

- Liu, K., Yao, J., Tao, D., & Yang, T. (2023). Influence of Individual-technology-task-environment Fit on University Student Online Learning Performance: The Mediating Role of Behavioral, Emotional, and Cognitive Engagement. *Education and Information Technologies*, 28(12), 15949–15968. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11833-2>
- Luczak-Roesch, M., Galster, M., & Shedlock, K. (2023). The Veracity Grand Challenge in Computing: A Perspective from Aotearoa New Zealand. *Communications of the ACM*, 66(7). <https://doi.org/10.1145/3589154>
- Pandita, A., & Kiran, R. (2023). The Technology Interface and Student Engagement Are Significant Stimuli in Sustainable Student Satisfaction. *Sustainability (Switzerland)*, 15(10). <https://doi.org/10.3390/su15107923>
- Restu Millaningtyas. (2023). CANVA APPLICATION TRAINING AS A MARKETING DIGITALIZATION MEDIUM FOR SMES IN DINOYO VILLAGE. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.14524>
- Roslim, N., Nimehchisalem, V., Abdullah, M. H. T., & Razali, N. M. (2023). Students' Perceptions of Personality Traits, Presentation Skills, and Audience Factors in Their Online Presentations. *Studies in English Language and Education*, 10(2), 777–788. <https://doi.org/10.24815/siele.v10i2.25542>
- Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ABAD 21. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>
- Şahin, F., Doğan, E., Yıldız, G., & Okur, M. R. (2022). University students with special needs: Investigating factors influencing e-learning adoption. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(5). <https://doi.org/10.14742/ajet.7454>
- Seymour, M. (2024). Enhancing the online student experience through the application of Universal Design for Learning (UDL) to research methods learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 29(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11948-6>
- Stanimirovic, M., Nikolic, B., Vasic, M., & Zivkovic, M. (2023). The role of visual thinking in educational development: architectural design. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 22(6). <https://doi.org/10.1080/13467581.2023.2205469>
- Vialatte, A., Aguera, P. E., Bedoin, N., Witko, A., Chabanat, E., & Pisella, L. (2023). Enhancing reading accuracy through visual search training using symbols. *Scientific Reports*, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-31037-5>
- Wei, B., Wang, C., & Tan, L. (2022). Visual representation of optical content in China's and Singapore's junior secondary physics textbooks. *Physical Review Physics Education Research*, 18(2). <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.18.020138>
- Woloshin, S., Yang, Y., & Fischhoff, B. (2023). Communicating health information with visual displays. *Nature Medicine*, 29(5). <https://doi.org/10.1038/s41591-023-02328-1>
- Wong, E. Y. cheung, Hui, R. T. yin, & Kong, H. (2023). Perceived usefulness of, engagement with, and effectiveness of virtual reality environments in learning industrial operations: the moderating role of openness to experience. *Virtual Reality*, 27(3). <https://doi.org/10.1007/s10055-023-00793-0>
- Wu, T. T., Lu, Y. C., & Huang, Y. M. (2023). Effect of Multimedia E-Book Use on the Information Literacy of Nursing Students and Health Communication in Student-Led Large- and Small-Group Community Health Education Sessions. *Sustainability (Switzerland)*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/su15097408>
- Yang, S. Y., & Oh, Y. H. (2023). Video-Assisted Versus Traditional Problem-Based Learning: A Quasi-Experimental Study Among Pediatric Nursing Students. *Journal of Nursing Research*, 31(3). <https://doi.org/10.1097/jnr.0000000000000557>