



ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP EFEKTIVITAS PENGUNAAN CANVA DALAM MENDESAIN PRESENTASI KULIAH

ANALYSIS OF UNIVERSITY STUDENTS' PERCEPTIONS REGARDING THE EFFECTIVENESS OF USING CANVA IN DESIGNING LECTURE PRESENTATIONS

Mutiara Putri¹, Zarra Hanura IL², Jesi Alexander Alim³, Mitha Dwi Anggriani⁴

¹Universitas Riau, Email: mutiara.putri3425@student.unri.ac.id,

²Universitas Riau, Email : zarra.hnura1201@student.unri.ac.id

³Universitas Riau, Email : jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id

⁴Universitas Riau, Email mitha.dwi@lecturer.unri.ac.id

*email Koresponden: mutiara.putri3425@student.unri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijosse.1303>

Abstract

This study aims to explore students' perceptions of the effectiveness of using canva in designing lecture presentations. The background of this study stems from the rapid development of digital technology that encourages the use of design applications as a means of supporting the learning process. The research method used was a quantitative survey involving 30 students as respondents who were selected purposively, namely those who had direct experience using canva. The data collection instrument was a Likert scale questionnaire with 20 statements covering aspects of ease of use, time efficiency, quality and creativity, academic benefits, collaboration, limitations, and satisfaction levels. The results showed that the majority of students had a positive view of using canva. This application was considered easy to operate even without in-depth design skills, helping to speed up the preparation of presentations, while also improving the quality and creativity of the display. In addition, canva is considered to provide real academic benefits, support collaboration, and encourage the exploration of diverse visual styles. However, there are still a number of weaknesses, such as the limitations of the free version, visual designs that are considered less suitable for formal academic contexts, and a small number of students who feel that their creative space is limited. From this research, it can be concluded that canva can be used as an alternative medium to support the learning process in higher education, particularly in developing students' presentation skills. Lecturers and educational institutions can also utilize canva as an innovative learning tool that encourages creativity, collaboration, and improves the quality of material delivery. In addition, the results of this study can be used as a basis for developing policies on the use of digital media in academic activities that are more effective and relevant to students' needs

Keywords : Canva, Technology, Media, Student perception



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa mengenai efektivitas penggunaan canva dalam merancang presentasi perkuliahan. Latar belakang kajian ini berangkat dari pesatnya perkembangan teknologi digital yang mendorong pemanfaatan aplikasi desain sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah survey kuantitatif yang melibatkan 30 mahasiswa sebagai responden yang dipilih secara purposive, yakni mereka yang memiliki pengalaman langsung menggunakan canva. Instrumen pengumpulan data berupa angket skala Likert dengan 20 butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kualitas dan kreativitas, manfaat akademik, kolaborasi, keterbatasan, serta tingkat kepuasan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan canva. Aplikasi ini dinilai mudah dioperasikan meskipun tanpa keahlian desain yang mendalam, membantu mempercepat penyusunan presentasi, sekaligus meningkatkan mutu dan kreativitas tampilan. Selain itu, canva dianggap memberi manfaat akademik nyata, mendukung kerja sama, dan mendorong eksplorasi gaya visual yang beragam. Meski demikian, masih ditemukan sejumlah kelemahan, seperti keterbatasan fitur versi gratis, desain visual yang dinilai kurang sesuai untuk konteks akademik formal, serta sebagian kecil mahasiswa yang merasa ruang berkreasi mereka terbatas. Dari penelitian ini dapat ditemukan bahwa canva dapat dijadikan media alternatif untuk menunjang proses pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam pengembangan keterampilan presentasi mahasiswa. Dosen dan institusi pendidikan juga dapat memanfaatkan canva sebagai sarana pembelajaran inovatif yang mendorong kreativitas, kolaborasi, serta peningkatan kualitas penyampaian materi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan penggunaan media digital dalam kegiatan akademik yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.

Kata Kunci : Canva, Teknologi, Media, Persepsi mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Saat ini kita hidup di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan semakin mudah diakses oleh semua kalangan (D Nugraha et al., 2024). Teknologi berkembang semakin maju dan modern yang telah menyentuh berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Muthoharoh, 2019). Sementara pendidikan sendiri merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah negara, karena menjadi cerminan dari tingkat kemajuan pembangunan bangsa dan negaranya (Alim *et al.*, 2023). Oleh karena itu, menurut Ningrum (2024) pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan perlu terus dikembangkan, khususnya untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi digital kini menjadi topik penting dalam pendidikan karena telah membawa perubahan besar dalam cara memperoleh, mengakses (Wirati et al., 2024), serta membagikan informasi. Di era digital, proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas dengan buku teks, papan tulis, dan guru atau dosen sebagai sumber utama pengetahuan (Syahlan et al., 2025). Teknologi digital memberikan peluang untuk memperluas metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. (Sakti, 2023).



Dengan adanya teknologi, banyak orang meyakini bahwa berbagai hal dapat dilakukan dengan lebih mudah, efektif, praktis, dan cepat (Muthoharoh, 2019). Perkembangan teknologi ini juga mendorong lahirnya berbagai kreativitas, salah satunya di bidang desain grafis yang mulai diperkenalkan dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa (Syahrir *et al.*, 2023).

Dalam konteks ini, berbagai aplikasi desain mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah canva (Derry Nugraha *et al.*, 2018). Aplikasi yang dirilis pada tahun 2013 ini bahkan direkomendasikan oleh Kemendikbudristek melalui program *canva for Education* sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Nugraha, Derry, Joko, 2023). Pada awal perilisannya, canva belum begitu populer dan masih kalah bersaing dengan aplikasi sejenis lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu, canva terus melakukan pembaruan dengan menghadirkan berbagai fitur unggulan. Hingga kini, aplikasi tersebut semakin diminati oleh mahasiswa yang ingin berkarya tetapi memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain (Farman *et al.*, 2024). Menurut Supradaka (dalam Syahrir *et al.*, 2023) canva hadir sebagai solusi efektif bagi pengguna yang ingin menghasilkan desain berkualitas namun belum menguasai software profesional seperti *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*, atau *Adobe Photoshop*. Popularitas canva terus meningkat karena kemudahan penggunaan serta manfaatnya. canva dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, yang tersedia di platform digital seperti Google Play Store atau melalui situs web resminya.

Menurut Dian (dalam Wulandari & Mudinillah, 2022) canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang menawarkan berbagai pilihan desain grafis. Melalui platform ini, pengguna dapat membuat beragam karya visual, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, hingga desain untuk media sosial. Dengan fitur-fitur tersebut, canva menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk kebutuhan personal maupun profesional. canva ini merupakan *tools* gratis yang mudah diakses, baik melalui komputer maupun smartphone. Aplikasi ini tidak hanya ditujukan bagi pengguna profesional, tetapi juga ramah untuk pemula dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan, mulai dari pembuatan desain logo, poster, kartu ucapan, media promosi, dan desain lainnya (Anggraeny *et al.*, 2021). Nurmalina (dalam Naila *et al.*, 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi canva juga dapat membantu literasi digital, dikarenakan mahasiswa dapat belajar konsep desain dasar seperti tipografi, teori warna, dan tata letak. canva juga memfasilitasi mahasiswa dalam berkolaborasi dan berbagi proyek secara online, sehingga membuka kesempatan untuk belajar secara bersama-sama dan saling memberi inspirasi (Arianto & Suyitno, 2023).

Aplikasi canva menjadi salah satu pendukung kebutuhan akademik mahasiswa karena mampu meningkatkan kreativitas dalam menyalurkan ide-ide ke dalam bentuk visual yang menarik. Kreativitas tersebut sangat dibutuhkan dalam kegiatan perkuliahan, khususnya saat mahasiswa harus menyampaikan ide, gagasan, maupun hasil penelitian melalui media presentasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas tugas akademik mereka tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam menyajikan materi. Sebuah presentasi yang baik tidak hanya bergantung pada isi materi, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut disajikan. Dalam hal ini, canva membantu mahasiswa menciptakan desain presentasi yang lebih menarik, hemat waktu, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri saat tampil (Solehuddin *et al.*, 2025).



Meski demikian, penggunaan canva dalam konteks akademik masih menimbulkan pertanyaan. Tidak semua mahasiswa terbiasa menggunakannya, dan masih ada perbedaan persepsi terkait efektivitas canva dalam meningkatkan kualitas presentasi. Sebagian mahasiswa mungkin menilai canva sebagai media yang praktis dan inovatif, sementara yang lain bisa saja menganggapnya kurang fleksibel. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan canva dalam mendesain presentasi kuliah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana canva membantu mahasiswa dalam meningkatkan kualitas presentasi dalam perkuliahan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey kuantitatif. Dimana pendekatan ini dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan canva dalam mendesain presentasi kuliah (Derry; Nugraha, 2024).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan canva sebagai media untuk membuat atau mendesain presentasi. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 mahasiswa yang dipilih secara purposive, yaitu mereka yang memiliki pengalaman langsung menggunakan canva dalam kegiatan perkuliahan (Derry Nugraha, 2025).

Instrumen dari penelitian ini berupa angket tertutup dengan skala *Likert*. Angket terdiri dari 20 pernyataan yang mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu, kemudahan akses dan penggunaan, efisiensi waktu dalam mendesain presentasi, peningkatan kualitas dan kreativitas presentasi, manfaat nyata dalam konteks akademik, kolaborasi dan eksplorasi visual, keterbatasan dan kritik, serta tingkat kepuasan dan rekomendasi. Responden diminta memberikan penilaian dengan lima kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Amelia et al., 2023).

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan *questionnaire* menggunakan platform *Google Form* secara daring (*online*) kepada 30 mahasiswa. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data menggunakan metode survey kuantitatif.

Hasil data yang didapatkan dari responden dipilah dan dikelompokkan sesuai dengan aspek penelitian. Data yang telah dikelompokkan kemudian disajikan dalam bentuk tabel, persentase, dan uraian naratif yang mana hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami kecenderungan jawaban responden mengenai keefektifitasan dalam penggunaan canva. Dan terakhir, peneliti akan menarik kesimpulan dari kecenderungan jawaban responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data melalui *questionnaire* yang disebarkan menggunakan platform *Google Form* dengan mengajukan pertanyaan yang menggambarkan tentang persepsi mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan canva dalam mendesain presentasi kuliah.



Tabel 1. Hasil pengumpulan data *questionnaire* melalui *google form*

No	Instrumen	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya mudah memahami cara menggunakan canva tanpa bimbingan khusus	30%	33.3%	26.7%	10%	-
2.	Menu dan fitur yang ada di canva mudah ditemukan dan dipelajari	26.7%	60%	13.3%	-	-
3.	Canva dapat digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain yang mendalam	30%	50%	20%	-	-
4.	Canva mempermudah saya menyelesaikan desain presentasi dalam waktu singkat	43.3%	56.7%	-	-	-
5.	Canva membantu saya menyusun presentasi yang lebih jelas dan meningkatkan kualitas presentasi	40%	60%	-	-	-
6.	Canva membuat saya lebih kreatif dalam menyusun desain presentasi	40%	46.7%	10%	3.3%	-
7.	Canva memberikan manfaat nyata pada saya dalam menyiapkan presentasi kuliah	46.7%	53.3%	-	-	-
8.	Canva meningkatkan efektivitas saya dalam menyiapkan presentasi kuliah	46.7%	46.7%	6.7%	-	-
9.	Canva tidak memberikan saya manfaat berarti dalam mendukung presentasi	6.7%	-	-	73.3%	20%
10.	Fitur template dan elemen desain di canva memicu ide-ide baru	16.7%	70%	10%	3.3%	-
11.	Canva membatasi kebebasan saya untuk berkreasi	3.3%	20%	16.7%	40%	20%
12.	Canva membantu saya berkolaborasi dengan teman dalam membuat desain	33.3%	56.7%	10%	-	-
13.	Canva membantu saya mengeksplorasi berbagai gaya visual presentasi	23.3%	63.3%	13.3%	-	-



14.	Canva mendukung kebutuhan saya baik untuk desain sederhana maupun kompleks	20%	70%	6.7%	3.3%	-
15.	Ikon, ilustrasi, dan grafis di canva memperjelas isi presentasi saya	26.7%	66.7%	6.7%	-	-
16.	Tampilan visual canva kurang cocok digunakan untuk presentasi akademik	-	6.7%	30%	50%	13.3%
17.	Saya puas dengan fitur-fitur gratis yang disediakan canva	13.3%	56.7%	20%	10%	-
18.	Saya puas dengan pengalaman menggunakan canva untuk membuat presentasi	20%	73.3%	6.7%	-	-
19.	Saya sering kecewa dengan hasil desain yang saya buat di canva	-	6.7%	23.3%	46.7%	23.3%
20.	Saya merasa canva sesuai dengan kebutuhan desain dan akan merekomendasikan canva kepada teman untuk digunakan dalam presentasi	30%	53.3%	16.7%	-	-

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat diperoleh hasil penelitian mengenai Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap Efektivitas Penggunaan canva dalam Mendesain Presentasi Kuliah yang mana menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki persepsi positif terhadap penggunaan canva. Hal ini terlihat dari tingginya persentase jawaban “Setuju” dan “Sangat Setuju” pada hampir seluruh pernyataan yang diajukan. Secara umum, temuan ini memperlihatkan bahwa canva tidak hanya dipersepsikan sebagai aplikasi desain yang mudah digunakan, melainkan juga dipandang mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas, efektivitas, serta kreativitas dalam penyusunan presentasi kuliah. Analisis ini dilakukan melalui penafsiran jawaban responden, yang kemudian menghasilkan beberapa tema utama yang mencerminkan persepsi mahasiswa mengenai efektivitas penggunaan canva, antara lain:

a. Kemudahan akses dan penggunaan

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 1, 2, dan 3. Pada pernyataan nomor 1 yang berbunyi, “Saya mudah memahami cara menggunakan canva tanpa bimbingan khusus”, dari 30 responden menjawab 32,1% sangat setuju dan 32,1% setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa canva memiliki tampilan yang sederhana dan ramah pengguna, sehingga dapat digunakan oleh mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Pada pernyataan nomor 2, “Menu dan fitur yang ada di canva mudah ditemukan dan dipelajari”, dilihat dari hasil pengumpulan data 60% mahasiswa menjawab setuju dan 26,7% sangat setuju. Tingkat persentase setuju dan sangat setuju yang tinggi mengindikasikan bahwa canva dianggap praktis digunakan bahkan oleh pengguna pemula, karena fitur-fiturnya mudah diakses dan



dipelajari. Pada pernyataan nomor 3, “Canva dapat digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain yang mendalam”, 30% mahasiswa sangat setuju dan 50% mahasiswa menjawab setuju dengan pernyataan ini. Persentase jawaban setuju dan sangat setuju yang mencapai 80% menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menilai canva mudah digunakan meskipun tidak memiliki latar belakang atau kemampuan desain yang mendalam. Hal ini mengindikasikan bahwa canva berhasil menghadirkan fitur-fitur praktis seperti template siap pakai, elemen grafis, dan tata letak otomatis yang memudahkan mahasiswa dalam menghasilkan desain yang menarik tanpa harus memiliki keahlian profesional di bidang desain. Kondisi ini menunjukkan bahwa prinsip *usability* dalam media pembelajaran digital telah terpenuhi, di mana kemudahan akses menjadi salah satu penentu utama dalam penerimaan teknologi baru. Temuan ini sejalan dengan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyebutkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh besar terhadap penerimaan teknologi di kalangan pengguna.

b. Efisiensi waktu dalam mendesain presentasi

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 4 dan 8. Yang mana pernyataan tersebut berbunyi, “Canva mempermudah saya menyelesaikan desain presentasi dalam waktu singkat”, dan dari hasil pengumpulan data seluruh responden setuju dengan pernyataan ini. Sebanyak 43,3% responden sangat setuju dan 56,7% setuju. Dan lebih dari 90% mahasiswa yang menjadi responden juga mengakui bahwa canva dapat meningkatkan efektivitas mereka dalam menyiapkan presentasi kuliah, hal ini terlihat dari jawaban mahasiswa yang 46.7% setuju dan 46.7% sangat setuju. Dengan kata lain, keberadaan canva dinilai relevan dan efektif sebagai media pendukung perkuliahan karena dapat membantu mahasiswa menyiapkan presentasi dengan lebih cepat dan terstruktur. Hal ini dapat menegaskan bahwa penggunaan canva memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan presentasi mahasiswa, baik dari segi visualisasi maupun kepercayaan diri dalam menyampaikan materi. Temuan ini juga sejalan dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini yang membutuhkan media cepat, praktis, namun tetap berkualitas. Canva menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan berbagai fitur otomatisasi seperti *drag and drop*, template siap pakai, serta integrasi dengan elemen desain yang mudah dimodifikasi.

c. Peningkatan kualitas dan kreativitas presentasi

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 5, 6, 10, 14, dan 15. Pada pernyataan di nomor 5, “Canva membantu saya menyusun presentasi yang lebih jelas dan meningkatkan kualitas presentasi”. Sebanyak 39,3% responden sangat setuju dan 60,7% responden menjawab setuju. Tingginya persentase persetujuan ini menegaskan bahwa canva berperan penting dalam mendukung mahasiswa menghasilkan presentasi yang lebih informatif dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa canva mampu menjadi sarana yang mempermudah mahasiswa dalam merancang presentasi dengan struktur yang rapi sekaligus meningkatkan daya tarik visual. Pada pernyataan nomor 6, “Canva membuat saya lebih kreatif dalam menyusun desain presentasi”. Sebanyak 40% responden menjawab sangat setuju



dan 46% menjawab setuju, hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden setuju dengan pernyataan ini. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa canva mampu memicu ide-ide baru dan memberikan kebebasan berkreasi dalam mendesain presentasi. Dengan kata lain, canva dinilai tidak hanya mempermudah teknis pembuatan slide, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk menghasilkan presentasi yang lebih inovatif dan estetik. Pernyataan pada nomor 10 berbunyi, “Fitur template dan elemen desain di canva memicu ide-ide baru”, sedangkan pada pernyataan 14 “Canva mendukung kebutuhan saya baik untuk desain sederhana maupun kompleks” dan pada pernyataan nomor 15, “Ikon, ilustrasi, dan grafis di canva memperjelas isi presentasi saya”. Dan lebih dari 80% responden setuju dengan ketiga pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa canva berperan sebagai media yang mampu menstimulasi kreativitas mahasiswa dalam menyusun materi kuliah agar lebih menarik, dan mengembangkan gaya presentasi yang lebih komunikatif dan variatif.

d. Manfaat nyata dalam konteks akademik

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 7 dan 9, dimana kedua pernyataan ini sangat berkebalikan. Pernyataan pada nomor 7 merupakan pernyataan yang bersifat positif sedangkan pernyataan pada nomor 9 bersifat negatif. Pada pernyataan nomor 7 berbunyi, “Canva memberikan manfaat nyata pada saya dalam menyiapkan presentasi kuliah”. Dari pernyataan ini seluruh responden menjawab setuju. Dan pada pernyataan nomor 9 yang berbunyi, “Canva tidak memberikan saya manfaat berarti dalam mendukung presentasi”, sekitar 95% responden tidak setuju dengan pernyataan ini. Hasil pada pernyataan nomor 7 menunjukkan bahwa seluruh responden mengakui canva memberikan manfaat nyata dalam menyiapkan presentasi kuliah, sehingga keberadaannya dianggap benar-benar membantu mahasiswa. Sementara itu, pada pernyataan nomor 9 mayoritas responden tidak sependapat dengan anggapan bahwa canva tidak bermanfaat, yang semakin mempertegas bahwa aplikasi ini dinilai relevan dan efektif dalam mendukung kegiatan presentasi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai bahwa canva memberikan manfaat nyata dalam menyiapkan presentasi kuliah. Hal ini juga memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak sekadar menggunakan canva sebagai aplikasi desain biasa, melainkan sudah menjadi alat bantu akademik yang relevan dan fungsional. Mahasiswa merasa terbantu baik dalam menyusun materi sederhana maupun desain yang lebih kompleks.

e. Kolaborasi dan eksplorasi visual

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 12 dan 13. Pada pernyataan nomor 12 dan 13 berbunyi, “canva membantu saya berkolaborasi dengan teman dalam membuat desain” dan “canva membantu saya mengeksplorasi berbagai gaya visual presentasi”. Dari kedua pernyataan ini, responden menjawab 56,7% setuju dan 33,3% sangat setuju pada pernyataan nomor 12 dan 63,3% setuju dan 23,3% sangat setuju pada pernyataan nomor 13. Hasil pada pernyataan nomor 12 menunjukkan bahwa mayoritas responden merasakan manfaat canva dalam memfasilitasi kerja sama tim, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah berkolaborasi dalam menghasilkan desain presentasi. Sementara itu, pada pernyataan nomor 13,



tingginya persentase responden yang setuju dan sangat setuju menegaskan bahwa canva juga berperan penting dalam mendorong mahasiswa mengeksplorasi berbagai gaya visual yang variatif dan menarik. Hal ini memperkuat peran canva sebagai media kolaboratif dalam pembelajaran terutama melalui fitur berbagi desain secara daring. Selain itu, responden juga setuju bahwa canva membantu mereka mengeksplorasi berbagai gaya visual, sehingga mahasiswa dapat menyesuaikan presentasi dengan konteks dan kebutuhan audiens. Hal ini memperkuat peran canva sebagai platform kolaboratif dan fleksibel.

f. Keterbatasan dan kritik

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 11, 16, dan 19. Dimana ketiga pernyataan ini merupakan pernyataan yang bersifat negatif. Pada pernyataan nomor 11 yang berbunyi “canva membatasi kebebasan saya untuk berkreasi”, yang mana dari pernyataan ini sekitar 20% responden menjawab sangat tidak setuju, 40% dari responden menjawab tidak setuju dan 16.7% dari responden menjawab netral. Tingginya persentase responden yang tidak setuju menegaskan bahwa mahasiswa merasa canva mampu mendukung berbagai variasi ide dan gaya desain sesuai kebutuhan. Walaupun ada sebagian kecil yang bersikap netral, hasil ini memperkuat pandangan bahwa canva tidak menjadi hambatan, melainkan sarana yang memfasilitasi kreativitas mahasiswa. Pada pernyataan nomor 16 yang berbunyi, “Tampilan visual canva kurang cocok digunakan untuk presentasi akademik”, yang mana dari pernyataan ini sekitar 50% responden menjawab sangat tidak setuju, 13.3% dari responden menjawab tidak setuju dan 30% dari responden menjawab netral. Dengan demikian, meskipun terdapat responden yang bersikap netral, mayoritas mahasiswa tetap melihat canva sebagai media yang tepat untuk mendukung presentasi formal di lingkungan perkuliahan. Sedangkan pada pernyataan nomor 19 yang berbunyi, “Saya sering kecewa dengan hasil desain yang saya buat di canva”, yang mana dari pernyataan ini sekitar 23% responden menjawab sangat tidak setuju, 46.7% dari responden menjawab tidak setuju dan 23.3% dari responden menjawab netral. Dari respon para responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak merasa kecewa dengan hasil desain yang dibuat di canva, sehingga aplikasi ini dianggap mampu memenuhi ekspektasi mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa secara umum persepsi mahasiswa positif, namun terdapat pula persepsi kritis. Temuan ini menandakan adanya keterbatasan dalam penggunaan canva, khususnya terkait kesesuaian gaya visual dengan tuntutan akademis yang lebih formal.

g. Tingkat kepuasan dan rekomendasi

Pernyataan mengenai kemudahan aspek dan penggunaan aplikasi canva ini terletak pada pernyataan nomor 17, 18, dan 20. Pada pernyataan nomor 17 ini berbunyi, “Saya puas dengan fitur-fitur gratis yang disediakan canva”, yang mana dari pernyataan ini 13.3% responden menjawab sangat setuju dan 56.7% responden menjawab setuju. Tingginya persentase responden yang setuju menegaskan bahwa fitur-fitur gratis canva sudah cukup memadai untuk menunjang kebutuhan akademik mahasiswa dan sudah cukup memenuhi kebutuhan dasar. Namun, hal ini mengindikasikan bahwa meskipun versi gratis sudah cukup memenuhi kebutuhan dasar, fitur berbayar dinilai lebih optimal. Pada pernyataan nomor 18 ini berbunyi,



“Saya puas dengan pengalaman menggunakan canva untuk membuat presentasi”, yang mana dari pernyataan ini 20% responden menjawab sangat setuju dan 73.3% responden menjawab setuju. Data ini menunjukkan bahwa hampir seluruh responden merasa puas dengan pengalaman menggunakan canva, sehingga aplikasi ini dianggap mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam membuat presentasi. Dan pada pernyataan nomor 20 berbunyi, “Saya merasa canva sesuai dengan kebutuhan desain dan akan merekomendasikan canva kepada teman untuk digunakan dalam presentasi”, yang mana dari pernyataan ini 30% responden menjawab sangat setuju dan 53.3% responden menjawab setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai canva tidak hanya sesuai dengan kebutuhan mereka, tetapi juga layak untuk direkomendasikan kepada orang lain.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa canva dipersepsikan mahasiswa sebagai alat desain presentasi yang efektif, mudah diakses, efisien, dan mampu meningkatkan kreativitas serta kualitas visual presentasi. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu (Setiono & Handriyotopo, 2023) yang mengemukakan bahwa canva memiliki keunggulan canva dalam aspek kecepatan, kemudahan penggunaan, serta ketersediaan template grafis yang dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan. Penelitian ini juga didukung oleh (M. Nur & Hartati, 2024) yang mengindikasikan bahwa canva memiliki peran yang signifikan terhadap peningkatan kualitas visual presentasi dan memudahkan mahasiswa saat mengerjakan tugas perkuliahan.

Meskipun masih ada keterbatasan dalam hal fleksibilitas desain serta kesesuaian gaya visual dengan kebutuhan akademik formal, mayoritas persepsi positif menunjukkan bahwa canva layak dijadikan media alternatif untuk menunjang pembelajaran dan presentasi kuliah. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa dosen maupun institusi pendidikan dapat merekomendasikan canva sebagai salah satu media pendukung pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan presentasi mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi yang positif. Hal ini tercermin dari tingginya persentase jawaban “Setuju” dan “Sangat Setuju” pada hampir seluruh indikator yang diteliti. canva dipandang sebagai media desain yang praktis, mudah diakses, dan mampu mendukung kreativitas mahasiswa dalam menyiapkan presentasi. Mahasiswa menilai canva mempermudah proses penyusunan karena tidak memerlukan kemampuan desain yang kompleks, membantu mempercepat pembuatan presentasi, sekaligus meningkatkan kualitas visual dan kejelasan materi. Fitur-fitur yang tersedia, seperti template, ikon, ilustrasi, serta fasilitas kolaborasi daring, juga dianggap memberikan manfaat nyata baik untuk desain sederhana maupun yang lebih kompleks.

Namun, masih ditemukan sejumlah keterbatasan seperti adanya sebagian mahasiswa yang merasa canva membatasi kebebasan berkreasi, tampilan visual yang dinilai kurang sesuai untuk presentasi akademik formal, serta keterbatasan pada fitur versi gratis. Persepsi positif yang lebih dominan tetap memperlihatkan bahwa canva relevan digunakan sebagai media alternatif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan presentasi mahasiswa.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A., Aini, A. Q., Siregar, G. D., & Silaen, R. E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Multimedia Sebagai Peningkatan Motivasi Pembelajaran Siswa Serta Keprofesionalisasian Guru. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 187–195. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.500>
- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23.
- Farman, I., Hidayat, M. ., Marela, A., & Yusniati. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 22–30.
- M. Nur, M. D., & Hartati. (2024). *Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi pada Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. 0, 219–224.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 2023, 711–718.
- Ningrum, D. I. W. (2024). *Persepsi Mahasiswa dalam Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah "Business Communication" pada Mahasiswa Bisnis Digital Politeknik Sawunggalih Aji*. 12(2), 27–34.
- Nugraha, Derry, Joko, F. S. (2023). *PENGARUH KEIKUTSERTAAN DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER/UKM DAN MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA*. 4(1), 1–8.
- Nugraha, D, Rahayu, L. S., & Berliana, B. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–29. <http://jurnal.erapublikasi.id/index.php/JIP/article/view/816%0Ahttp://jurnal.erapublikasi.id/index.php/JIP/article/download/816/555>
- Nugraha, Derry; (2024). *METODOLOGI PENELITIAN MANAJEMEN DAN BISNIS*.
- Nugraha, Derry. (2025). *METODOLOGI PENELITIAN : TEORI DAN PRAKTIK* (N. Mayasari (ed.)). Penerbit Widina Media Utama.
- Nugraha, Derry, Ginanjar, H., & Rolina, R. (2018). Problem Solving Ability and Problem Based Learning. (*Jiml*) *Journal of Innovative Mathematics Learning*, 1(3), 239. <https://doi.org/10.22460/jiml.v1i3.p239-243>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Setiono, D., & Handriyotopo. (2023). Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 88–102.



- Solehuddin, M., Riyanto, A., Ilyas, H. P., Arifin, S., & Arsyad, M. (2025). Edukasi Pemanfaatan Artificial Intelligencess Deepseek Dan Canva Bagi Mahasiswa Baru Dalam Membuat Media Presentasi Materi Perkuliahan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 558–564. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2469>
- Syahlan, F., Rachmadio, R. E., Amir, M., & Nugraha, D. (2025). *Pengaruh Penilaian Kinerja terhadap Mutu Pendidikan dengan Keterlibatan Karyawan sebagai Variabel Intervening pada Sekolah Islam di Kota Sukabumi*. 6(1), 443–451.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Wirati, T. W., Vidyastuti, H. A., Utarsih, H., Kurniawan, G. I., Sugiharto, N. A., Hamdani, D., Annisawati, A. A., Mulyana, I., Nugraha, D., Wardhana, M. A., & Persada, A. R. (2024). *Berpikir Kreatif dan Kritis di Era VUCA* (R. Solihin (ed.)). Ekuitas Publisher.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>