

Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Kuliah Entrepreneur 1 Universitas Bhinneka PGRI (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Semester VIII Tahun Akademik 2024/2025)

Eriko Tasda Readytama^{a*}, Tutut Suryaningsih^b

^a Mahasiswa/Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

^b Dosen/Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 10-07-2025

Revised : 27-07-2025

Accepted : 02-08-2025

Keywords: Canva App, Learning Interest

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Minat Belajar

Corresponding Author:
ericokit@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

Canva is a visual design application used in learning to increase students' interest and participation. This study aims to determine the effectiveness of using Canva in enhancing students' learning interest in the Entrepreneur 1 course. The research was conducted at Universitas Bhinneka PGRI with subjects being 8th-semester students of the Economics Education program in the 2024/2025 academic year. The research method used was a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of Canva can enhance students' attention to the material, improve conceptual understanding, and encourage active participation through presentation tasks and business idea visualizations. However, overly crowded designs may distract students' focus, indicating the need for a balance between content and visuals.

ABSTRAK

Canva merupakan aplikasi desain visual yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Entrepreneur 1. Penelitian ini dilakukan di Universitas Bhinneka PGRI dengan subjek mahasiswa Pendidikan Ekonomi semester VIII Tahun Akademik 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap materi,

memudahkan pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif melalui tugas presentasi dan visualisasi ide bisnis. Meskipun demikian, desain yang terlalu ramai dapat mengganggu fokus belajar, sehingga diperlukan keseimbangan antara konten dan visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah dimana setiap orang terutama pada generasi penerus menuntut ilmu sebagai upaya mempersiapkan diri untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Tahun demi tahun selalu ada perkembangan yang lebih pesat utamanya pada perkembangan teknologi yang juga memberikan dampak pada dunia pendidikan termasuk di Indonesia. Menurut Pebriyanto (2024) dalam dunia pendidikan harus memperhatikan bagaimana sistem pembelajaran yang efektif dan efisien untuk diterapkan, dalam menentukan hal tersebut tentunya membutuhkan adanya pedoman atau acuan yang digunakan sebagai kiblat dalam pelaksanaannya. Apalagi pada saat ini dengan perkembangan teknologi yang lebih pesat memberikan berbagai macam fitur tersedia untuk membantu dalam dunia pendidikan.

Adapun aplikasi yang bisa digunakan dalam pendidikan yaitu *Canva*. Aplikasi pembelajaran adalah suatu fitur yang bisa dipakai dalam membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang bisa digunakan pada tingkat pendidikan dasar hingga mahasiswa sehingga proses komunikasi antara dosen (atau pembuat aplikasi) dan mahasiswa dapat berlangsung secara tepat. Sedangkan menurut Apriadi (2024) aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan serta memudahkan dalam memahami pengetahuan yang disampaikan. Pembelajaran di era digital saat ini membutuhkan aplikasi yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa. Menurut Janah (2022) Penggunaan *Canva* sebagai aplikasi pembelajaran tidak hanya membantu dosen dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga dapat memengaruhi minat belajar mahasiswa. Sama halnya dengan Tanjung & Faiza (2019) banyak fitur yang disediakan untuk mempermudah dalam membuat konsep-konsep yang menarik seperti dalam membuat materi presentasi, mind map, atau bahkan design yang lain. Selain itu mahasiswa bisa berkelompok dengan mudah walaupun mengerjakan di tempat yang terpisah. Penggunaan aplikasi visual seperti *Canva* dapat menjadi solusi untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, dengan kombinasi grafik, diagram, dan ilustrasi yang interaktif.

Dalam bukunya Slameto (2010) minat belajar merupakan adanya perasaan tertarik dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu hal agar mencapai apa yang mereka inginkan. Minat ini muncul adanya korelasi dari dalam diri sendiri dengan apa yang mereka pikirkan. Jika amat erat dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Aplikasi pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar karena dengan dengan aplikasi yang beragam agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Didukung oleh pernyataan Arsyad (2017) aplikasi pembelajaran adalah fitur yang dapat dimanfaatkan menyalurkan pengetahuan, informasi ketika belajar mengajar untuk memberikan pancingan dan respon dari murid.

Dari hasil wawancara dilakukan oleh peneliti yang melibatkan seorang dosen dan tiga mahasiswa sebagai responden, menurut pandangan dosen pengampu mata kuliah *Entrepreneur* mengatakan bahwa elemen visual yang menarik, seperti infografis, grafik, dan ilustrasi dapat membantu mahasiswa lebih mudah memahami konsep yang kompleks. Dosen tersebut juga menambahkan bahwa desain yang estetis mampu menciptakan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Namun, beliau mengingatkan bahwa konten tetap menjadi prioritas utama. Desain yang menarik tanpa substansi akan menjadi kurang efektif, menurut pandangan mahasiswa pertama mengungkapkan bahwa *Canva* memberikan kesan modern dan interaktif dalam penyampaian materi. Dia merasa lebih termotivasi untuk mempelajari topik tertentu ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang kreatif. Menurut mahasiswa kedua menyoroti bahwa *Canva* membantu dalam meningkatkan daya ingat. Menurutnya, elemen visual yang digunakan di *Canva*, seperti warna yang kontras atau ikon-ikon sederhana, membuat informasi lebih mudah diingat dibandingkan teks biasa dan mahasiswa tersebut lebih tertarik untuk membaca materi yang disajikan dengan desain menarik dari pada file teks panjang. Sementara itu, mahasiswa ketiga memiliki pandangan yang sedikit berbeda. Dia mengakui bahwa desain *Canva* memang menarik, tetapi jika terlalu ramai atau terlalu banyak elemen visual, fokus belajar justru terganggu. Mahasiswa tersebut menyarankan agar desain tetap sederhana dan relevan dengan konten agar tidak mengalihkan perhatian dari inti materi.

Melalui proses wawancara maka diambil kesimpulan jika penggunaan *Canva* yang menarik memang dapat meningkatkan minat belajar, terutama melalui visualisasi yang estetis dan interaktif. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada keseimbangan antara desain dan konten. Desain yang baik adalah yang mampu mendukung pemahaman materi tanpa mengalihkan perhatian mahasiswa dari inti pelajaran.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Ramdhan (2021) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan uraian teori, deskripsi, kalimat dalam sebuah narasi dan gambar. Oleh karena itu, peneliti mengumpulkan data melalui melakukan wawancara, observasi, analisis, serta melakukan dokumentasi. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif. Artinya penelitian ini pada deskripsi atau mendeskripsikan suatu temuan. Sehingga dapat menjelaskan temuan yang ada serta dijalankan serta mencari tahu sebab akibatnya.

Sedangkan Syahrizal & Syahrani Jaelani, (2023) pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berbentuk deskripsi bukan angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas belajar mengajar dengan lingkungan pendidikan tinggi mencerminkan seberapa jauh interaksi antara dosen dan mahasiswa berhasil membentuk proses belajar yang bermakna dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya dinilai dari seberapa lengkap materi disampaikan, tetapi juga dari bagaimana proses tersebut mampu menumbuhkan pemahaman, keterlibatan, dan kemandirian belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan terhadap mata kuliah *Entrepreneur 1* pada mahasiswa pendidikan ekonomi semester VIII mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh empat faktor utama: kualitas pembelajaran, sesuai tidaknya pembelajaran, keketatan pembelajaran, serta pengelolaan durasi.

a. Mutu Pengajaran: Lebih dari Sekadar Penyampaian Materi

Mutu pengajaran merupakan fondasi utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Dosen bukan menyampaikan teori saja namun juga membangun suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Dari hasil wawancara, dosen menyoroti pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam diskusi sebagai indikator penting mutu pengajaran. Mahasiswa yang aktif bertanya dan menanggapi materi menunjukkan adanya proses internalisasi pengetahuan.

Selain keterlibatan mahasiswa, penggunaan media pembelajaran seperti *Canva* juga dinilai berkontribusi besar. Dosen menyebut bahwa *Canva* memberikan keleluasaan dalam menyampaikan materi dengan tampilan visual yang menarik, membantu mahasiswa lebih fokus dan mudah memahami. Mahasiswa pun mengamini hal ini, menyatakan bahwa visualisasi yang modern, warna yang cerah, dan struktur *layout* yang rapi membuat mereka lebih nyaman belajar. Namun, tidak semua mahasiswa memiliki pandangan seragam—beberapa merasa bahwa desain *Canva* yang terlalu ramai dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi. Ini menandakan bahwa efektivitas media tergantung pada keseimbangan antara estetika dan esensi konten.

Mahasiswa juga menilai mutu pengajaran dari cara penyampaian materi. Dosen yang menggunakan studi kasus nyata dinilai lebih mampu membangkitkan pemahaman dan relevansi materi dengan dunia nyata, dibanding hanya menyampaikan teori.

b. Kesesuaian Tingkat Pengajaran: Sinkronisasi Materi dan Kesiapan Mahasiswa

Efektivitas pengajaran sangat bergantung pada apakah materi yang

disampaikan sesuai dengan tingkat kesiapan mahasiswa. Hal ini menuntut dosen untuk memiliki kemampuan komunikasi yang efektif, sehingga tercipta hubungan dua arah antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi yang lancar—baik secara verbal ataupun melalui media visual—membantu mahasiswa menangkap maksud pembelajaran secara utuh.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dosen mengandalkan presentasi visual untuk mempermudah pemahaman mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual merasa terbantu dengan penjelasan berbasis animasi, infografis, dan ilustrasi yang disajikan dalam *Canva*. Namun, mahasiswa dengan gaya belajar berbeda justru merasa lebih terbantu dengan metode konvensional seperti mencatat atau membaca ulang materi dalam bentuk teks.

Artinya, tingkat pengajaran yang sesuai harus mempertimbangkan diversitas gaya belajar mahasiswa. Media pembelajaran bukan satu-satunya alat ukur efektivitas, tetapi bagian dari sistem komunikasi pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan karakteristik kelas.

c. Insentif: Membangun Lingkungan Belajar yang Mendorong Keterlibatan

Insentif dalam pembelajaran bukan hanya soal penghargaan atau nilai, tetapi tentang bagaimana dosen membangun lingkungan yang membuat mahasiswa terdorong untuk aktif, tertarik, dan merasa dihargai dalam proses belajar. Dosen dalam penelitian ini menerapkan metode tanya jawab langsung di setiap sesi pertemuan. Strategi ini digunakan untuk menilai apakah mahasiswa memahami materi yang disampaikan.

Dari sisi mahasiswa, mereka menyatakan bahwa meski tidak selalu ada evaluasi formal, pertanyaan spontan atau *review* materi minggu sebelumnya membantu mereka tetap terhubung dengan materi. Kegiatan seperti ini memberi kesan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tapi menjadi proses interaktif yang memberi ruang bagi refleksi.

Mahasiswa yang mampu menjawab dengan cepat biasanya telah mempersiapkan diri sebelumnya, sementara yang lambat menunjukkan belum memahami dengan baik. Ini bukan hanya alat ukur pemahaman, tetapi juga insentif kognitif—dorongan untuk belajar karena tahu akan dilibatkan secara aktif di kelas.

d. Waktu: Elemen Krusial dalam Menguasai Materi

Waktu bukan sekadar durasi pertemuan tatap muka, melainkan kesempatan untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan mengerjakan tugas secara mandiri. Waktu yang cukup dan terstruktur memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami materi permukaan, tetapi juga menyelami konsep secara mendalam.

Dosen yang memberikan waktu refleksi atau tugas kecil di akhir pertemuan

memberi mahasiswa ruang untuk berpikir ulang dan menyusun pemahaman mereka sendiri. Mahasiswa yang merasa diberi waktu untuk berdiskusi dan bertanya menyatakan proses belajar menjadi lebih bermakna.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan hasil dari antara strategi pengajaran, media yang digunakan, cara berkomunikasi, dan manajemen waktu. Media seperti *Canva* memang menjadi solusi inovatif dalam penyampaian materi di era digital. Namun, efektivitasnya tetap sangat bergantung pada bagaimana media itu digunakan, dan bagaimana dosen/mahasiswa mampu menyeimbangkan tampilan visual dengan esensi isi materi.

Mahasiswa yang merespons positif penggunaan *Canva* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara visual bisa menambah minat belajar. Namun, mahasiswa yang kritis terhadap sisi estetik yang berlebihan juga menunjukkan pentingnya desain pembelajaran yang fungsional dan terarah. Secara keseluruhan, efektivitas pembelajaran tidak hanya terletak pada satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil keterpaduan dari berbagai elemen: mutu pengajaran yang tinggi, pengajaran yang sesuai dengan kesiapan mahasiswa, insentif yang membangun semangat belajar, serta waktu yang cukup untuk memahami dan menerapkan materi. Semua ini bermuara pada tujuan utama pendidikan: mempersiapkan generasi cerdas, adaptif, kreatif, serta siap menghadapi tantangan dunia nyata.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Pembelajaran efektif menggunakan aplikasi *Canva* pada dasarnya terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi ajar secara menarik, kreatif, dan interaktif, yang kemudian berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa. Berdasarkan penelitian dalam dokumen tersebut, *Canva* terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat relevan di era digital ini, terutama dalam mendukung proses belajar-mengajar di mata kuliah Entrepreneur 1.

Keunggulan utama dari *Canva* dalam konteks pembelajaran adalah kemampuannya menghadirkan tampilan visual yang menarik. Beragam fitur seperti infografis, ilustrasi, animasi, serta template yang modern akan mudah mendalami teori kompleks. Visualisasi materi melalui *Canva* mampu membantu mahasiswa menangkap inti pelajaran dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional seperti penggunaan teks biasa atau presentasi *PowerPoint* yang monoton. Tak hanya itu, desain yang kreatif juga meningkatkan daya ingat mahasiswa, karena otak manusia cenderung lebih mudah mengingat gambar atau visual yang estetik dibandingkan teks panjang.

Dalam pelaksanaannya, dosen menggunakan *Canva* tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Melalui *Canva*, mahasiswa diajak untuk mengerjakan tugas-tugas berbasis proyek, seperti

pembuatan *pitch deck*, proposal bisnis, hingga infografis mengenai ide-ide kewirausahaan. Proyek tersebut bukan hanya berfokus pada tampilan visual semata, namun juga menekankan pentingnya substansi isi materi. Mahasiswa dituntut untuk menyusun ide bisnis secara sistematis, termasuk menyertakan analisis SWOT, segmentasi pasar, strategi pemasaran, hingga proyeksi keuangan, lalu memvisualisasikannya dengan *Canva* secara menarik dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Muhammadiyah Makassar*. 1–23.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Pebriyanto, R. (2024). Minat Belajar Siswa Pada Materi Matrix. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4618–4627.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. Amin Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Syahrizal, H., & Syahrani Jaelani, M. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.