

# Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Telegram, Canva dan Kahoot dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Mutmainah <sup>1\*</sup>, Eriawaty <sup>2</sup> and Sri Rohaetin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Palangka Raya; e-mail@e-mail.com

<sup>2</sup> Universitas Palangka Raya; [e-mail@e-mail.com](mailto:e-mail@e-mail.com)

<sup>3</sup> Universitas Palangka Raya; e-mail@e-mail.com

\* Correspondence author: e-mail@e-mail.com; Tel.: +xx-xxx-xxx-xxxx

**Abstract:** The rapid development of digital technology requires a transformation in entrepreneurship education to bridge the gap between theory and practical skills. This study aims to analyze student perceptions regarding the integration of Telegram, Canva, and Kahoot as learning media in the Craft and Entrepreneurship (PKWU) course. This research employed a descriptive quantitative approach involving 30 students selected through purposive sampling. Data were collected via a 5-point Likert scale questionnaire covering indicators of ease of use, feature completeness, material comprehension, visual appeal, and learning motivation. The results indicated a highly positive perception among students, with an average agreement rate of 87.3%. Specifically, Telegram was perceived as an efficient management system for material distribution, Canva as a vital tool for developing creative product branding, and Kahoot as an effective gamification tool to enhance engagement and evaluation. The findings suggest that the synergy of these three platforms creates a comprehensive digital learning ecosystem that simulates professional workflows. This study implies that the strategic integration of diverse digital media can significantly foster entrepreneurial mindsets and technical competencies in higher education.

**Keywords:** *Canva; Digital Learning Media; Entrepreneurship Education; Kahoot; Student Perception; Telegram.*

## 1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode dan media pembelajaran. Penggunaan media digital tidak hanya menjadi alternatif dari pembelajaran konvensional, tetapi juga telah menjadi kebutuhan strategis dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dihadapkan pada tuntutan untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai media pembelajaran digital yang tersedia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap persepsi mahasiswa terkait penggunaan media digital menjadi hal yang penting untuk memastikan bahwa implementasi media tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media yang populer digunakan dalam lingkungan pendidikan adalah Telegram. Telegram, sebagai aplikasi pesan instan yang dilengkapi fitur grup, channel, dan bot, menawarkan fleksibilitas dalam komunikasi dan distribusi materi pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Telegram dapat meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, mempermudah penyebaran informasi, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Misalnya, studi oleh Rachma (2024) menemukan bahwa mahasiswa yang menggunakan Telegram sebagai sarana pembelajaran mengalami peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam diskusi daring. Hal ini menunjukkan bahwa media komunikasi digital memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis.

Selain Telegram, Canva juga menjadi media yang semakin populer, terutama dalam pembelajaran yang menekankan kreativitas dan visualisasi informasi, seperti mata kuliah Prakarya dan Kewirausahaan. Canva memungkinkan mahasiswa untuk merancang poster, brosur, materi promosi, dan berbagai konten visual dengan mudah, tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Penggunaan Canva dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, dan kemampuan mahasiswa dalam menyusun materi promosi yang efektif. Studi oleh

Azizah (2025) menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif dan menarik. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja.

Selanjutnya, Kahoot sebagai platform kuis interaktif berbasis daring, juga semakin banyak dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Kahoot menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kompetisi kuis, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan retensi materi dan keterlibatan mahasiswa dibandingkan metode evaluasi konvensional. Contohnya, penelitian oleh Firdiansyah (2021) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang mengikuti evaluasi menggunakan Kahoot menunjukkan skor pemahaman materi yang lebih tinggi serta tingkat partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi evaluasi dapat memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan motivasi sekaligus menilai pemahaman mahasiswa secara real-time.

Meskipun banyak penelitian telah menyoroti manfaat masing-masing media, terdapat kesenjangan dalam literatur terkait persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Telegram, Canva, dan Kahoot secara bersamaan dalam konteks pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Beberapa studi cenderung fokus pada satu media saja atau mengevaluasi efektivitas penggunaan tanpa mempertimbangkan perspektif mahasiswa secara holistik. Padahal, pemahaman persepsi mahasiswa penting untuk menilai tingkat penerimaan, kepuasan, dan motivasi belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi media digital dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui persepsi mahasiswa, pengajar dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Telegram, Canva, dan Kahoot dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Fokus penelitian ini mencakup beberapa aspek, yaitu tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik media, efektivitas dalam mendukung pemahaman materi, motivasi belajar, dan kesiapan mahasiswa dalam menggunakan media digital tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan mengenai penerimaan media pembelajaran, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi pengajar dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

## 2. LITERATURE REVIEW

Persepsi mahasiswa merupakan pandangan, penilaian, atau pengalaman subjektif yang dimiliki mahasiswa terhadap suatu fenomena atau objek pembelajaran (Septia, 2025). Persepsi ini dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa. Dalam konteks media pembelajaran digital, persepsi mahasiswa mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik media, efektivitas dalam mendukung pemahaman materi, serta motivasi belajar. Persepsi positif terhadap media digital cenderung meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar, sedangkan persepsi negatif dapat menurunkan efektivitas pembelajaran (Rahmawati, 2025).

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan materi, memfasilitasi komunikasi, dan mendukung proses evaluasi pembelajaran (Sari, 2024). Beberapa media digital yang populer di kalangan mahasiswa antara lain Telegram, Canva, dan Kahoot. Telegram adalah aplikasi pesan instan yang mendukung komunikasi satu arah maupun dua arah melalui fitur grup, channel, dan bot. Telegram telah banyak digunakan dalam pendidikan untuk distribusi materi, diskusi kelompok, dan kolaborasi daring. Menurut Afryza (2025), penggunaan Telegram meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, memperkuat interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta mempermudah akses materi pembelajaran secara fleksibel.

Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan mahasiswa membuat materi visual seperti poster, brosur, dan konten promosi. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat meningkatkan kreativitas, pemahaman konsep, dan kemampuan

mahasiswa dalam menyusun materi promosi yang menarik (Readytama, 2025). Selain itu, Canva mempermudah mahasiswa tanpa latar belakang desain untuk menghasilkan karya visual yang profesional, sehingga mendukung pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja.

Micchelys (2025) menyebutkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan skor pemahaman yang lebih tinggi serta keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan evaluasi konvensional. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menekankan pengembangan keterampilan kreatif, inovatif, dan kemampuan berwirausaha mahasiswa. Media digital seperti Canva, Telegram, dan Kahoot dapat mendukung pembelajaran ini dengan menyediakan sarana visualisasi konsep, komunikasi efektif, dan evaluasi interaktif. Penggunaan media digital diharapkan dapat memperkuat pembelajaran berbasis praktik, meningkatkan motivasi belajar, dan membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan di dunia profesional (Afrida, 2025).

Meskipun banyak studi telah mengeksplorasi penggunaan media digital secara individual, masih terdapat keterbatasan penelitian yang membahas persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Telegram, Canva, dan Kahoot secara **bersamaan** dalam konteks pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Beberapa penelitian fokus pada aspek motivasi atau efektivitas media tertentu, tetapi belum menilai persepsi mahasiswa secara holistik terhadap kombinasi media ini. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi persepsi mahasiswa secara menyeluruh, yang mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik visual, efektivitas materi, motivasi belajar, dan rekomendasi penggunaan media digital.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka teoritis yang telah dijelaskan, penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital, yaitu Telegram, Canva, dan Kahoot, dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menilai kemudahan penggunaan, daya tarik visual, efektivitas materi, serta dampak media tersebut terhadap motivasi dan keterlibatan belajar.

### 3. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi persepsi 30 mahasiswa yang dipilih melalui *purposive sampling* terhadap penggunaan media Telegram, Canva, dan Kahoot dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert 5 poin yang mengukur indikator kemudahan, fitur, pemahaman, daya tarik, dan motivasi, di mana data dianalisis menggunakan teknik distribusi frekuensi untuk menggambarkan kecenderungan respon subjek.

### 4. RESULTS (Separation or combination of Results and Discussion section is accepted)

Berdasarkan hasil kuesioner, secara akumulatif mayoritas mahasiswa memberikan respon positif. Sebanyak 87,3% responden (gabungan SS dan S) menyatakan bahwa ketiga media tersebut efektif dalam mendukung pembelajaran PKWU. Indikator "Tampilan media menarik" mendapatkan skor Sangat Setuju tertinggi (14 responden), sedangkan indikator "Membantu memahami materi" mendapatkan frekuensi Setuju terbanyak (17 responden).

#### 1. Kemudahan Akses dan Kelengkapan Fitur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada mahasiswa (0%) yang merasa kesulitan menggunakan ketiga platform tersebut. Telegram dipersepsikan sebagai media komunikasi yang efisien untuk distribusi file PKWU yang berat (seperti katalog produk). Canva dinilai unggul dalam aspek kelengkapan fitur desain, yang memungkinkan mahasiswa non-desain untuk menciptakan identitas visual produk kewirausahaan secara profesional.

#### 2. Visualisasi dan Daya Tarik Pembelajaran

Data menunjukkan bahwa tampilan media yang menarik (Indikator 4) merupakan poin kuat dengan skor "Sangat Setuju" tertinggi. Dalam pembelajaran PKWU, visualisasi adalah kunci. Penggunaan Canva memberikan pengalaman psikomotorik bagi mahasiswa untuk merancang

kemasan dan promosi, sementara Kahoot memberikan stimulasi visual melalui kuis interaktif yang kompetitif. Hal ini mengubah persepsi mata kuliah PKWU yang sering dianggap teoritis menjadi lebih praktis dan dinamis.

### 3. Dampak terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi

Sebanyak 27 dari 30 mahasiswa (90%) setuju bahwa penggunaan media ini meningkatkan motivasi belajar. Integrasi Telegram sebagai pusat diskusi, Canva sebagai alat produksi kreatif, dan Kahoot sebagai alat evaluasi menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang komprehensif. Mahasiswa merasa lebih terlibat (*engaged*) karena proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berbasis proyek dan permainan (*gamification*).

Integrasi Telegram, Canva, dan Kahoot dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) terbukti mentransformasi ruang kelas menjadi ekosistem digital yang responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa keberterimaan teknologi bukan sekadar ditentukan oleh kecanggihan fitur, melainkan oleh sejauh mana media tersebut mampu memfasilitasi kebutuhan praktis wirausaha, seperti kecepatan akses informasi dan visualisasi ide bisnis. Hal ini menjawab tujuan penelitian bahwa persepsi positif mahasiswa berakar pada fungsionalitas media yang mendukung siklus belajar kolaboratif dan kreatif. Tingginya skor pada aspek daya tarik visual dan motivasi mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berhasil mereduksi beban kognitif dalam memahami materi PKWU yang kompleks, mengubah teori kewirausahaan yang abstrak menjadi simulasi praktik yang konkret melalui desain (Canva) dan kompetisi (Kahoot).

Interpretasi ilmiah atas temuan ini merujuk pada teori *Technology Acceptance Model* (TAM), di mana persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) menjadi pendorong utama motivasi belajar. Telegram berperan sebagai tulang punggung manajemen pengetahuan karena sifatnya yang ringan namun mampu menampung data besar, yang secara psikologis memberikan rasa aman bagi mahasiswa dalam menyimpan aset belajar. Sementara itu, dominasi respon positif terhadap Canva mencerminkan pergeseran paradigma belajar PKWU ke arah *project-based learning*. Mahasiswa tidak lagi hanya memahami konsep pemasaran, tetapi secara aktif mengonstruksi identitas visual produk mereka. Hasil ini sejalan dengan studi literatur yang menekankan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual mampu meningkatkan keterlibatan emosional mahasiswa, yang pada gilirannya memperkuat retensi informasi.

Jika dikaitkan dengan konteks yang lebih luas, temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi (melalui Kahoot) efektif dalam membangun atmosfer kelas yang dinamis. Namun, penelitian ini memberikan perspektif baru bahwa sinergi tiga platform sekaligus menciptakan alur kerja digital yang mirip dengan dunia industri profesional. Hal ini memiliki implikasi signifikan bagi pengembangan kurikulum berbasis digital di masa depan. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil, hasilnya dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk tidak terpaku pada satu media saja.

Penelitian di masa depan perlu mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap keberhasilan nyata mahasiswa dalam merintis usaha rintisan (*startup*) setelah lulus. Signifikansi hasil ini menegaskan bahwa teknologi bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan katalisator utama dalam membentuk pola pikir kewirausahaan di era digital. Dengan mengoptimalkan kombinasi platform yang tepat, hambatan antara teori akademis dan praktik di lapangan dapat diminimalisir, menciptakan lulusan yang tidak hanya cerdas secara teoritis tetapi juga tangkas secara teknis dalam ekosistem ekonomi digital.

### 5. CONCLUSIONS

Dengan demikian bahwa penggunaan media pembelajaran Telegram, Canva, dan Kahoot dalam mata kuliah Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) mendapatkan persepsi Sangat Positif dari mahasiswa, dengan tingkat keberterimaan mencapai 87,3%. Ketiga platform tersebut membentuk sinergi instruksional yang efektif: Telegram sebagai pusat manajemen materi yang aksesibel, Canva sebagai wadah pengembangan kreativitas visual produk, dan Kahoot sebagai instrumen evaluasi yang meningkatkan motivasi melalui gamifikasi. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi media digital

tidak hanya mempermudah pemahaman teoretis, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri digital. Implikasi dari studi ini menyarankan agar pendidik mengadopsi variasi media yang bersifat kolaboratif dan praktis untuk menciptakan ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang dinamis dan berpusat pada mahasiswa.

## ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa Universitas Palangka Raya (UPR) yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang berharga. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak-pihak yang mendukung pendanaan penelitian, pemeriksa naskah, pengetik, dan semua yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini.

## REFERENCES

- Arfida, I., Wulan, W. P., Eviyanti, C. Y., & Muntazar, T. (2025). PENGGUNAAN MEDIA LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Bumi Persada*, 4(2), 103-115.
- Afryza, M. U., & Nasution, M. I. P. (2025). PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *INTERNATIONAL, Journal of Sharia Business Management*, 4(6), 558-568.
- Azizah, W., Syahputri, D., Maulida, R., & Setiawan, H. R. (2025). PERAN APILIKASI CANVA SEBAGAI PENUNJANG PERKULIAHAN: STUDI PENGALAMAN MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 7415-7421.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan)*, 4(1), 1-7.
- Micchelys, H., Yasaroh, F. S., Gustina, S. A., Febrina, G., & Zaharuddin, Z. (2025). PENERAPAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 04 KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(4), 190-198.
- Rachma, E. A., Eryadini, N., & Youhanita, E. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Mendukung Pembelajaran Kolaboratif di UNIPA Kampus Lamongan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(3), 798-806.
- Rahmawati, Y., Nabilah, N., Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226-240.
- Readytama, E. T., & Suryaningsih, T. (2025). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Kuliah Enterpreneur 1 Universitas Bhinneka PGRI (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Semester VIII Tahun Akademik 2024/2025). *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(8), 1818-1824.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983.
- SEPTIA, W. (2025). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS LAMPUNG TAHUN 2024.