EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH PEMANFAATAN CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMKN 1 BUNGO

Mirna Aulia[1*], Fauziah[2], Fitri Yanti[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[12]
auliamirna92@gmail.com[1*], fauziah.novel@gmail.com[2], dofina.fy@gmail.com [3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Canva terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Bungo. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran DKV telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi tingkat pemanfaatannya pada peserta didik menunjukkan perbedaan. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk mengkaji keterkaitan pemanfaatan Canva dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto dan desain korelasional. Populasi penelitian berjumlah 103 peserta didik kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Bungo, dengan sampel sebanyak 82 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik Simple Random Sampling. Data dikumpulkan melalui angket pemanfaatan Canva, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana dan uji t untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Canva terhadap minat belajar dan hasil belajar, serta GLM Multivariate untuk menguji pengaruh secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,171, t sebesar 2,292, dan signifikansi 0,025 < 0,05. Pemanfaatan Canva memiliki arah pengaruh positif terhadap hasil belajar, tetapi tidak signifikan, dengan koefisien regresi sebesar 0,335, t sebesar 1,641, dan signifikansi 0,105 > 0,05. Secara simultan, hasil GLM Multivariate menunjukkan adanya pengaruh signifikan pemanfaatan Canva terhadap minat belajar dan hasil belajar, dengan Wilks' Lambda sebesar 0,905, F sebesar 4,167, dan signifikansi 0,019 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan hasil yang berbeda pada masing-masing variabel terikat, namun secara multivariat berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel tersebut secara bersama-sama

Kata Kunci: Pemanfaatan Canva; Minat Belajar, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual.

Abstract

This study aimed to determine the effect of Canva utilization on students' learning interest and learning outcomes in the Visual Communication Design subject at SMKN 1 Bungo. Canva has been utilized in Visual Communication Design learning activities, but the level of utilization among students varies. This condition provided the basis for examining the relationship between Canva utilization, students' learning interest, and learning outcomes. This study employed a quantitative approach using an ex post facto method and a correlational design. The population consisted of 103 Grade XI Visual Communication

Design students at SMKN 1 Bungo, with a sample of 82 students selected using Simple Random Sampling. Data were collected through a Canva utilization questionnaire, a learning interest questionnaire, and a learning outcomes test. The data were analyzed using simple linear regression and t-test to examine the effect of Canva utilization on learning interest and learning outcomes, as well as GLM Multivariate to examine the simultaneous effect. The results showed that Canva utilization had a positive and significant effect on students' learning interest, with a regression coefficient of 0.171, a t-value of 2.292, and a significance value of 0.025 < 0.05. Canva utilization had a positive direction of effect on learning outcomes, but the effect was not significant, with a regression coefficient of 0.335, a t-value of 1.641, and a significance value of 0.105 > 0.05. Simultaneously, the GLM Multivariate analysis showed a significant effect of Canva utilization on learning interest and learning outcomes, with Wilks' Lambda of 0.905, an F-value of 4.167, and a significance value of 0.019 < 0.05. These results indicate that Canva utilization produced different results for each dependent variable, while showing a significant multivariate effect on both variables simultaneously

Keywords:*Canva Utilization; Learning Interest, Learning Outcomes, Visual Communication Design..*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam meningkatkan potensi peserta didik secara keseluruhan, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, kreativitas, kemandirian, maupun pembentukan karakter. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat melalui berbagai indikator, salah satunya minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Minat belajar dapat tercermin melalui perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar menunjukkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang dipelajari.

Pendidikan kejuruan memiliki orientasi pembelajaran yang menempatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan sebagai bagian yang saling berkaitan. Pada jenjang SMK, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan bidang keahliannya. Dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV), peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, menguasai tahapan kerja, serta memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya visual.

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran DKV adalah Canva. Canva menyediakan berbagai fasilitas, template, dan elemen visual yang dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, logo, infografis, dan berbagai produk desain lainnya. Pemanfaatan Canva memungkinkan peserta didik menerapkan konsep desain seperti pemilihan warna, tipografi, komposisi, tata letak, dan hierarki visual dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan Canva juga telah dikaji dalam berbagai penelitian. Purwati dan Perdanawanti (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif dapat mendukung minat belajar siswa. Rahmawati dan Kurniawan (2023) mengkaji penggunaan Canva dalam kaitannya dengan kreativitas desain siswa, sedangkan Fernanda et

al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat memberikan pengalaman visual yang menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki karakteristik subjek, bentuk pemanfaatan, serta variabel yang berbeda.

Berbeda dengan penelitian yang memberikan Canva sebagai perlakuan baru, penelitian ini mengkaji pemanfaatan Canva yang telah berlangsung secara alami dalam pembelajaran DKV di SMKN 1 Bungo. Berdasarkan observasi awal, Canva telah digunakan oleh guru dan peserta didik untuk membuat presentasi, poster, logo, dan karya visual lainnya, tetapi tingkat pemanfaatannya berbeda-beda. Sebagian peserta didik menggunakan Canva terutama ketika memperoleh tugas, sementara sebagian lainnya menunjukkan keterlibatan yang berbeda selama pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadi dasar untuk mengkaji apakah perbedaan tingkat pemanfaatan Canva berkaitan dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Canva terhadap minat belajar, mengetahui pengaruh pemanfaatan Canva terhadap hasil belajar, serta mengetahui pengaruh pemanfaatan Canva secara simultan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran DKV di SMKN 1 Bungo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto serta desain korelasional. Pendekatan ini digunakan karena penelitian mengkaji kondisi pemanfaatan Canva yang telah berlangsung tanpa memberikan perlakuan secara langsung atau mengubah variabel penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Bungo pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026/2027.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Bungo yang berjumlah 103 peserta didik, terdiri atas XI DKV 1 sebanyak 36 siswa, XI DKV 2 sebanyak 33 siswa, dan XI DKV 3 sebanyak 34 siswa. Sampel penelitian berjumlah 82 peserta didik dan ditentukan menggunakan teknik Simple Random Sampling.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI DKV 1	36
2.	XI DKV 2	33
3.	XI DKV 3	34
	Total	**103**

Data dikumpulkan menggunakan tiga instrumen, yaitu angket pemanfaatan Canva, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Angket pemanfaatan Canva digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat pemanfaatan Canva oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Angket minat belajar digunakan untuk memperoleh data mengenai minat peserta didik selama mengikuti pembelajaran DKV, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data mengenai penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan terhadap 21 responden pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan r tabel sebesar 0,433. Data

penelitian kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, regresi linear sederhana, uji t, dan General Linear Model (GLM) Multivariate. Pada analisis simultan, Pemanfaatan Canva (X) ditempatkan sebagai covariate, sedangkan Minat Belajar (Y1) dan Hasil Belajar (Y2) sebagai variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Statistik Deskriptif

Hasil penelitian diperoleh dari 82 peserta didik kelas XI DKV yang menjadi sampel penelitian. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel Pemanfaatan Canva memiliki nilai minimum 61, maksimum 103, mean 81,39, dan standar deviasi 7,435. Variabel Minat Belajar memiliki nilai minimum 47, maksimum 75, mean 60,77, dan standar deviasi 5,119. Variabel Hasil Belajar memiliki nilai minimum 29, maksimum 100, mean 70,17, dan standar deviasi 13,814.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel/Kelompok	N	Minimum	Mean	Std. Deviation
Pemanfaat Canva	82	61,00	103	7,435
Minat belajar	82	47,00	75	5,119
Hasil belajar	82	29,00	100	13,814

2. Uji Normalitas

Uji normalitas residual dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Residual Model 1 (X → Y1) memperoleh nilai signifikansi 0,200 > 0,05, sedangkan residual Model 2 (X → Y2) juga memperoleh nilai signifikansi 0,200 > 0,05. Dengan demikian, residual kedua model berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Residual

Model	N	Sig.	Keterangan
X -Y1	Kontrol	0,200	Normal
X-Y2	Eksperimen	0,200	Normal

Uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara Pemanfaatan Canva dan Minat Belajar memiliki nilai Deviation from Linearity sebesar 0,307 > 0,05, sedangkan hubungan Pemanfaatan Canva dan Hasil Belajar memiliki nilai sebesar 0,228 > 0,05. Kedua hubungan dinyatakan linear. Uji heteroskedastisitas melalui scatterplot menunjukkan penyebaran titik secara acak dan tidak membentuk pola tertentu sehingga model regresi dinyatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Mann-Whitney U Test untuk mengetahui pengaruh secara parsial terhadap masing-masing variabel terikat serta

Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk mengetahui pengaruh secara simultan terhadap kedua variabel terikat.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

H	Variabel	Uji	b	t	Sig.	Keputusan
H1	X-Y1	Regresi+Uji t	.171	2,292	.025	Diterima
H2	X-Y2	Regresi+Uji t	.335	1,641	.105	Ditolak
H3	X-Y1&Y2	GLM Multivariate	Wilk's Lamda =0,905 F=4,167		.019	Diterima

Pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa Pemanfaatan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar. Nilai koefisien regresi sebesar 0,171, t hitung sebesar 2,292, dan nilai signifikansi 0,025 < 0,05. Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y1 = 46,855 + 0,171X. Hasil ini menunjukkan kecenderungan bahwa semakin tinggi tingkat pemanfaatan Canva, semakin tinggi pula skor minat belajar peserta didik.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa Pemanfaatan Canva memiliki arah pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Hasil Belajar. Nilai koefisien regresi sebesar 0,335, t hitung sebesar 1,641, dan nilai signifikansi 0,105 > 0,05. Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y2 = 42,876 + 0,335X. Dengan demikian, peningkatan pemanfaatan Canva belum memberikan bukti statistik yang cukup untuk menyatakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan GLM Multivariate menunjukkan nilai Wilks' Lambda sebesar 0,905, F sebesar 4,167, dan signifikansi 0,019 < 0,05. Nilai Partial Eta Squared sebesar 0,095 menunjukkan ukuran efek multivariat sebesar 9,5% pada model. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Pemanfaatan Canva berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap kombinasi Minat Belajar dan Hasil Belajar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Temuan ini dapat dipahami melalui karakteristik pembelajaran DKV yang menekankan aktivitas visual, kreatif, dan praktik. Pemanfaatan Canva memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih tampilan, mengatur tata letak, mengolah teks dan gambar, serta menghasilkan karya visual. Aktivitas tersebut membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan berkaitan dengan aspek perhatian, perasaan senang, keterlibatan, serta motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan Purwati dan Perdanawanti (2021) yang menjelaskan bahwa penyajian visual melalui Canva dapat mendukung perhatian dan keterlibatan siswa. Temuan ini juga sejalan dengan kajian Sari dan Nugroho (2022) yang menempatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu sarana untuk mendukung minat belajar.

Pada hasil belajar, pemanfaatan Canva memiliki arah pengaruh positif tetapi tidak signifikan. Salah satu konteks yang perlu diperhatikan adalah penelitian ini tidak memberikan

Canva sebagai perlakuan eksperimen, melainkan mengukur tingkat pemanfaatan Canva yang telah berlangsung dalam pembelajaran. Selain itu, cara penggunaan Canva dan cara pengukuran hasil belajar memiliki karakteristik berbeda. Pemanfaatan Canva berkaitan dengan aktivitas membuat dan mengembangkan karya visual, sedangkan hasil belajar diukur melalui tes penguasaan materi. Peserta didik yang lebih aktif menggunakan Canva tidak selalu memperoleh nilai tes yang lebih tinggi apabila penggunaan tersebut belum disertai pemahaman materi yang memadai. Dengan demikian, hasil belajar tetap dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal, pemahaman materi, kesiapan belajar, dan kondisi pembelajaran lainnya.

Secara simultan, hasil GLM Multivariate menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar secara bersama-sama. Temuan ini tidak bertentangan dengan hasil pengujian individual karena uji simultan melihat hubungan variabel bebas dengan kombinasi dua variabel dependen dalam satu model, sedangkan uji individual melihat pengaruh terhadap masing-masing variabel secara terpisah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterkaitan pemanfaatan Canva lebih jelas pada minat belajar, sementara pengaruh terhadap hasil belajar secara individual belum signifikan. Dalam konteks pembelajaran DKV, aktivitas visual dan praktik yang diberikan Canva dapat mendukung keterlibatan peserta didik, tetapi pencapaian hasil belajar tetap memerlukan pemahaman materi dan penguasaan kompetensi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) pemanfaatan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Bungo, dengan koefisien regresi 0,171 dan signifikansi 0,025 < 0,05; (2) pemanfaatan Canva memiliki arah pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap hasil belajar, dengan koefisien regresi 0,335 dan signifikansi 0,105 > 0,05; dan (3) pemanfaatan Canva berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar, dengan Wilks' Lambda 0,905, F 4,167, dan signifikansi 0,019 < 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, S. R. Z., Jalaluddin, N. F., Ismail, N. Z., & Zainal, M. A. (2025). The efficacy of Canva as a digital tool for enhancing student learning in multimedia interactive subjects. International Journal of e-Learning and Higher Education, 20(2), 1–18.

Ambarwati, M. (2022). Dasar-dasar desain komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Astaño, J. L. (2025). The effectiveness of Canva as an instructional tool in improving students' academic outcomes: A meta-analysis. Journal of Digital Learning and Distance Education, 3(10), 1327–1345.

Fernanda, A. W., Zhuka, E. M., Agista, Y. Y., Ridwan, M., & Ishak, A. (2025). The application of Canva-assisted learning media on interest and learning outcomes of soccer skills. Jurnal Pendidikan Indonesia, 14(3).

Fitria, T. N. (2022). Using Canva as media for English language teaching (ELT) in developing creativity for informatics students. ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context, 7(1), 58–68.

Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394.

Hidayat, T., Wahyuni, S., & Rahmawati, N. (2023). Digital learning media and student engagement in classroom learning. Journal of Educational Technology Systems, 52(1), 45–60.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Kencana.

Purwati, D., & Perdanawanti, L. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 12(2), 45–52.

Rahmawati, N., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas desain siswa dalam pembelajaran desain grafis. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, 14(2), 210–218.

Rahayu, S. (2019). Psikologi pendidikan. Bumi Aksara.

Rofiah, N., & Bahtiar, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMK. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 6(3), 523–530.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.