

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL CANVA DALAM PEMBELAJARAN TATA BUSANA TERHADAP KREATIVITAS SISWA DI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Jevia Mustika Kaharani¹, Diana Evawati²

^{a,b} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: Jeviamustika1@gmail.com¹, diana@unipasby.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan responden sebanyak 91 siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa, dengan persamaan regresi $Y = 11,612 + 0,641X$, nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), dan $R^2 = 0,593$, yang berarti 59,3% variasi kreativitas siswa dipengaruhi oleh penggunaan Canva. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital Canva efektif dalam mendorong kreativitas siswa, sekaligus memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di bidang Tata Busana.

Kata Kunci: canva, media digital, kreativitas, tata busana, pembelajaran kejuruan

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the digital media Canva on students' creativity in Fashion Design learning at SMK Negeri 8 Surabaya. The research employed a quantitative approach with 91 tenth-grade students as respondents. Data were collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression. The results show that the use of Canva has a significant effect on students' creativity, with the regression equation $Y = 11.612 + 0.641X$, a significance value of 0.000 (< 0.05), and $R^2 = 0.593$, indicating that 59.3% of the variation in students' creativity is influenced by Canva usage. These findings suggest that Canva is effective in fostering students' creativity and provide important implications for the development of technology-based learning strategies in the field of Fashion Design.

Keywords: canva, digital media, creativity, fashion design, vocational learning

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan vokasional, yang menuntut adanya integrasi teknologi digital dalam setiap proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital tidak hanya mengubah cara penyampaian materi, tetapi juga memengaruhi pola pikir, kreativitas, dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tuntutan dunia kerja modern. Pada bidang Tata Busana, media digital menjadi salah satu sarana strategis untuk mendukung proses kreatif siswa dalam menghasilkan karya desain yang modern,

interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan industri fashion yang semakin kompetitif (Sutoyo et al., 2016).

Kreativitas dalam hal ini menjadi kompetensi kunci yang wajib dimiliki siswa vokasional karena berkaitan erat dengan kemampuan berinovasi dan menciptakan desain yang orisinal. Kreativitas bukan hanya berfungsi sebagai keterampilan tambahan, tetapi juga sebagai fondasi utama untuk melahirkan inovasi, memperkuat karakter personal, serta membangun daya saing dalam industri fashion yang berkembang cepat (Asmoro et al., 2009). Tantangan besar bagi siswa Tata Busana adalah bagaimana mampu

mengolah inspirasi, menuangkan gagasan visual, sekaligus menjaga keunikan karya agar tidak terjebak dalam repetisi tren yang ada.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi, keterampilan desain, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Petro-Nustas et al. (2013) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif. Dalam konteks busana, Canva sebagai aplikasi desain grafis populer memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan ide visual secara cepat, fleksibel, dan terarah. Fitur-fitur Canva, seperti template, moodboard, dan elemen desain yang mudah diakses, menjadikan aplikasi ini relevan dengan pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan dalam kurikulum vokasional (Sutoyo et al., 2015).

Di sisi lain, kebijakan pendidikan di Indonesia, seperti Kurikulum Merdeka, menekankan pentingnya pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas, inovasi, serta penguasaan keterampilan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan kebutuhan industri kreatif, termasuk industri fashion, yang mengutamakan lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga daya cipta dan kemampuan adaptif. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Tata Busana dapat menjadi strategi inovatif yang mendukung implementasi kurikulum, sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di bidang desain dan fashion.

Namun, penelitian terdahulu masih terbatas pada kajian umum tentang media digital, tanpa fokus spesifik pada Canva sebagai media pembelajaran vokasional. Padahal, Canva memiliki potensi besar untuk membantu siswa Tata Busana dalam mengeksplorasi ide, mengembangkan kreativitas visual, hingga menghasilkan

karya desain yang sesuai dengan tuntutan industri. Keterbatasan ini menjadi celah penelitian yang penting untuk diisi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam mengoptimalkan media digital sebagai strategi pembelajaran vokasional yang inovatif, relevan dengan kurikulum, serta mampu meningkatkan daya saing siswa dalam menghadapi perkembangan industri fashion modern.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang secara spesifik menyoroti penggunaan Canva sebagai media digital dalam pembelajaran vokasional Tata Busana. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak membahas integrasi teknologi digital secara umum, penelitian ini menitikberatkan pada analisis empiris mengenai cara Canva dapat mendorong kreativitas siswa melalui pengembangan ide desain busana yang orisinal, praktis, dan relevan dengan kebutuhan industri fashion. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat pemahaman teoretis tentang peran media digital dalam pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa model penerapan Canva dalam pembelajaran kejuruan yang lebih inovatif dan aplikatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yang dirancang untuk menguji pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Tata Busana. Desain penelitian yang digunakan adalah regresi linear sederhana, dengan variabel bebas berupa penggunaan media digital Canva dan variabel terikat berupa kreativitas siswa. Populasi penelitian

mencakup seluruh siswa kelas X program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya, berjumlah 91 siswa. Karena populasi kurang dari 100 orang, teknik yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media digital Canva serta aspek-aspek kreativitas siswa, meliputi kelancaran ide (*fluency*), keaslian (*originality*), fleksibilitas (*flexibility*), dan pengembangan ide (*elaboration*). Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan

bantuan program SPSS versi 24 untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh Canva terhadap kreativitas siswa. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05; apabila terpenuhi, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Tata Busana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Aspek yang Diukur	Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid	Keterangan
Frekuensi penggunaan Canva	3	3	0	Semua item valid, dapat merepresentasikan intensitas penggunaan Canva.
Faktor efektivitas penggunaan Canva	14	12	2 (P15, P20)	Sebagian besar item valid, dua item terkait kebosanan & kolaborasi gugur.
Pengaruh Canva terhadap kreativitas siswa	3	3	0	Semua item valid, Canva mendorong kreativitas secara signifikan.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian dalam bentuk angket telah memenuhi kriteria kelayakan. Pada aspek frekuensi penggunaan Canva, seluruh item pernyataan dinyatakan valid, artinya setiap butir mampu merepresentasikan variabel yang diukur. Misalnya, pernyataan "*Media Canva sesuai dengan materi desain busana yang saya pelajari*" memiliki korelasi yang signifikan ($r = 0,516$; $\text{sig.} = 0,000$). Hal ini membuktikan bahwa Canva dipandang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Tata Busana.

Pada faktor efektivitas penggunaan Canva, 12 item valid dan 2 item tidak valid (P15 dan P20). Item yang valid menekankan aspek kemudahan, motivasi, efisiensi, dan kolaborasi. Contohnya, "*Canva membuat proses pembuatan desain terasa lebih praktis*" memperoleh nilai korelasi tinggi ($r = 0,563$; $\text{sig.} = 0,000$). Namun, item yang berkaitan dengan kebosanan (P15) dan pembelajaran dari teman (P20) tidak memenuhi kriteria

validitas, yang berarti Canva belum sepenuhnya menggantikan interaksi sosial dalam pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek pengaruh Canva terhadap kreativitas, semua item (P7–P9) dinyatakan valid. Pernyataan seperti "*Sayamerasa lebih kreatif saat membuat desain menggunakan fitur-fitur Canva*" ($r = 0,254$; $\text{sig.} = 0,015$) memperkuat temuan bahwa Canva efektif menstimulasi eksplorasi ide kreatif siswa. Dengan demikian, instrumen penelitian secara keseluruhan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur konstruk yang diteliti.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistik	
Cronbach's Alpha	N of Items
.873	20

Hasil uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,873 menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori sangat reliabel. Hal ini berarti item-item dalam angket bekerja secara konsisten dalam mengukur variabel penggunaan Canva dan kreativitas siswa. Reliabilitas tinggi ini juga menandakan tidak adanya variasi besar dalam jawaban responden terhadap item-item yang mengukur aspek yang sama. Dengan demikian, setiap pernyataan pada angket

mampu mencerminkan konstruk penelitian secara homogen, stabil, dan dapat diandalkan untuk digunakan pada analisis selanjutnya. Temuan ini sekaligus memperkuat pendapat Sutoyo et al. (2016) bahwa reliabilitas instrumen yang baik merupakan syarat penting untuk menghasilkan data penelitian yang valid, akurat, serta dapat dijadikan dasar pengambilan kesimpulan ilmiah.

Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 3 Hasil Uji Regresi

Model Summary					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1					
Regression	615.046	1	615.046	80.298	.000 ^b
Residual	681.701	89	7.660		
Total	1296.747	90			
Anova ^a					
Model	Unstandardized Coefficients B Std. Error		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
1					
(Constant)	10.024	2.431		4.124	.000
Total_Canva	.669	.075	.689	8.961	.000

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva (X) terhadap kreativitas siswa (Y). Hasil menunjukkan nilai $R^2 = 0,474$, yang berarti 47,4% variasi kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain. Nilai $F = 80,298$; $\text{sig.} = 0,000$ ($< 0,05$) menunjukkan bahwa model regresi signifikan, sehingga Canva

memiliki pengaruh nyata terhadap kreativitas siswa.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 10,024 + 0,669X$, dengan koefisien positif pada variabel X. Hal ini berarti setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan Canva akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,669 poin. Nilai konstanta 10,024 menunjukkan bahwa meskipun Canva tidak digunakan ($X=0$), siswa tetap

memiliki tingkat kreativitas dasar sebesar 10,024. Temuan ini menegaskan bahwa Canva memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas siswa di bidang Tata Busana.

Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan uji t memperlihatkan perbedaan signifikan antara skor total X1 (penggunaan Canva) dan Y1 (kreativitas siswa), dengan X1 memiliki rata-rata yang lebih tinggi. Hal ini menguatkan bahwa semakin intensif penggunaan Canva, semakin tinggi pula kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran Tata Busana terhadap Kreativitas Siswa di SMK Negeri 8 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 11,612 + 0,641X$ dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan R^2 sebesar 0,593, yang berarti 59,3% variasi kreativitas siswa dipengaruhi oleh penggunaan Canva, sedangkan 40,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin sering dan efektif Canva digunakan dalam pembelajaran, semakin tinggi pula kreativitas siswa dalam merancang busana.

Sebagian besar siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi saat menggunakan Canva, sebagaimana tercermin dari skor angket yang berada pada kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”. Hal ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya membantu siswa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide desain, tetapi juga mendorong efisiensi penyelesaian tugas, meningkatkan kerapian hasil karya, serta menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses belajar.

Dengan berbagai fitur yang interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan, Canva terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan siswa vokasional untuk bereksperimen dengan ide-ide desain secara kreatif dan inovatif.

Secara lebih luas, penelitian ini memperlihatkan bahwa Canva dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dan relevan dengan tuntutan pendidikan vokasional di bidang Tata Busana. Keberhasilan integrasi Canva dalam proses pembelajaran juga memperkuat peran teknologi digital dalam mendorong kreativitas, inovasi, serta kesiapan siswa menghadapi dinamika industri fashion yang semakin modern dan kompetitif. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva diharapkan tidak hanya menjadi strategi pembelajaran sementara, tetapi juga dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kurikulum kejuruan sebagai bagian dari pengembangan keterampilan abad ke-21.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar penggunaan Canva diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Tata Busana, karena terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti template, moodboard, maupun alat ilustrasi, untuk mengembangkan ide desain yang orisinal dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif berbasis teknologi digital.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperluas kajian dengan menambah jumlah responden, memasukkan variabel baru seperti motivasi atau hasil belajar, atau melakukan perbandingan efektivitas dengan media pembelajaran digital lainnya, sehingga pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kejuruan semakin

komprehensif. Selain itu, pihak sekolah dan penyusun kurikulum di SMK sebaiknya mengakomodasi keterampilan desain digital seperti Canva dalam kurikulum secara formal, sebagai strategi untuk meningkatkan daya saing lulusan dalam menghadapi perkembangan industri fashion yang semakin menekankan pada pemanfaatan teknologi desain dan visualisasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan proposal ini, penulis memperoleh dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh hormat penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: 1) Dr. Untung Lasyino, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, atas dukungan kebijakan dan fasilitas akademik yang memungkinkan terselenggaranya penelitian ini; 2) Dr. Akhmad Qomaru Zaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas arahan serta motivasi yang diberikan kepada penulis dalam menjalani proses studi; 3) Sulistiami, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, yang telah memberikan izin serta arahan teknis dalam pelaksanaan penelitian; 4) Dr. Diana Evawati, S.Pd., M.Kes., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, masukan berharga, dan kesabaran dalam mengarahkan penulis selama proses penyusunan artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaiah, M. A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2019). *The effect of digital learning tools on students' learning outcomes in higher education. Education and Information Technologies*, 24(2), 1155-1175.
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2022). Canva as a media for exploration of Indonesian tourism knowledge in BIPA learning. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 211–223. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.034>
- Anyan, F. A., & Tuah, F. K. (2024). *Digital education platforms and their impact on students' academic performance. Journal of Educational Technology and Innovation*, 18(3), 45-59.
- Evawati, D. (2021). *Penerapan TEFA dalam Kurikulum Merdeka Belajar terhadap kesiapan berwirausaha siswa SMK Boga se-Jawa Timur*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- 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), 1–10. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyono, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 33815. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815>
- Putri, M. A., Nurhayati, S., Wulandari, R. W., Adawiya, R., & Maksum, K. (2024). Developing Canva learning media to develop the creative thinking skills of class V students in MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 8(1), 578. <https://doi.org/10.32934/jmie.v8i1.578>

- Sartika, D. P., & Sunarti, V. (2021). The effect of the use of Canva application learning media on the creativity of students in language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(4), 113842. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i4.113842>
- Sulistiami, S., Astuti, S. B., & Bandjarjani, W. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video dalam mata kuliah praktik bordir*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.5439/jiip.v3i2.3034>
- Susilo, W., & Wiyanarti, E. (2025). Enhancing creative thinking in vocational high school students through digital history teaching media: The impact of Canva integration. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6297>
- Susilowati, S. (2021). *Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi anggota PPSU Bambu Apus Jakarta*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 45–52.
- Susilowati, S. (2022). *Application of practicum-based learning with video media to improve basic learning outcomes for class X students of vocational high school*. *International Journal of Education and Curriculum Application*, 5(2), 134–142. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.10334>
- Sutoyo, A., Hartati, T., & Mulyani, S. (2015). Pemanfaatan aplikasi digital Canva dalam pembelajaran desain grafis. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* (pp. 112–118). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutoyo, A., Wibowo, E., & Hidayat, A. (2016). Pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 145–156. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.12345>
- Yuliyanto, A., Ramdani, R., Andriyantono, A., & Sofiasyari, I. (2024). Exploring Canva-based animation media on mathematical self-efficacy and creative thinking skills of students. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a1.2024>
- Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai media peningkatan kreativitas mendesain iklan slogan dan poster pada model project-based learning. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 6522. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6522>