

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education, including how teachers teach and students learn. One of the widely used digital learning media today is Canva, an online graphic design platform that enables more engaging and interactive presentation of learning materials. However, its use in vocational education, particularly in Design subjects, has rarely been studied. At SMK Negeri 3 Kuningan, one of the main challenges faced is the limited access to devices among students, especially when learning is conducted using conventional methods such as CorelDRAW. This limitation has led to a lack of student interest in Design subjects. Therefore, this study aims to determine students' learning interest levels before and after using Canva as a learning medium and to analyze the effect of Canva on increasing students' learning interest in Design subjects. This research employed a quantitative method with a one group pretest–posttest design involving 30 tenth-grade students of the Visual Communication Design program at SMK Negeri 3 Kuningan. The research instrument was a learning interest questionnaire administered before and after the treatment using Canva. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test to identify differences and the effect size calculation to determine the magnitude of the effect. The results showed that the average pretest score of 32.03 increased to 43.47 in the posttest, with a Wilcoxon test value of $Z = -4.579$ and a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a significant difference before and after treatment. The effect size value of $r = 0.85$ indicates a very large effect. Thus, Canva as a learning medium is proven to be effective in enhancing students' learning interest in Design subjects and in creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: *Canva, learning media, learning interest, design*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Salah satu media pembelajaran digital yang kini banyak dimanfaatkan adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Namun, pemanfaatannya dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Desain, masih jarang diteliti. Dengan kendala yang terjadi di sekolah SMKN 3 Kuningan adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa, jika hanya belajar menggunakan metode konvensional (*CorelDRAW*). Dan permasalahan itu yang membuat kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran desain ini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Canva*, serta menganalisis pengaruh penggunaan *Canva* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest design*, melibatkan 30 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 3 Kuningan. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar diberikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *Canva*, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk melihat perbedaan hasil, serta perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 32,03 meningkat menjadi 43,47 pada posttest, dengan nilai uji Wilcoxon $Z = -4,579$ dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *effect size* sebesar $r = 0,85$ menunjukkan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, media pembelajaran *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, minat belajar, desain