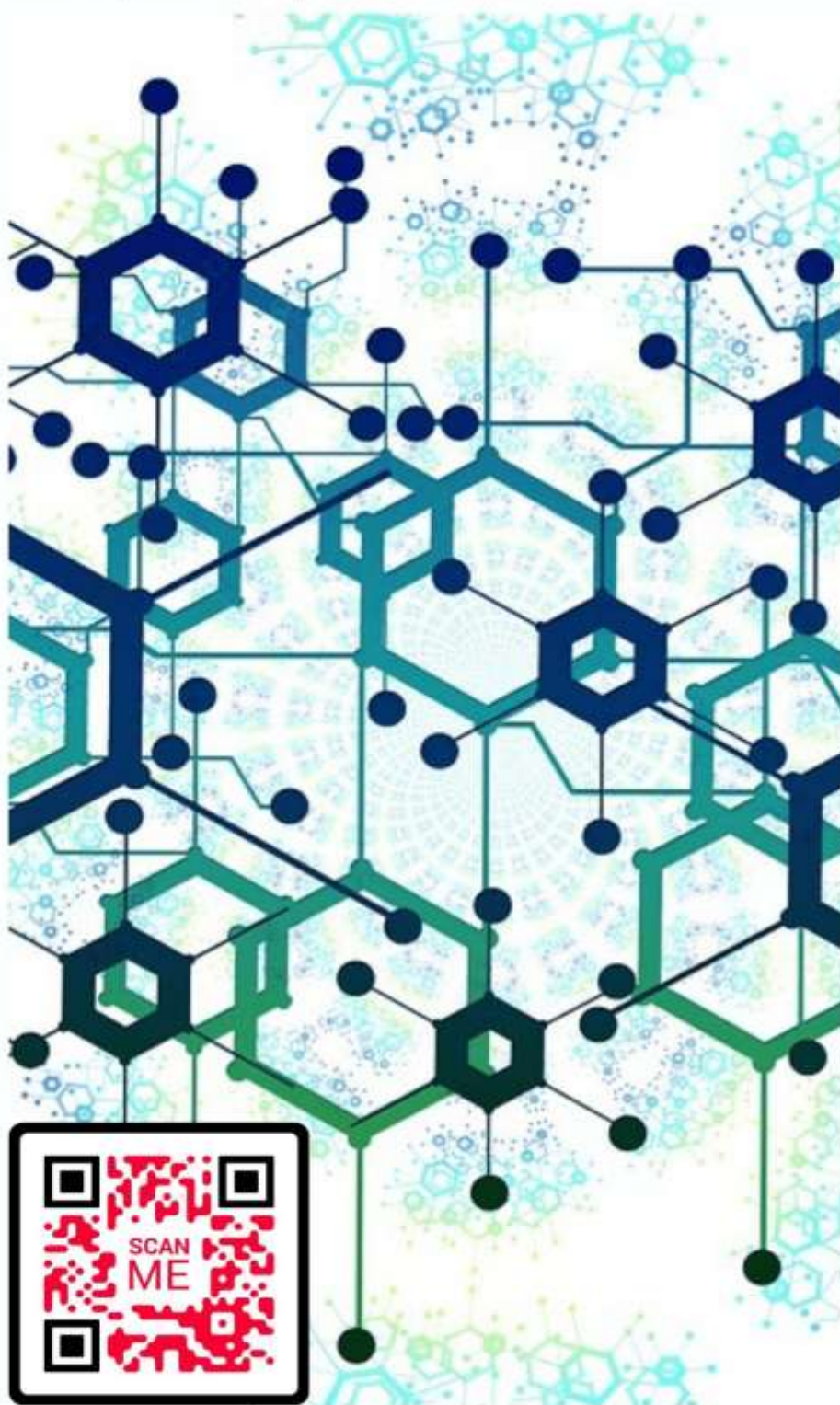


ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark).....	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

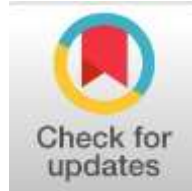
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva Technological Innovation Acceptance And Vocational Pupil Academic Performance: Penerimaan Inovasi Teknologi Canva Dan Performa Akademik Siswa Vokasi

Elysa Sesilya Putri Ananta, elysa.23048@mhs.unesa.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Triesninda Pahlevi, triesnindapahlevi@unesa.ac.id

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Triske Novita, triskempsmedika@gmail.com

SMK Mahardhika Surabaya, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background The integration of digital applications in education necessitates comprehensive interactive visual platforms to facilitate classroom activities. **Specific Background** Within vocational office management programs, digital graphic applications facilitate visual tasks, yet their full operational potential remains underutilized. **Knowledge Gap** Current literature provides limited integrated assessments connecting theoretical adoption frameworks with concrete academic metrics in digital environments. **Aims** This study analyzes the structural relationships among perceived ease of use, perceived usefulness, intention to use, and subsequent academic scores concerning digital graphic tools. **Results** Utilizing partial least squares structural equation modeling on data from 124 tenth-grade respondents, the analysis demonstrates that perceived ease of use positively and significantly drives both perceived usefulness and intention to use. Furthermore, perceived usefulness significantly dictates intention to use, whereas this behavioral intention fails to significantly translate into higher academic scores. **Novelty** This research distinctly integrates the core components of the Technology Acceptance Model directly with empirical academic achievement metrics within graphic design education. **Implications** Educational institutions must provide targeted technical training and pedagogical integration, as mere technological readiness remains insufficient to cultivate measurable educational success without guided instruction.

Highlights

- ♦ Perceived ease of operation significantly drives both recognized utility alongside behavioral readiness for digital design platforms.
- ♦ Recognized utility regarding graphic applications directly determines user readiness for adopting visual tools within classroom settings.
- ♦ Behavioral readiness alone remains insufficient for securing educational success without targeted pedagogical training or guided instruction.

Keywords

Digital Graphic Design; Technology Acceptance Model; Perceived Ease Of Use; Intention To Use; Technological Innovation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan yang besar dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada metode konvensional, tetapi mulai menggabungkan berbagai teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif [1]. Pada era Revolusi Society 5.0, peserta didik dituntut memiliki kemampuan penguasaan literasi digital yang baik supaya siswa dapat menyesuaikan diri terhadap laju perubahan teknologi yang terus berkembang [2]. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi digital merupakan kebutuhan penting untuk proses pembelajaran, khususnya pada pendidikan vokasi yang berorientasi pada penguasaan keterampilan kerja dan teknologi [3]. Konsep ini akan membawa individu untuk memiliki pemikiran analitis dalam menyelesaikan masalah, serta meningkatkan karakter dalam menghadapi tantangan dan perubahan di dunia dengan mengoptimalkan kemajuan teknologi yang terus perkembangan [4].

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan salah satunya adalah penggunaan proses pembelajaran berbasis desain grafis digital. Penggunaan teknologi digital pada kegiatan pembelajaran dianggap mampu menjadikan proses belajar yang interaktif, dengan melibatkan guru maupun siswa [5]. Penguasaan teknologi digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki bagi siswa program keahlian manajemen perkantoran karena perkembangan digitalisasi dunia kerja menuntut kemampuan dalam memanfaatkan berbagai teknologi untuk mendukung pelaksanaan pekerjaan administrasi dan pengelolaan informasi [6]. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui pemanfaatan berbagai platform digital yang telah menyediakan fitur untuk menghasilkan dan menyajikan informasi secara visual. Penggunaan teknologi pembelajaran digital bukan hanya sekedar alat untuk mendukung kegiatan belajar, tetapi juga sebagai mengasah berbagai kecakapan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

Canva didirikan oleh Melani Perkins pada tahun 2012 [7] merupakan salah satu aplikasi desain digital yang sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital telah menarik perhatian karena kemampuannya untuk memfasilitasi pembuatan materi belajar yang menarik secara visual dan interaktif, seperti presentasi, infografis, video, dan komik [8].

Beberapa penelitian menyatakan bahwa Canva dapat memberikan peningkatan pada kreativitas, memudahkan proses pembelajaran, serta mendukung penyelesaian tugas berbasis proyek melalui penyajian visual yang lebih menarik [9], [10]. Di sisi lain, penelitian mengenai penerimaan teknologi dengan pendekatan technology acceptance model membuktikan PEOU dan PU berperan dalam memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh pengguna [11], [12]. Beberapa penelitian masih mengkaji efektivitas terhadap hasil belajar secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan konstruk PEOU, PU, ITU dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan penggunaan Canva masih tergolong sedikit. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengintegrasian ketiga konstruk utama TAM dengan hasil belajar siswa pada media pembelajaran digital.

Pemanfaatan Canva di SMK Mahardhika Surabaya didukung oleh penyediaan akses Canva for education bagi siswa dan telah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk mendukung penyelesaian proyek pada mata pelajaran pelayanan prima, antara lain pembuatan company profile dan kalender. Namun, ketersediaan fasilitas tersebut belum didukung dengan pelatihan atau pendampingan khusus untuk mengoptimalkan pemanfaatan Canva oleh siswa. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan Canva dalam penyelesaian proyek belum sepenuhnya optimal dan terdapat perbedaan dalam kemampuan siswa menggunakan berbagai fitur Canva. Oleh karena itu, perlu dikaji bagaimana penerimaan siswa terhadap penggunaan Canva, terutama berdasarkan kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan niat untuk menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran serta keterkaitannya dengan hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada proyek pembuatan kalender karena penilaiannya dilakukan secara individu sehingga dapat merepresentasikan capaian masing-masing siswa.

Fenomena adanya perbedaan penerimaan dan persepsi siswa dalam menggunakan Canva tersebut dapat dijabarkan dengan TAM yang dikembangkan oleh [13] mengungkapkan adanya PEOU dan PU menjadi pemicu yang mempengaruhi penerimaan dari sebuah teknologi digital, dan selanjutnya membentuk ITU sebagai kecenderungan pengguna dalam memanfaatkan teknologi. Pada penelitian ini, intention to use diposisikan sebagai variabel yang menghubungkan persepsi pengguna terhadap Canva dengan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan mampu menjelaskan bagaimana penerimaan teknologi berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar pada media pembelajaran digital.

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh perceived ease of use terhadap perceived usefulness, perceived ease of use terhadap intention to use, perceived usefulness terhadap intention to use, serta intention to use terhadap hasil belajar siswa pada penggunaan Canva pada media pembelajaran digital di kelas X program keahlian manajemen perkantoran SMK Mahardhika Surabaya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis kausal antarvariabel dalam TAM untuk menganalisis penggunaan Canva terhadap siswa dan hubungannya dengan hasil belajar. Variabel dalam penelitian yaitu, perceived ease of use berperan sebagai variabel eksogen, sedangkan perceived usefulness, intention to use, dan hasil belajar berperan sebagai variabel endogen. Penelitian dilaksanakan di SMK Mahardhika Surabaya dengan subjek siswa kelas X program keahlian manajemen perkantoran yang telah menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran pelayanan prima. Populasi penelitian berjumlah 124 siswa yang tersebar dalam empat kelas dengan menggunakan sampling jenuh, dimana seluruh siswa dijadikan sampel.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui penyebaran kuesioner dengan media survei untuk mendapatkan data dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk skala likert yang terdiri dari lima opsi jawaban yang mencerminkan tingkat persetujuan responden. Skala ini digunakan untuk mengukur variabel penelitian melalui beberapa item pernyataan. Sementara itu, data hasil belajar didapatkan dari dokumentasi nilai proyek kalender menggunakan bantuan Canva pada mata pelajaran pelayanan prima. Nilai proyek tersebut diperoleh berdasarkan hasil rubrik penilaian dari guru terhadap produk kalender yang dihasilkan siswa dan digunakan sebagai indikator tunggal untuk merepresentasikan hasil belajar siswa. Data yang sudah ada kemudian dianalisis melalui structural equation modeling-partial least squares (SEM-PLS) menggunakan aplikasi SmartPLS. Tahapan analisis yang digunakan yaitu evaluasi model pengukuran (outer model) digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Kemudian, evaluasi inner model untuk menjelaskan hubungan dari antarvariabel, serta pengujian hipotesis melalui prosedur bootstrapping. Model Fit juga digunakan sebagai ukuran pendukung untuk melihat kesesuaian model dari penelitian secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data instrumen dan uji coba instrumen kuesioner variabel PEOU yang terdiri atas 5 item pernyataan, PU terdiri 8 pernyataan, dan ITU 5 pernyataan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid dan reliabel karena nilai r hitung lebih dari r tabel dan nilai cronbach alpha $> 0,6$. Oleh sebab itu, semua item pernyataan pada ketiga variabel tersebut dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai alat ukur penelitian dan dapat dibagikan kepada responden yang telah ditentukan.

Hasil responden dari penelitian ini terdiri atas 124 siswa kelas X program keahlian manajemen perkantoran yang tersebar dalam empat kelas. Seluruh data responden yang diperoleh digunakan dalam proses analisis untuk menggambarkan penerimaan siswa terhadap penggunaan Canva berdasarkan konstruk PEOU, PU, dan ITU serta hubungannya dengan hasil belajar.

A. Evaluasi model pengukuran (outer model)

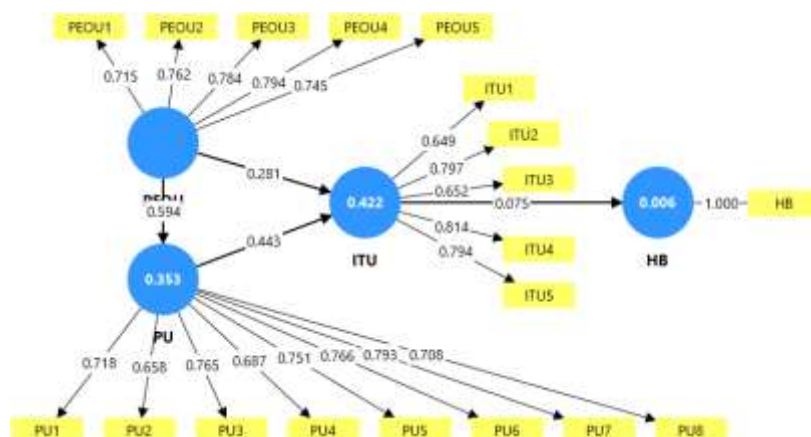
1. Convergen Validity

	HB	ITU	PEOU	PU	Ket
HB	1.000				Valid
ITU1		0.649			Valid
ITU2		0.797			Valid
ITU3		0.652			Valid
ITU4		0.814			Valid
ITU5		0.794			Valid
PEOU1			0.715		Valid
PEOU2			0.762		Valid
PEOU3			0.784		Valid
PEOU4			0.794		Valid
PEOU5			0.745		Valid
PU1				0.718	Valid
PU2				0.658	Valid
PU3				0.765	Valid
PU4				0.687	Valid
PU5				0.751	Valid
PU6				0.766	Valid
PU7				0.793	Valid
PU8				0.708	Valid

Tabel 1. Hasil Uji Outer Loading

Ket: Valid jika outer loading $\geq 0,70$, nilai $0,60-0,70$ masih dapat dipertahankan

Sumber: Data primer, diolah (2026)



Gambar 1. Hasil Uji Outer Model Pada Smart PLS

Temuan dari penelitian ini berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 hasil outer loading mengindikasikan bahwa nilai indikator PEOU berada pada rentang 0,715–0,794, PU sebesar 0,658–0,793, dan ITU sebesar 0,649–0,814. Secara keseluruhan semua indikator sudah masuk kriteria yang dapat diterima dan mampu merepresentasikan konstruk masing-masing. Selain itu, variabel hasil belajar memiliki nilai outer loading sebesar 1,000 karena diukur oleh satu indikator.

	Average variance extracted (AVE)	Ket.
ITU	0.555	Valid
PEOU	0.579	Valid
PU	0.536	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Average Variance Extracted

Ket: AVE $\geq$ 0,50 Valid

Sumber: Output SmartPLS 4, data diolah (2026)

Selain melalui nilai outer loading, validitas konvergen juga dievaluasi oleh nilai AVE. Hasil pengujian membuktikan telah memenuhi kriteria yaitu sebesar 0,555 pada ITU, 0,579 pada PEOU, dan 0,536 pada PU. Oleh sebab itu, semua konstruk dinyatakan reliabel serta memenuhi kriteria validitas konvergen.

2. Discriminant Validity

Uji discriminant validity memakai nilai cross loading bertujuan memastikan nilai loading dari setiap indikator paling tinggi pada konstraknya dibandingkan dengan konstruk lain. Berdasarkan temuan pengujian, seluruh indikator pada variabel mempunyai nilai loading yang paling tinggi pada setiap konstruk. Nilai loading pada indikator ITU sebesar 0,649–0,814, indikator PEOU sebesar 0,715–0,794, sedangkan indikator PU memiliki nilai loading sebesar 0,658–0,793. Selanjutnya, indikator HB mempunyai nilai loading sebesar 1,000 pada konstraknya dan lebih tinggi daripada konstruk lainnya. Oleh sebab itu, semua konstruk dalam penelitian ini sudah masuk kriteria discriminant validity berdasarkan pengujian cross loading.

3. Uji Reliabilitas

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Ket.
ITU	0.800	0.807	0.861	Reliabel
PEOU	0.818	0.820	0.873	Reliabel
PU	0.876	0.879	0.902	Reliabel

Tabel 3. Hasil Uji Construct Reliability

Ket: cronbach's alpha $\geq$ 0,70 dan composite reliability $\geq$ 0,70

Sumber: Output SmartPLS 4, data diolah 2026

Berdasarkan tabel 3. Temuan pengujian konstruk telah mencapai kriteria reliabilitas dan validitas konvergen. Nilai cronbach's alpha pada variabel ITU, PEOU dan ITU sebesar 0,800-0,876 semuanya telah melebihi batas minimum 0,70. Selanjutnya, nilai composite reliability (rho_a) pada rentang 0,807-0,879, nilai composite reliability (rho_c) berada pada rentang 0,861-0,902, sehingga memperlihatkan bahwa seluruh konstruk mempunyai reliabilitas yang baik.

B. Evaluasi Model Structural (Inner Model) dan Uji Hipotesis

1. R-Square

	R-square	R-square adjusted
HB	0.006	-0.003
ITU	0.422	0.413
PU	0.353	0.348

Tabel 4. Hasil Uji R-Square

Ket: $R^2 \geq 0,75$ = kuat, $R^2 0,25-0,50$ = sedang $R^2 < 0,25$ = lemah

Sumber: Output SmartPLS 4, data diolah (2026)

Berdasarkan tabel 4. Hasil uji koefisien determinasi, nilai R^2 PU sebesar 0,353 dalam menjelaskan variabel model mempunyai kemampuan yang lemah. Selanjutnya, nilai R^2 ITU sebesar 0,422 juga termasuk menjadi kategori lemah, meskipun memiliki kemampuan penjelasan yang lebih tinggi dibandingkan PU. Sementara itu, nilai R^2 hasil belajar sebesar 0,006 kemampuan model dalam menerangkan variasi hasil belajar tergolong sangat terbatas, dengan kontribusi yang hanya mencapai 0,6%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model yang digunakan, sehingga konstruk ITU belum mampu menjelaskan variasi hasil belajar secara memadai. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh kompleksitas faktor yang menentukan hasil belajar.

2. Effect Size

Berdasarkan hasil pengujian effect size melihat bahwa hubungan PEOU terhadap PU memiliki nilai 0,546, sehingga masuk dalam kategori besar. Hubungan PU terhadap ITU memperoleh nilai 0,220, yang termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, Hubungan PEOU terhadap ITU memiliki nilai 0,088, yang termasuk dalam kategori kecil. Sementara itu, hubungan ITU terhadap hasil belajar memperoleh nilai 0,006. Nilai tersebut berada di bawah batas 0,02, sehingga termasuk dalam kategori sangat kecil atau tidak memiliki effect size yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa niat siswa untuk menggunakan Canva hanya memberikan kontribusi yang sangat rendah terhadap perubahan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan, effect size terbesar terdapat pada hubungan PEOU terhadap PU, sedangkan effect size terkecil terdapat pada hubungan ITU terhadap HB. Hasil ini membuktikan terkait kemudahan penggunaan Canva lebih berperan dalam membentuk persepsi manfaat Canva dibandingkan secara langsung memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa.

3. Predictive Relevance (Q^2)

Berdasarkan hasil Q^2 predict pada pengujian predictive relevance, memperlihatkan nilai Q^2 predict pada variabel PU sebesar 0,330, sedangkan pada variabel ITU 0,273. Kedua nilai tersebut > 0 , yang menjelaskan bahwa model mempunyai kemampuan prediksi terhadap PU dan ITU. Model memiliki kemampuan prediksi yang jauh lebih unggul pada variabel PU daripada ITU, sebagaimana terbukti dari tingginya angka Q^2 predict yang diperoleh. Pada variabel hasil belajar (HB), nilai Q^2 predict sebesar 0,004. Meskipun nilai tersebut masih berada di atas nol, nilainya sangat mendekati nol. Hal tersebut menjelaskan adanya kemampuan model prediksi terhadap hasil belajar, tetapi kemampuan tersebut sangat rendah. Dengan demikian, model penelitian lebih mampu memprediksi PU dan ITU dibandingkan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil predictive relevance menjelaskan adanya kemampuan prediksi pada ketiga variabel endogen, yaitu PU, ITU, dan HB, karena seluruh nilai Q^2 predict berada di atas nol. Namun, kemampuan prediksi terhadap hasil belajar relatif sangat rendah, yang ditunjukkan oleh nilai Q^2 predict sebesar 0,004 serta nilai kesalahan prediksi yang relatif lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan hasil R^2 dan effect size, yang melihat bahwa variabel dalam model belum memberikan kemampuan penjelasan dan kontribusi yang besar terhadap hasil belajar.

4. Path Coefficient dan bootstrapping

Evaluasi hubungan antarvariabel menggunakan indikator path coefficient, nilai t-statistics, serta p-value. Sebuah hubungan variabel dikategorikan signifikan pada taraf 5% jika mencatatkan skor t-statistics $> 1,96$ dan p-value $< 0,05$. Sementara itu, nilai original sample (O) mencerminkan besaran sekaligus arah pengaruh, di mana tanda positif menandakan keterikatan yang searah. Rincian hasil pengujian hipotesis melalui prosedur bootstrapping dapat dilihat pada Tabel 5.

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values	Hasil Keputusan
ITU → HB	0.075	0.075	0.098	0.564	0.446	Ditolak
PEOU → ITU	0.281	0.282	0.099	2.823	0.005	Diterima
PEOU → PU	0.594	0.602	0.060	9.975	0.000	Diterima
PU → ITU	0.443	0.445	0.094	4.730	0.000	Diterima

Tabel 5. Hasil Uji Path Coefficient

Ket: Signifikan jika t-statistics > 1,96 dan p-values < 0,05 pada tingkat signifikansi 5%

Sumber: Output SmartPLS 4, data diolah (2026)

Berdasarkan dari tabel 5. Temuan uji bootstrapping dari empat hipotesis diperoleh tiga hipotesis dinyatakan signifikan dan diterima, sementara satu hipotesis ditolak karena tidak memenuhi kriteria signifikansi. Sebagian besar hubungan antar variabel dalam model ini mempunyai signifikansi secara statistik. C.Goodness of Fit (GoF)

$$\begin{aligned} GoF &= \sqrt{AVE \times R^2} \\ GoF &= \sqrt{0,557 \times 0,260} \\ GoF &= \sqrt{0,14482} \\ GoF &= 0,381 \end{aligned}$$

Berdasarkan temuan perhitungan model Fit diperoleh sebesar 0,381 membuktikan kategori besar. Oleh sebab itu, model riset secara keseluruhan menjelaskan adanya tingkat kesesuaian yang baik dalam menguraikan hubungan antarvariabel.

PEMBAHASAN

H1 Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*

Terdapat temuan dari penelitian ini yang mengindikasikan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh signifikan dan diterima terhadap *perceived usefulness*. Kemudahan penggunaan ialah salah satu pemicu yang membentuk persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu teknologi. Teknologi yang dipersepsikan mudah digunakan memungkinkan pengguna menyelesaikan aktivitas dengan lebih sedikit usaha, sehingga manfaat teknologi dalam membantu penyelesaian tugas menjadi lebih mudah dirasakan [13]. Dengan demikian, ketika siswa dapat memahami fitur dan mengoperasikan Canva dengan mudah, siswa akan lebih mudah menilai bahwa Canva bermanfaat dalam menunjang penyelesaian tugas pembelajaran [14].

Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya membuktikan bahwa PEOU berpengaruh positif terhadap PU [14]-[18], meskipun penelitian terdahulu dilakukan pada lingkup yang berbeda, temuan tersebut memperkuat hubungan antar konstruk TAM. Apabila suatu teknologi mudah diterapkan, maka semakin banyak manfaat yang didapatkan oleh pengguna.

Penggunaan Canva pada siswa program keahlian manajemen perkantoran mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan memegang peranan penting dalam membangun persepsi manfaat. Canva menyajikan visual cukup sederhana, fitur desain yang mudah diakses oleh siswa, hingga berbagai template yang dapat membantu dalam menyelesaikan tugas visual tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks [19]. Penelitian mengenai persepsi siswa terhadap Canva juga menemukan bahwa siswa memandang Canva sebagai aplikasi yang mudah diakses, praktis, dan membantu meningkatkan efisiensi dalam menghasilkan tugas akademik. Disimpulkan bahwa Semakin sederhana aplikasi Canva untuk dipelajari, dioperasikan, dan dimanfaatkan oleh siswa, maka semakin tinggi pula pandangan pengguna mengenai manfaat Canva dalam menngoptimalisasi proses belajar.

H2 Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention to use*

Temuan kajian menjelaskan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *intention to use*, akibatnya dugaan yang diajukan dapat diterima. Temuan ini selaras dengan gagasan TAM yang membuktikan bahwa persepsi terhadap kemudahan suatu teknologi dapat memengaruhi kecenderungan pengguna untuk mengadopsi dan mempertahankan penggunaannya [13]. Ketika Canva dipandang mudah dipahami dan dioperasikan, siswa cenderung mempunyai keinginan yang lebih dalam menggunakan Canva pada saat proses pembelajaran.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin mudah siswa menggunakan Canva, semakin besar pula niat siswa untuk terus menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran. Kemudahan tersebut dapat mengurangi usaha yang diperlukan siswa ketika membuat, mengedit, dan menyelesaikan tugas menggunakan Canva, sehingga mendorong terbentuknya niat dalam menerapkan aplikasi [12]. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai penerimaan teknologi yang memberikan hubungan positif antara PEOU dan ITU [19]-[21]. Meskipun penelitian terdahulu dilakukan pada subjek atau objek yang berbeda temuan tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tetap menjadi alasan utama

yang mendorong terbentuknya niat dalam menggunakan suatu teknologi. Kesamaan hasil tersebut memperkuat hubungan kemudahan penggunaan dan niat untuk menggunakan tidak terbatas hanya pada satu jenis teknologi atau kelompok pengguna tertentu.

Dalam penelitian ini, kemudahan Canva dapat ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam memahami fitur dan menggunakannya untuk menyempurnakan tugas, siswa dapat menggunakan fitur Canva tanpa mengalami kesulitan, hambatan dalam penggunaan teknologi menjadi lebih rendah [19]. Kondisi tersebut kemudian mendorong siswa untuk mempunyai ketertarikan yang lebih besar dalam menggunakan Canva. Oleh sebab itu, kemudahan penggunaan bukan hanya membentuk persepsi terhadap manfaat Canva, namun juga mendorong niat penggunaannya.

H3 Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention to use*

Terdapat temuan dari penelitian ini yang mengindikasikan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan dan diterima terhadap *intention to use*. Hasil tersebut mengemukakan persepsi siswa terhadap manfaat Canva berkaitan dengan meningkatnya minat memanfaatkan aplikasi tersebut. Secara teoritis, hubungan ini dapat diuraikan melalui TAM, yang menempatkan kegunaan sebagai kepercayaan pengguna bahwa pemanfaatan suatu teknologi dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan kinerja dan aktivitas sehari-hari. Ketika pengguna percaya bahwa teknologi dapat memberikan manfaat dan membantu dalam mencapai tujuan yang diinginkan, semakin tinggi pula keinginan dalam menerapkannya secara berkelanjutan [13].

Siswa yang merasakan keberadaan Canva membantu menyelesaikan tugas, mempermudah proses pembuatan desain, dan menghasilkan tugas yang lebih optimal cenderung mempunyai keinginan kuat untuk menggunakan Canva. Temuan tersebut selaras dengan penelitian mengenai penerimaan teknologi yang menjelaskan adanya persepsi terhadap manfaat teknologi dari beberapa faktor yang berperan untuk membentuk niat penggunaan [22]-[25]. Hal ini memperkuat bahwa persepsi terhadap manfaat teknologi dapat menjadi faktor yang mendorong terbentuknya niat penggunaan pada berbagai konteks dan jenis pengguna.

Dalam penelitian ini, manfaat Canva tidak sebatas sebagai aplikasi yang dapat menghasilkan desain yang menarik saja, akan tetapi dengan kemampuannya, Canva dapat membantu siswa menyelesaikan tugas secara lebih praktis dan efisien [26]. Persepsi tersebut dapat memperkuat keyakinan siswa bahwa penggunaan Canva memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran [27].

H4 Pengaruh *intention to use* terhadap hasil belajar

Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa *intention to use* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sehingga hipotesis keempat ditolak. Meskipun arah hubungan bersifat positif dengan koefisien sebesar 0,075, pengaruh tersebut belum cukup kuat secara statistik. Hasil ini membuktikan pada niat siswa untuk menggunakan Canva belum secara langsung dapat menjelaskan peningkatan hasil belajar. Hubungan tersebut perlu dipahami berdasarkan konsep penerimaan teknologi dalam TAM. *Intention to use* menggambarkan kecenderungan atau kesiapan pengguna dalam memakai suatu teknologi, sehingga konstruk ini lebih merepresentasikan aspek niat perilaku daripada hasil penggunaan teknologi itu sendiri [13].

Siswa dapat memiliki niat untuk menggunakan Canva karena menganggap aplikasi ini sebagai sesuatu yang mudah dan bermanfaat. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh dari pembelajaran merupakan proses belajar yang tidak hanya tergantung pada penerimaan atau niat untuk menggunakan teknologi. Penggunaan Canva dalam menyelesaikan tugas tetap memerlukan pemahaman terhadap materi, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, *intention to use* yang tinggi belum cukup untuk menjelaskan peningkatan hasil pembelajaran jika tidak diikuti dengan pemanfaatan Canva yang efektif dan proses pembelajaran yang mendorong pencapaian kompetensi siswa.

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dari [28] yang menunjukkan adanya hubungan signifikan, namun penelitian ini menunjukkan bahwa niat siswa untuk menggunakan Canva menggambarkan kecenderungan atau keinginan siswa untuk menggunakan teknologi, sedangkan hasil belajar mencerminkan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, keberadaan niat menggunakan Canva belum menjamin bahwa siswa benar-benar memanfaatkan Canva secara optimal untuk mendukung pencapaian pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa Canva lebih kuat dalam membentuk penerimaan teknologi, khususnya melalui kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan, daripada secara langsung menjelaskan hasil belajar. Hal tersebut membuktikan niat siswa untuk menggunakan Canva belum cukup untuk menghasilkan pencapaian belajar yang lebih tinggi. Dalam penelitian ini, Canva telah tersedia sebagai fasilitas pembelajaran, tetapi pemanfaatannya belum didukung dengan pelatihan dan pendampingan khusus bagi siswa. Kondisi tersebut dapat menyebabkan niat penggunaan belum sepenuhnya berkembang menjadi kemampuan dan pemanfaatan Canva yang optimal dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti, pemahaman materi, kemampuan akademik, motivasi, keterlibatan siswa, strategi pembelajaran, kualitas instruksi guru, dan kualitas penyelesaian tugas [29]. Oleh karena itu, penggunaan Canva perlu didukung oleh proses pembelajaran yang tepat serta pelatihan dan pendampingan yang memadai, agar penerimaan teknologi dapat berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan siswa terhadap Canva terbentuk melalui hubungan antar variabel dalam [ISSN 2598-9936 \(online\), https://ijins.umsida.ac.id](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2354), published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.umsida.ac.id)

model technology acceptance model. PEOU berpengaruh signifikan terhadap PU, PEOU berpengaruh signifikan terhadap ITU, dan PU berpengaruh signifikan terhadap ITU. Sementara itu, ITU tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai teknologi pembelajaran tidak cukup hanya ditinjau dari penerimaan dan niat penggunaannya, tetapi perlu memperhatikan kualitas dan ketepatan pemanfaatannya dalam mendukung proses serta pencapaian pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah disarankan menyediakan pelatihan atau pendampingan penggunaan Canva secara berkala, terutama untuk mengenalkan fitur yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru juga disarankan memberikan pendampingan kepada siswa penggunaan Canva yang terintegrasi dengan tujuan dan materi pembelajaran, bukan hanya sebagai sarana penyelesaian tugas. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat mengembangkan model dengan mempertimbangkan faktor lain yang berpotensi berkaitan dengan hasil belajar, menggunakan indikator hasil belajar yang lebih beragam, serta melibatkan konteks atau mata pelajaran yang berbeda untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, saran, dan dukungan yang diberikan hingga selesainya artikel ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada SMK Mahardhika Surabaya atas izin yang diberikan serta dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada para guru dan semua siswa yang membantu dan berpartisipasi secara aktif sebagai responden.

Dalam proses penyusunan artikel ini, penulis memanfaatkan ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI, sebagai alat untuk menyempurnakan tata bahasa, parafrase, menyusun ulang kalimat, dan meningkatkan keterbacaan naskah. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) sama sekali tidak dimaksudkan untuk menciptakan, memanipulasi, atau memalsukan data atau hasil penelitian. Seluruh hasil yang dihasilkan dengan bantuan AI telah ditinjau, diverifikasi, dan direvisi secara independen oleh penulis. Penulis bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, orisinalitas, dan keseluruhan isi artikel yang diterbitkan.

References

1. M. A. Irawan and A. W. Wirawan, "Efektivitas Model Complex Instruction Berbantuan Media Zep Quiz Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Mplb," JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik), vol. 12, no. 1, pp. 190–202, May 2026, doi: 10.26877/jp3.v12i1.646.
2. T. Hidayat, I. Sari, and D. Noviani, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Era Society 5.0," Jurnal Multidisiplin West Science, vol. 04, no. 08, pp. 1404–1415, 2025.
3. A. S. Al-Adwan, N. Li, A. Al-Adwan, G. A. Abbasi, N. A. Albelbisi, and A. Habibi, "Extending the Technology Acceptance Model (TAM) to Predict University Students' Intentions to Use Metaverse-Based Learning Platforms," Educ. Inf. Technol. (Dordr.), vol. 28, no. 11, pp. 15381–15413, Nov. 2023, doi: 10.1007/s10639-023-11816-3.
4. R. Yoan and K. P. Siahaan, "Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 menuju Society 5.0," PENDISTRA, vol. 5, no. 2, pp. 2648–8600, 2022.
5. S. Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai, vol. 2, pp. 90–94, May 2023, doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.
6. S. Findeisen and S. Wild, "General digital competences of beginning trainees in commercial vocational education and training," Empirical Research in Vocational Education and Training, vol. 14, no. 1, Dec. 2022, doi: 10.1186/s40461-022-00130-w.
7. E. Suharyanto, C. Trisianto, G. N. Persada, and K. Kunci, "Cara Desain Poster Promosi dari Aplikasi 'Canva' da SMP PGRI 1 Ciputat," J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia, vol. 2, no. 2, pp. 171–177, 2022, [Online]. Available: <https://dmi-journals.org/jai/>
8. Syubhan Annur, D. R. Pradana, Fajrianour Qoyimah, Syifa Putri Mouthia, and Muhammad Fuad Sya'ban, "Literature Review: Effectiveness of Canva Media in Science Learning on Students' Interests and Learning Outcomes," Journal of Science Education Research, vol. 10, no. 1, pp. 75–83, Mar. 2026, doi: 10.21831/jsr.v10i1.81653.
9. S. Hadi, "Pemanfaatan Pembuatan Poster pada Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, vol. 1, no. 3, pp. 573–590, Dec. 2023, doi: 10.60126/maras.v1i3.105.
10. J. Friska, I. Pramuniati, and Mahriyuni, "Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students," Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, vol. 7, no. 3, pp. 421–427, Dec. 2023, doi: 10.23887/jppp.v7i3.67879.
11. R. A. Syahputri and J. Nugraha, "Student Behavior in Using Artificial Intelligence for Canva Instant Presentation," Journal of Office Administration : Education and Practice, vol. 4, no. 2, pp. 119–134, Aug. 2024, doi: 10.26740/joaep.v4n2.p119-134.
12. S. H. Daulay, M. Rahman, R. Naufal Muzakki, S. Diabel Melanie Munthe, and V. Aldina Pratiwi, "Analisis Penerimaan Penggunaan Aplikasi Canva Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) pada Mahasiswa Program Studi S1 Peternakan Universitas Jambi," Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, vol. 7, no. 2, pp. 753–763, 2025.
13. Fred D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," vol. 13, 1989.
14. F. Mawartini, R. Muchzawarni, and P. Palentina Kristyani, "Penerapan Technology Acceptance Model pada Aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956," Journal of Economics and Business UBS, vol. 13, no. 2, pp. 2302–8025, 2024.
15. S. Umaroh, R. Z. Putra, A. G. Stevanus, R. A. Moch Fahri P, and R. Mahfuzh, "Analisis Penerimaan Pengguna Pada Sistem Pembayaran Shopeepay Dengan Metode TAM (Technology Acceptance Model)," Kocenin Serial Konferensi, no. 1, pp. 1–7, 2025, Accessed: Jul. 17, 2026. [Online]. Available: <https://publikasi.kocenin.com/index.php/pakar/issue/archive>
16. W. Mu'amar and G. Setyaningsih, "Evaluasi Penerimaan Mahasiswa Terhadap Gemini Pro Sebagai Asisten Akademik: Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Dengan Kemauan Untuk Membayar (WTP)," Jurnal Mahasiswa ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Teknik Informatika, vol. 10, no. 1, pp. 131–137, 2026.

17. L. Suryani and E. Murniyasih², “Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Analysis Of Acceptance Of E-Learning Applications Using Technology Acceptance Model (Tam),” 2021.
18. S. N. Wijaya, E. Japarianto, T. Nova, and B. Tandijaya, “Pengaruh Perceived Ease of Use Terhadap Behavior Intention to Use dengan Perceived Usefulness Sebagai Variabel Intervening pada Google Workspace for Education,” *Jurnal Manajemen Pemasaran*, vol. 18, no. 1, pp. 15–24, 2024, doi: <https://doi.org/10.9744.pemasaran.18.1.15-24>.
19. E. Rosa Aulia, D. Dwi Candra, L. Wardani, P. Sistem Informasi, F. Ilmu Komputer, and J. Timur, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Canva di Indonesia Menggunakan Metode TAM,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
20. I. S. Putra, B. Triatmanto, and D. Zuhro, “The Effect of Perceived Ease of Use on User’s Intention to Use E-learning with Moodle Application in Higher Education Mediated by Perceived Usefulness,” *Management and Economics Journal (MEC-J)*, vol. 5, no. 3, pp. 211–220, Dec. 2021, doi: 10.18860/mec-j.v5i3.13146.
21. A. N. Kusumadewi, N. A. Lubis, R. Prastiyo, and D. Tamara, “Technology Acceptance Model (TAM) In The Use of Online Learning Applications During The Covid-19 Pandemic For Parents of Elementary School Students,” *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 272–292, Jan. 2021, doi: 10.51276/edu.v2i1.120.
22. K. Fuchs, “Using an extended technology acceptance model to determine students’ behavioral intentions toward smartphone technology in the classroom,” *Front. Educ. (Lausanne)*, vol. 7, Sep. 2022, doi: 10.3389/educ.2022.972338.
23. M. Khoiruddin and S. Handari Wahyuningsih, “TAM: Acceptance of e-Learning Technology to Students in Masters of Management Learning,” *Interdisciplinary Social Studies*, pp. 702–710, 2022, [Online]. Available: <https://iss.internationaljournallabs.com/index.php/iss>
24. Juventius Wahyu Utama, Florentina Ajeng Tiya Pratiwi, Anoki Herdian Dito, Bonaventura Hendrawan Maranatha, Dian Prasetyo Widyaningtyas, and Wulandari Wulandari, “Analisis Technology Acceptance Model terhadap Penggunaan Canva Berbasis AI dalam Pemasaran Digital oleh Siswa SMK Jurusan Pemasaran di Kota Semarang,” *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 5, no. 2, pp. 232–245, Jul. 2025, doi: 10.55606/jumbiku.v5i2.5503.
25. R. Wandira, A. Fauzi, and F. Nurahim, “Analysis of Factors Influencing Behavioral Intention to Use Cloud-Based Academic Information System Using Extended Technology Acceptance Model (TAM) and Expectation-Confirmation Model (ECM),” *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, vol. 10, no. 2, pp. 179–190, Jun. 2024, doi: 10.20473/jisebi.10.2.179-190.
26. Julia, D. Prasetyo, S. Bagus Putra Hermawan, and D. Ramadhani Amir, “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran di Era Digital,” *Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro*, 2025.
27. G. W. Yasa and M. Zakarijah, “Modified Technology Acceptance Model Forecasts Canva Usage By Teachers,” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, vol. 11, no. 2, pp. 1–19, Aug. 2026, doi: 10.21070/acopen.11.2026.15080.
28. U. K. Masna, A. Salim, F. Ramadani, and F. Baso, “Extending the Technology Acceptance Model (TAM) to Predict Student Learning Outcomes in GNS3 Based Networking Education,” *Information Technology Education Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 57–73, Feb. 2026, doi: 10.59562/intec.v5i1.263.
29. A. Marganingtyas, U. Fadhiilah, and M. Amir Masruhim, “Pengaruh Keterlibatan Siswa, Motivasi Belajar Siswa Dan Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa,” *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, vol. 2, no. 3, p. 3446, 2025.