Jurnal Imu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)
Vo. 4, No. 4, Januari 2026
E-ISSN:2829-2723
DOI: 10.58540/jipsi.v4i4.2751

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DAN MANAJEMEN TUGAS MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANG SIANTAR

Rebecca[1], Putri Cahaya Marbun[2], Susy Alestriani Sibagariang[3]
[123]Pengetahuan Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Indonesia
Corresponden E-Mail; susysibagariang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahuin Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Dan Manajemen Tugas Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Hkbp Nommensen Pematang Siantar T.A. 2026. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas dan Manajemen Tugas, serta berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji regresi linear berganda, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.penggunaan Canva. tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,323 atau lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa penggunaan Canva terhadap Kreativitas Mahasiswa ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan Canva responden bukan merupakan faktor utama yang menentukan Kreativitas. Penggunaan Canva tidak berpengaruh signifikan terhadap Manajemen Tugas. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,332, yaitu lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis kedua ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan responden dalam menggunakan Canva belum mampu memengaruhi Manajemen tugas secara nyata. Penggunaan Canva secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas dan manajemen tugas. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 1,032 dengan nilai signifikansi 0,371, sehingga hipotesis ketiga ditolak. Dengan demikian, kreativitas dan manajemen tugas pada responden tidak dipengaruhi secara bersama-sama oleh penggunaan Canva. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,076, yang berarti bahwa kreativitas dan manajemen tugas hanya mampu menjelaskan 7,6% variasi penggunaan Canva, sedangkan 92,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva bukan merupakan faktor yang secara signifikan memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas. pada responden penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel-variabel lain yang lebih relevan agar mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas.

Kata Kunci: *Aplikasi; Canva; Kreativitas; Manajemen Tugas; Mahasiswa*

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of Canva Application Use on Creativity and Task Management of Economic Education Students at Hkbp Nommensen University, Pematang Siantar, Academic Year 2026. Based on the results of research on the effect of Canva Application Use on Creativity and Task Management, and based on the results of data analysis using multiple linear regression tests, it can be concluded as follows: Canva use does not have a significant effect on Creativity. This is evidenced by the results of the t test which shows a significance value of 0.323 or greater than the significance level of 0.05, so that the first hypothesis stating that Canva use on Student Creativity is rejected. This finding indicates that the level of respondent's Canva use is not the main factor determining Creativity. Canva use does not have a significant effect on Task Management. The results of the t test show a significance value of 0.332, which is greater than 0.05, so the second hypothesis is rejected. This indicates that the respondent's ability to use Canva has not been able to significantly influence Task Management. . The simultaneous use of Canva does not have a

significant effect on Creativity and task management. The F test results show a calculated F value of 1.032 with a significance value of 0.371, so the third hypothesis is rejected. Thus, creativity and task management in respondents are not jointly influenced by the use of Canva. The results of the determination coefficient test show an R Square value of 0.076, which means that creativity and task management are only able to explain 7.6% of the variation in Canva use, while the remaining 92.4% is influenced by other factors not examined in this study. Overall, this study shows that the use of Canva is not a factor that significantly influences creativity and task management in research respondents. Therefore, further research is expected to add other more relevant variables to be able to provide a more comprehensive picture of the factors that influence creativity and task management.
Keywords: *Applications; Canva; Creativity; Task Management; Students*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta menyelesaikan berbagai tugas perkuliahan secara lebih efektif dan efisien. Kondisi ini menuntut mahasiswa untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan diri, khususnya dalam aspek kreativitas dan pengelolaan tugas akademik. Mahasiswa dituntut untuk lebih kreatif dalam menyusun tugas, presentasi, maupun media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Fallo, Goetha, Burin, & Mau, 2024).

Menurut Munir (Hendrawati, Yanuarsih, & Mu'minin, 2024) teknologi pendidikan merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran melalui pemanfaatan media digital dan teknologi informasi. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam proses belajar, termasuk dalam menyelesaikan tugas akademik secara lebih kreatif dan terstruktur.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi desain grafis berbasis digital, seperti Canva. Canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan pengguna dalam membuat desain presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan berbagai media visual lainnya. Penggunaan aplikasi Canva saat ini semakin meningkat di kalangan mahasiswa karena dinilai praktis, mudah digunakan, dan mampu membantu penyelesaian tugas perkuliahan dengan tampilan yang lebih menarik. Kehadiran aplikasi ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dalam proses belajar(Yuanta, Roosyanti, Larasati, & Setiyawan, 2023).

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki mahasiswa dalam menghadapi perkembangan dunia pendidikan dan teknologi. Menurut Utami Munandar (2012), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat tersebut, mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mampu menghasilkan tugas yang inovatif, menarik, dan berkualitas. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi desain seperti Canva dapat menjadi salah satu media yang mendukung pengembangan kreativitas mahasiswab (Setiadi, Retnosari, & Rahman, 2025). Namun, pada kenyataannya tidak semua mahasiswa mampu memanfaatkan aplikasi desain digital secara maksimal. Sebagian mahasiswa hanya menggunakan Canva sebagai alat bantu sederhana tanpa memahami pemanfaatan fitur-fitur yang dapat mendukung kreativitas secara

lebih optimal. Selain itu, masih terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengelola tugas perkuliahan dengan baik, seperti kurang mampu mengatur waktu pengerjaan tugas, menunda pekerjaan, dan kurang terampil dalam menyusun tugas yang menarik dan sistematis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital belum tentu secara langsung dapat meningkatkan kreativitas maupun kemampuan manajemen tugas mahasiswa (Pelangi, 2020).

Kemampuan manajemen tugas juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan belajar mahasiswa (Penelitian & Maulia, 2023). Mahasiswa yang mampu mengelola tugas dengan baik akan lebih mudah menentukan prioritas pekerjaan, mengatur waktu, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebaliknya, kurangnya kemampuan manajemen tugas dapat menyebabkan keterlambatan pengerjaan tugas dan menurunnya kualitas hasil belajar (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital diharapkan tidak hanya membantu mahasiswa dalam membuat desain tugas yang menarik, tetapi juga membantu meningkatkan efektivitas pengelolaan tugas akademik (Amrina, Mudinillah, & Hafiz, 2021).

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas HKBP Nommensen juga tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital dalam kegiatan perkuliahan. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa sering menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi, media pembelajaran, poster, maupun tugas-tugas lainnya. Akan tetapi, efektivitas penggunaan aplikasi tersebut terhadap kreativitas dan manajemen tugas mahasiswa masih perlu dikaji lebih lanjut. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Canva memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan asosiatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan data berupa angka serta analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Safrianti, 2022). Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi variabel penggunaan aplikasi Canva, kreativitas, dan manajemen tugas mahasiswa. Sedangkan pendekatan asosiatif digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan manajemen tugas mahasiswa (Rohma & Sholihah, 2021).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional, yaitu penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Canva (X), sedangkan variabel terikat terdiri dari kreativitas mahasiswa (Y1) dan manajemen tugas mahasiswa (Y2) (Hapsari & Zulherman, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas HKBP Nommensen Pematang siantar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester Genap Tahun ajaran 2026, dimulai dari penyusunan proposal hingga pelaksanaan penelitian dan pengelolaan data. Dalam penelitian ini peneliti memilih populasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Pematang siantar Angkatan 2023, dan 2024. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 60 orang yang terdiri dari 30 orang mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2023 dan 30 orang mahaiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2024. Peneliti mengambil sampel dari populasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2024 yang berjumlah 30 mahasiswa dengan menggunakan rumus Slovin.

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data kuantitatif (angket) untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data (Sitinjak, Marbun, Alexander, Sagala, & Statis, 2024).

Uji F atau simuktan pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara Bersama -sama terhadap variabel dependen. Cara yang digunakan adalah dengan melihat besarnya nilai probabilitas signifikannya. Menurut Ghonzali (Ahda & Khayroiyah, 2022) apabila nilai probabilitas signifikannya < 5% maka variabel independent antar variabel bebas akan berpengaruh signifikan secara bersama – sama terhadap variabel terikat. Koefisien Determinasi merupakan sebuah koefisien yang menunjukkan persentase semua variabel independent terhadap variable dependen. Persentase tersebut menunjukkan seberapa besar variabel independent dapat menjelaskan variabel dependen. Semakin besar koefisien determinasinya maka semakin baik variabel independent dalam menjelaskan variabel dependen.Besarnya nilai R2 yaitu antara 0 – 1 (0 < adjusted R2<1) koefisien determinasi ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel independent mempengaruhi bariabel dependen (Sholehah et al., 2023). Nilai Adjusted R-Square dikatakan baik apabila nilainya > 0,05 karena nilai dari Adjusted R2 mendekati 1, maka Sebagian besar variabel independent menjelaskan variabel dependen sedangkan apabila koefisien determinasi adalah 0, maka variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (Amrina, Mudinillah, Nur Isnain, et al., 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas HKBP Nommensen Pematang siantar Program Studi Pendidikan Ekonomi beralamat di jln. Sangnawaluh No. 4 Kota Pematang Siantar. Program Studi Pendidikan Ekonomi memiliki 12 Dosen. Program Studi ini memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap dengan 4 ruang kelas, ruang laboratorium, ruang microteaching, dan 2 ruang kelas.

Hasil Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (Nuraeni, Jumiatin, & Westhisi, 2022)validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Oleh karena itu, uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keabsahan setiap butir pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen. Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Adapun kriteria untuk pengujian ini ialah:

1. Apabila rhitung ≥ rtabel (pada taraf signifikan 5%) maka dapat dikatakan item kusioner valid.
2. Apabila rhitung < rtabel (pada taraf signifikan 5%) maka dapat dikatakan item kusioner tersebut tidak valid.

Dalam uji instrumen ini mengambil responden sebanyak 30 orang dan 70 butir soal, yang berarti nilai rtabel pada α = 0,05 dengan derajat bebas df = N-2, maka df = 30 - 2 = 28 maka hasil tingkat signifikan uji dua arah rtabel sebesar 0,3610. Berdasarkan Tuji abel 4.3 diketahui bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Penggunaan Aplikasi Canva (X) memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation (r hitung) yang lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Nilai r hitung berada pada rentang 0,594 sampai dengan 0,872. Dengan demikian seluruh 25 butir pernyataan dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian (Hayati, 2022).

Seluruh nilai Corrected Item-Total Correlation lebih besar dari r tabel (0,361), sehingga seluruh 25 item pada variabel Manajemen Tugas dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.Berdasarkan table uji 4.6 hasil uji reliabilitas menggunakan program IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,970 untuk variabel Penggunaan Aplikasi Canva (X), 0,964 untuk variabel Kreativitas Mahasiswa (Y_1), dan 0,970 untuk variabel Manajemen Tugas Mahasiswa (Y_2). Seluruh nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah analisis dalam model regresi variabel penganggu atau residual memiliki distribusinormal. Namun dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik. Jika data (titik) menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka menunjukkan pada distribusi normal yang mengidentifikasikan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas. Jika data (titik) menyebar menjauh dan diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal maka tidak menunjukkan pila distribusi normal yang mengindikasikan bahwa model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas (Apreasta, Nanda, & Mutia, 2024).

Normal Probability Plot pada penelitian ini tampak pada grafik. Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa sebaran data tersebar disekitar garis diagonal atau tdak terpencar jauh dari garis diagonal maka dikatakan bahwa persyaratan normalitas bisa terpenuhi. Dengan demikian pengujian statistic dapat dilakukan pada penelitian untuk menguji Hipotesis. Persyaratan normalitas bisa terpenuhi, dengan demikian pengujian statistic dapat dilakukan pada penelitian untuk menguji hipotesis. Hasil uji normalitas dengan uji statistik one sample *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilihat pada tabel 4.7 diatas. Besarnya nilai *Kolmogorov – Smirnov* adalah sebesar 0,147 dan signifikan pada 0,139. Residual data berdistribusi normal jika signifikansi >0,05, dari pengujian diatas dapat dilihat bahwa untuk variabel dependen dan variabeln independent memiliki Tingkat signifikansi diatas 0,05, jadi dapat dikatakan residual data berdistibusi normal.

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, terjadi ketidaksamaan varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varian dari residual dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. dapat dilihat bahwa tidak ada pola yang jelas dan titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, sehingga berdasarkan ketentuan yang telah dijelaskan di atas dapat diambil suatu Kesimpulan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas . heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi

ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Utami & Pitra, 2023).

Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear antara variabel independent dalam model regresi. Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya multikolinearitas pada suatu model regresi adalah dengan melihat nilai *tolerance* dan VIF (*varience Inflation Factor*). Jika nilai *tolerance* > 0,1 dan VIF < 10, maka dapat diartikan bahwa tidak terdapat multikolinearitas pada penelitian tersebut(Lemiyana & Septiatin, 2022).

Uji Hipotesis

Tabel 1. Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity	
	B	Std. Error	Beta			Tolerence	VIF
(Constant)	87.479	19.176		4.562	.000		
Kreativitas mahasiswa	-.460	.232	-.361	-1.981	.059	.999	1.001
Manajemen Tugas	.273	.175	.284	1.555	.133	.999	1.001

Berdasarkan tabel diperoleh nilai konstanta sebesar 87,479. Koefisien kreativitas mahasiswa -0,460, koefisien manajemen tugas 0,273. Maka persamaan regresi linear berganda yaitu :

$$X = 24{,}912 + -0{,}460Y_1 + 0{,}768X_2$$

Adapun penjelasan dari persamaan tersebut yakni seperti berikut:

a. Konstanta (a) sebesar 87,479 menunjukkan bahwa apabila variabel kreativitas mahasiswa (X_1) dan manajemen tugas (X_2) dianggap konstan atau bernilai 0.
b. Koefisien regresi kreativitas mahasiswa (X_1) sebesar -0,460 memiliki arah hubungan negatif. Hal ini berarti bahwa setiap peningkatan 1 satuan kreativitas mahasiswa, dengan asumsi variabel manajemen tugas tetap, maka penggunaan Canva diperkirakan menurun sebesar 0,460 satuan. Namun demikian, berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,059, yang lebih besar dari 0,05, sehingga pengaruh kreativitas mahasiswa terhadap penggunaan Canva tidak signifikan secara statistik.
c. Koefisien regresi manajemen tugas (X_2) sebesar 0,273 memiliki arah hubungan positif. Artinya, setiap peningkatan 1 satuan manajemen tugas, dengan asumsi kreativitas mahasiswa tetap, maka penggunaan Canva diperkirakan meningkat sebesar 0,273 satuan. Akan tetapi, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,133, yang lebih besar dari 0,05, sehingga pengaruh manajemen tugas terhadap penggunaan Canva juga tidak signifikan secara statistik.

Dikarenakan 0,768>0,460 maka penggunaan aplikasi canva lebih dominan mempengaruhi manajemen tugas mahasiswa (Saduk & Chariri, 2024).

Uji Parsial (Uji t)

Untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan secara masing – masing antara variabel independent dan variabel dependen peneliti melakukan uji parsial. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig < 0,05 adalah kriteria yang ditetapkan dalam menentukan berpengaruh secara positif dan signifikan antara variable independent terhadap variabel dependen dalam pengujian ini sehingga dapat disimpulkan hipotesis diterima sedangkan jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai sig >0,05 maka hipotesis ditolak.

Uji t yang telah dilaksanakan dalam riset ini dengan menggunakan program SPSS 24 memperoleh *output* seperti tabel berikut

Tabel 2. Hasil Uji t

Coefficients[a]					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	78.682	20.850		3.774	.001
Kreativitas	-.240	.239	-.194	-1.008	.323
Manajemen Tugas	.188	.190	.190	.989	.332

a. Dependent Variable: Penggunaan Canva

Nilai t tabel dengan jumlah sampel (n) = 30, jumlah variabel (k) = 3, maka signifikansi = 5% atau 0,05, dan *degree of Freedom (*df) = n – k = 30 – 3 = 27, adalah 1,703.0,05 adalah standar signifikansi yang digunakan adalah 27 adalah df =n-k atau df=30-3=27 (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah sampel termasuk (*intersept)*. Berdasarkan output diatas, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut dengan nilai t tabel 1,703.

Diketahui nilai t tabel pada taraf signifikan 5% = 0,05 dapat diketahui sebagai berikut:

1. Hasil analisis uji t dapat dilihat t hitung sebesar -1,008 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,323. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,323 > 0,05). Selain itu, secara umum nilai absolut t hitung juga lebih kecil dibandingkan t tabel (sesuai jumlah sampel penelitian). Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan Aplikasi Canva secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Mahasiswa.
2. Hasil analisis uji t dapat kita lihat Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti penggunaan aplikasi Canva secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Manajemen Tugas. Nilai koefisien regresi sebesar 0,188 menunjukkan adanya hubungan positif, yaitu setiap peningkatan satu satuan pada Penggunaan Canva akan meningkatkan Manajemen Tugas sebesar 0,188 satuan. Akan tetapi, karena pengaruh tersebut tidak signifikan,

Uji Simultan (Uji F)

Uji secara simultan (F-Test) pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel merupakan yang dimaksud dalam penelitian ini mempunyai pengaruh secara simultan (Bersama-sama) terhadap variabel dependen. Dari hasil pengujian F diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Simultan

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	645.445	2	322.722	1.032	.371[b]
	Residual	7815.520	25	312.621		
	Total	8460.964	27			

a. Dependent Variable: Penggunaan Canva

b. Predictors: (Constant), Manajemen Tugas, Kreativitas

Berdasarkan Tabel, diperoleh nilai F hitung sebesar 1,032 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,371. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,371 > 0,05). Selain itu, apabila dibandingkan dengan F tabel pada taraf signifikansi 5% dengan df1 = 2 dan df2 = 25, diperoleh F tabel sebesar ±3,39, sehingga F hitung (1,032) < F tabel (3,39). Berdasarkan hasil tersebut, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Kreativitas dan Manajemen Tugas secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Canva.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama kedua variabel independen yang diteliti belum mampu menjelaskan atau memengaruhi penggunaan Canva secara signifikan pada responden penelitian. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar variabel Kreativitas dan Manajemen Tugas yang kemungkinan lebih dominan dalam memengaruhi penggunaan Canva.

Koefisien Determinasi R^2

Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat dapat dilihat dari besarnya nilai R baik secara simultan maupun parsial yang kemudian dipangkatkan dua sehingga akan diketahui nilai R^2

Tabel 4. Hasil Uji determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.276[a]	.076	.002	17.681

a.Predictors: (Constant), Manajemen Tugas, Kreativitas

(Sumber : Data Olahan SPSS 2024, 2026)

Penggunaan Canva tidak berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dan manajemen tugas. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t, di mana variabel Kreativitas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,323 dan Manajemen Tugas sebesar 0,332, yang keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga secara parsial kedua variabel tidak berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Canva. Selanjutnya, berdasarkan uji F, diperoleh nilai F hitung sebesar 1,032 dengan nilai signifikansi 0,371 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa secara simultan variabel Kreativitas dan Manajemen Tugas juga tidak berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Canva. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai R Square sebesar 0,076, yang berarti hanya 7,6% variasi Penggunaan Canva dapat dijelaskan oleh variabel Kreativitas

dan Manajemen Tugas, sedangkan 92,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian (Fitria et al., 2021).

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Mahasiswa

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel Penggunaan aplikasi Canva tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Mahasiswa, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa Kreativitas berpengaruh terhadap Penggunaan Canva ditolak. Koefisien regresi Kreativitas sebesar -0**,**240 menunjukkan hubungan yang bersifat negative (Aziza, 2019). Artinya, secara statistik setiap peningkatan satu satuan pada variabel Kreativitas cenderung diikuti oleh penurunan Penggunaan Canva sebesar 0,240 satuan. Akan tetapi, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka hubungan tersebut tidak dapat dijadikan dasar untuk menyatakan adanya pengaruh yang nyata (Prieto, 2022).

Pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap Manajemen Tugas

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 0,989 dengan nilai signifikansi sebesar **0,**332, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Canva tidak berpengaruh signifikan terhadap Manajemen Tugas, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan Canva terhadap manajemen tugas ditolak. Koefisien regresi sebesar 0,188 menunjukkan arah hubungan positif. Artinya, peningkatan Manajemen Tugas cenderung diikuti oleh peningkatan Penggunaan Canva (Deepublish, 2019). Akan tetapi, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik sehingga tidak dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva benar-benar memengaruhi manajemen tugas (Ihsan, 2022).

Pengaruh Penggunaan aplikais Canva terhadap kreativitas dan Manajemen Tugas

Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai F hitung sebesar 1,032 dengan nilai signifikansi sebesar 0,371, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas dan Manajemen Tugas (Rizdanti & Akbar, 2022). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap Kreativitas dan Manajemen Tugas tidak dapat diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa Kreativitas dan Manajemen Tugas oleh responden penelitian tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan Canva, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa kemudahan penggunaan aplikasi (perceived ease of use), persepsi manfaat (perceived usefulness), literasi digital, pengalaman menggunakan teknologi, kebutuhan akademik, kualitas jaringan internet, ketersediaan perangkat pendukung, serta pengaruh lingkungan belajar (Sidabutar et al., 2022).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas dan Manajemen Tugas, serta berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji regresi linear berganda, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan Canva. tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas**.** Hal ini dibuktikan dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,323 atau lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa penggunaan Canva terhadap Kreativitas Mahasiswa ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat

penggunaan Canva responden bukan merupakan faktor utama yang menentukan Kreativitas.

2. Penggunaan Canva tidak berpengaruh signifikan terhadap Manajemen Tugas**.** Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,332, yaitu lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis kedua ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan responden dalam menggunakan Canva belum mampu memengaruhi Manajemen tugas secara nyata.
3. Penggunaan Canva secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas dan manajemen tugas**.** Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 1,032 dengan nilai signifikansi 0,371, sehingga hipotesis ketiga ditolak. Dengan demikian, kreativitas dan manajemen tugas pada responden tidak dipengaruhi secara bersama-sama oleh penggunaan Canva.
4. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,076, yang berarti bahwa kreativitas dan manajemen tugas hanya mampu menjelaskan 7,6% variasi penggunaan Canva, sedangkan 92,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat berbagai faktor lain yang lebih dominan memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas, seperti literasi digital, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, motivasi belajar, pengalaman menggunakan teknologi, maupun faktor lingkungan.
5. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva bukan merupakan faktor yang secara signifikan memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas. pada responden penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel-variabel lain yang lebih relevan agar mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas.

Saran

Saran dalam penelitian ini yang peneliti berikan sesuai dengan hasil penelitian yang telah dimuatnya, yaitu:

1. Bagi Kampus**.** Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar diharapkan dapat terus mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi Canva sebagai media pendukung penyusunan tugas dan presentasi. Namun, peningkatan kreativitas dan kemampuan manajemen tugas mahasiswa hendaknya tidak hanya difokuskan pada penggunaan aplikasi tertentu. Kampus perlu menyelenggarakan pelatihan, workshop, atau program pengembangan keterampilan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, literasi digital, manajemen waktu, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara efektif. Selain itu, dosen diharapkan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan tugas yang mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri.
2. Bagi Mahasiswa. Mahasiswa diharapkan tidak hanya mengandalkan aplikasi Canva sebagai sarana dalam menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga terus mengembangkan kreativitas melalui berbagai aktivitas yang dapat merangsang munculnya ide-ide baru, seperti membaca, berdiskusi, mengikuti pelatihan, maupun mempelajari berbagai aplikasi dan media pembelajaran lainnya. Selain itu, mahasiswa perlu meningkatkan kemampuan manajemen tugas dengan menyusun prioritas pekerjaan, mengatur waktu secara efektif, menghindari kebiasaan menunda pekerjaan (prokrastinasi), serta membangun disiplin

dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Dengan demikian, kreativitas dan manajemen tugas dapat berkembang melalui kebiasaan belajar yang baik, bukan hanya bergantung pada penggunaan suatu aplikasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel-variabel lain yang diduga memiliki pengaruh lebih besar terhadap kreativitas dan manajemen tugas mahasiswa, seperti yang lebih besar, melibatkan responden dari berbagai program literasi digital, motivasi belajar, self-efficacy, kemampuan berpikir kreatif, persepsi kemudahan penggunaan teknologi, persepsi manfaat, lingkungan belajar, dukungan dosen, maupun intensitas penggunaan teknologi. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan jumlah sampel studi atau perguruan tinggi, serta menggunakan metode penelitian yang lebih beragam, seperti pendekatan campuran (*mixed methods*) atau penelitian eksperimen. Dengan demikian, diharapkan diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas dan manajemen tugas mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam*. (1), 57–65.

Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah Di Smpit Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2), 90–105.

Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., … Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 55–65.

Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 795–805.

Aziza, J. D. (2019). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, *2*(1), 73. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.26740/Bikotetik.V2n1.P73-80

Deepublish. (2019). Teknik Pengambilan Sampel Dalam Penelitian. *Sugiyono*, 40–54.

Fallo, A., Goetha, S., Burin, S. N. B., & Mau, I. T. B. (2024). Transformasi Digital Umkm Desa Nitneo: Meningkatkan Keahlian Dengan Aplikasi Keuangan Dan Desain Grafis. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(4), 2553–2559. Https://Doi.Org/10.31949/Jb.V5i4.10449

Fitria, R. N., Nabila, R. F., Wardani, M. P., Zalsabella, M. P., Pertiwi, W., & Darmadi, D. (2021). Respon Mahasiswa Pendidikan Matematika Unipma Dalam Memecakan Masalah Geometri Ditinjau Dari Aspek Filsafat Ilmu Selama Perkuliahan Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(1), 76–84. Https://Doi.Org/10.31004/Jrpp.V4i1.1750

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394.

Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam

Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan Ipa Universitas Pgri Banyuwangi*, *2*(1), 8–15.

Hendrawati, M., Yanuarsih, S., & Mu'minin, M. (2024). Pengembangan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Surat Untuk Peserta Didik Kelas Vii Smp. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, *8*(2), 259–266. Retrieved From Https://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jurnalkpk/Article/View/86520/0

Ihsan, M. (2022). Kesiapan Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, 37–46. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.20527/Tmkm.V1i1.428

Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, *11*(1), 61. Https://Doi.Org/10.22460/Semantik.V11i1.P61-70

Lemiyana, & Septiatin, A. (2022). *Peran Dan Kualitas Dosen Pembimbing Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Perbankan Syariah*. *3*(1), 1–9.

Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan Model Pembelajaran Inovatif Paud Holistik Integratif Melalui Aplikasi Canva Untuk Guru Paud. *Abdimas Siliwangi*, *5*(2), 338–348. Https://Doi.Org/Http://Dx.Doi.Org/10.22460/As.V5i2.10339

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79–96.

Penelitian, H., & Maulia, S. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital*. 83–87.

Prieto, P. (2022). Analisis Kesulitan Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Uin Raden Intan Lampung. *Braz Dent J.*, *33*(1), 1–12.

Rizdanti, S., & Akbar, S. (2022). Hubungan Religiusitas Dengan Tingkat Stres Dalam Menyusun Skripsi Di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara. *Jurnal Kedokteran Stm (Sains Dan Teknologi Medik)*, *5*(2), 94–100. Https://Doi.Org/10.30743/Stm.V5i2.318

Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(3), 292–306.

Saduk, L. M., & Chariri, A. (2024). Ketidakjujuran Akademik Pada Mahasiswa Akuntansi Yang Dibantu Oleh Artificial Intellgence (Ai): Perspektif Fraud Triangle. *Jurnal Akuntansi Manado (Jaim)*, 57–71. Https://Doi.Org/10.53682/Jaim.Vi.8141

Safrianti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *2*, 467–474.

Satrianansyah, S., Azizah, S. N., Damaiyanti, W., Akbar, M. T., Abdullah, M. M., Pasha, F. R., … Juniansyah, A. (2024). Pemaanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Digital Seperti Canva, Google Drive, Chat Gpt Dan Gemini Pada Guru Sdn 14 Lubuk Sakti. *Jurnal Univ. Bi Mengabdi*, *3*(2), 59–68.

Setiadi, B., Retnosari, D., & Rahman, A. (2025). Pemanfaatan Dan Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Media Pembelajaran Teknologi Multimedia Untuk Siswa Pada Smk Syuhada Teknologi Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, *11*(1), 145–151.

Sholehah, S. R., Rahmawati, A., Nabila, S., Rahmawati, I., Dewi, F., & Jati, A. G. (2023). Edukasi

Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa Worksheet Qr Code Menggunakan Aplikasi Canva Dan Vocaroo Di Tk Mentari Purwakarta. *Indonesian Journal Of Community Services In Engineering & Education (Ijocsee)*, *3*(1), 22–30.

Sidabutar, U., Hutagalung, H. G., Gaol, D. S. L., Purba, D. N., Sihotang, S. D., & Purba, I. A. (2022). Program Bimbingan Belajar Gratis Bahasa Indonesia, Matematika, Ips, Dan Bahasa Inggrisdi Sd Negeri 035950 Silencer. *Literasi: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Is Licensed Under A Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License*, *2*(2), 591–597.

Sitinjak, E. K., Marbun, J., Alexander, I. J., Sagala, I., & Statis, F. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Fluida Statis Berbasis Model Learning Cycle 7e Menggunakan Aplikasi Canva*. 897–910. Https://Doi.Org/10.47709/Educendikia.V4i03.4856

Utami, S., & Pitra, D. H. (2023). Pembentukan Civic Skill Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan. *Jurnal Muara Pendidikan*, *8*(1), 186–193. Https://Doi.Org/10.52060/Mp.V8i1.1219

Yuanta, F., Roosyanti, A., Larasati, D. A., & Setiyawan, H. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Di Sdn Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Budiman: Pembangunan Dan Pengabdian Masyarakat Nusantara*, *1*(2), 96–105.