



Dampak Pemanfaatan Media Canva terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung Tahun 2024/2025

The Impact of Canva Media Utilization on Improving the Learning Creativity of Grade XI Economics Students at SMAN 1 Tulungagung in the 2024/2025 Academic Year

Wisnu Wahyu Widayat^{1*}, Sulastris Rini Rindrayani²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Email: wisnuwahyuw123@gmail.com¹, sulastriskioogrita@gmail.com²

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi penulis: wisnuwahyuw123@gmail.com*

Article History:

Received: Juni 17, 2025

Revised: Juli 14, 2025

Accepted: Juli 28, 2025

Published: Juli 30, 2025

Keywords: Canva Application, Economics, Innovative Learning, Learning Creativity, Learning Media

Abstract: The purpose of this study was to understand the effect of using Canva-based learning media on the creativity of eleventh-grade students in economics. The background of this study stems from the low level of student learning creativity caused by the minimal use of innovative and engaging media in the learning process. Creativity is an important aspect in economics learning because it encourages students to think critically, create solutions, and understand abstract concepts more contextually. Static and monotonous learning media such as blackboards and textbooks often do not sufficiently stimulate student interest and participation. Therefore, a more interactive and visual approach is needed, one of which is using Canva. Canva is an online graphic design platform that allows teachers and students to easily create presentations, infographics, and other visual materials. Using Canva in learning can provide a more enjoyable learning experience and motivate students to be actively involved. This study used a quantitative method with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. Data analysis was carried out by comparing creativity scores before and after treatment. Student creativity was measured using a test instrument that included aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The study subjects were 34 11th-grade students at SMAN 1 Tulungagung. The results showed a significant difference in scores between the pretest and posttest results, indicating that the use of Canva-based learning media had a positive impact on increasing student creativity. Students became more active in expressing ideas, more daring to experiment with concepts, and better able to present learning outcomes visually and attractively. These findings support constructivism theory, which states that effective learning occurs when students actively construct knowledge through meaningful experiences.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap kreativitas siswa di kelas XI pada mata pelajaran ekonomi. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kreativitas belajar siswa yang diakibatkan oleh minimnya penggunaan media yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Kreativitas merupakan aspek penting dalam pembelajaran ekonomi karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, menciptakan solusi, dan memahami konsep-konsep abstrak secara lebih kontekstual. Media pembelajaran yang statis dan monoton seperti papan tulis dan buku teks seringkali tidak cukup merangsang minat dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan visual, salah satunya adalah dengan menggunakan Canva. Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan guru dan siswa membuat presentasi, infografis, dan materi visual lainnya dengan mudah. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan

memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan skor kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan. Kreativitas siswa diukur melalui instrumen tes yang mencakup aspek fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keunikan), dan elaboration (pengembangan ide). Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, di mana penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan ide, lebih berani bereksperimen dengan konsep, dan lebih mampu menampilkan hasil belajar secara visual dan menarik. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Ekonomi, Kreativitas Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Inovatif

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode penyampaian materi pelajaran. Namun, di tengah kemajuan tersebut, masih ditemukan praktik pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim inovasi, yang menyebabkan rendahnya kreativitas belajar siswa. Teknologi merupakan Solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas di pembelajaran, salah satu dengan menggalang kreativitas siswa (Kusumawati & Rindrayani, 2024) sesuai dengan (Yul & Selviani, 2024) Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pada era digital ini menjadi sangat esensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas banyak dilihat sebagai kemampuan itu sendiri yang hanya dimiliki oleh mereka yang berbakat alami. Asumsinya tidak sepenuhnya benar karena kreativitas juga dapat diasah dengan adanya metode pembelajaran yang terbaik dan inovatif (Oci, 2016)

Tabel 1. Kreativitas Belajar Siswa

Skala	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Kreatif	27-32	0	0%
2	Kreatif	21-26	37	27,82
3	Kurang Kreatif	15-20	96	72,18
4	Tidak Kreatif	8-14	0	0%
Total			133	100%

Sumber: Data Penelitian (2025)

Tabel 1 diatas adalah data kreativitas belajar siswa yang di ambil dari kusioner kreativitas belajar. Berdasarkan hasil data kuesioner di kelas XI SMAN 1 Tulungagung, rata rata sebanyak 72,18% dengan jumlah 96 siswa menunjukkan tingkat kreativitas belajar yang tergolong rendah. Kurangnya kekurangan media pembelajaran interaktif menjadikan pendidikan bersifat pasif dan tidak tidak mendorong siswasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses kreatif. untuk berpartisipasi aktif dalam proses kreatif. Media pendidikan media interaktif menciptakan pembelajaran pasif dan tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses kreatif.

Bahwa guru cenderung menggunakan pembelajaran teks book oriented dengan media pembelajaran yang minim inovasi dan kurang menarik minat siswa, seperti PowerPoint dan focus terhadap buku, sesekali menggugurkan YouTube, tanpa memanfaatkan teknologi yang lebih interaktif dan inovatif juga menjadi salah satu faktor yang menghalangi pengembangan kreativitas siswa dimana saat proses pembelajaran siswa kurang tertarik untuk mengikuti materi yang diajarkan.

Dalam proses belajar, guru memainkan peran sangat penting karena mereka adalah pelaku utama yang memberikan materi, mengarahkan, serta mengorganisir seluruh kegiatan belajar di kelas agar berjalan secara efektif. Kesuksesan proses belajar sangat tergantung pada partisipasi dan peran aktif siswa dalam belajar. Untuk dapat membuat siswa berperan aktif, dibutuhkan dorongan atau motivasi dari seorang guru. Sebagaimana yang dikatakan (Buchari Agustini, 2018) bahwa seorang guru memiliki peran yang cukup signifikan dalam upaya mengarahkan siswa untuk belajar optimal dalam rangka mewujudkan tujuan pengajaran. Dengan demikian, untuk mendukung siswa dalam meraih tujuan pembelajaran, pengajar harus mampu memilih metode, media, dan model pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik.

Untuk menyelesaikan masalah sebelumnya, peneliti menggunakan model media pembelajaran berbasis canva untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, akan menyesuaikan siswa untuk bekerjasama bersama dalam melakukan tugas yang diberikan dan siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran canva yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan memunculkan siswa menjadi lebih berperan lebih aktif. Model pembelajaran berbasis media canva yang dikelompokkan secara menyenangkan dengan melibatkan siswa secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Mahmudah et al. (2025) Metode pengajaran yang tidak efektif dan tidak konsisten menciptakan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran dan tidak terlalu bersemangat dalam proses pembelajaran. Metode tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Indriani (2024) juga menekankan bahwa media pembelajaran sangat membantu guru menjelaskan materi bahan sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah sehingga Siswa mungkin dapat memahaminya dengan lebih mudah. menjelaskan materi sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah.

Menurut (Rohima, 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi (materi ajar), sehingga mampu menarik perhatian, ketertarikan, pemikiran, dan emosi siswa selama proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Di mana efektivitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan modisnya alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, tapi kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang dipelajari (Rohani, 2020).

Canva media pembelajaran-based, merupakan revolusi dalam pembuatan berbagai jenis media penunjang pembelajaran. Kelebihannya digunakan canva adalah tampilannya yang menarik, menyediakan desain yang beragam, mudah diakses, terdapat animasi dan template gratis, dan sangat banyak variasinya (Prihartini & Sriyanto, 2023)

Canva aplikasi tersedia beberapa fitur menarik yang bisa memudahkan dan mendukung guru dalam pembelajaran. Salah satu implementasi Canva pada pembelajaran adalah guru bisa membuat media pembelajaran yang variatif (Afianti, 2024).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irwanita et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai sangat praktis dengan persentase kelayakan sebesar 91%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Praktis". Penelitian lain oleh Putri et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan berbagai penelitian terkait, media pembelajaran berbasis Canva terbukti penting dalam meningkatkan kreativitas belajar, sebagaimana dibuktikan oleh Muharom (2024) yang menunjukkan bahwa Canva efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Penelitian ini memiliki pembaruan dalam hal konteks dan pendekatan, yaitu fokus pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA dengan memanfaatkan desain eksperimen satu kelompok, satu kelompok yaitu pra-tes dan pasca - tes, pra-tes dan pasca-tes. Tujuan tujuandari penelitian ini adalah menganalisis celah. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis celah. dalam kajian ilmiah sebelumnya dengan menyajikan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan. Canva adalah alat pengajaran yang membantuyang membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih kreatif pada jenjang pendidikan tertinggi. Siswa menjadi pembelajar yang lebih kreatif pada tingkat pendidikan tertinggi. Manfaat manfaatyang ditawarkan juga mencakup kemampuan untuk mengamati perubahan bertahap dalam kreativitas dalam satu kelompok melalui media pendidikan berbasis Canva dalam konteks pendidikan ekonomi, itu ditawarkan juga mencakup kemampuan untuk mengamati perubahan bertahap dalam

keaktivitas dalam satu kelompok melalui media pendidikan berbasis Canva dalam konteks pendidikan ekonomi, yang selama ini belum banyak dibahas dalam studi terdahulu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut (Kusumawati & Rindrayani, 2024) kreativitas merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah. Kreativitas pada diri siswa tidak hanya berperan dalam membantu mereka memecahkan masalah, tetapi juga turut mendorong kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

Menurut (Rismawati, 2020) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas, dengan tujuan menarik minat belajar peserta didik.

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) Canva merupakan sebuah situs web dan aplikasi desain grafis berbasis daring yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat tampilan visual yang menarik.

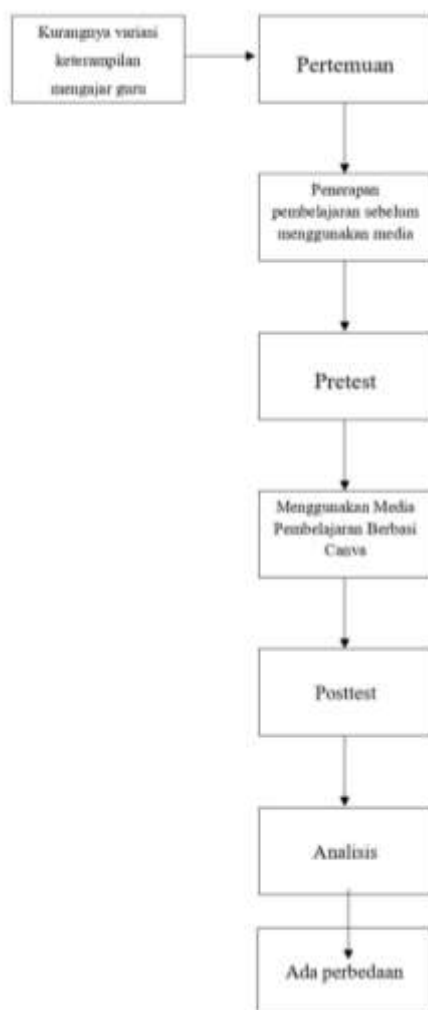
Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Prihartini & Sriyanto, 2023) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto” menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan belajar kreatif siswa. Sejalan dengan itu, Muharom (2024) “Pengaruh Media Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar” juga melakukan penelitian mengenai pengaruh media berbasis Canva terhadap kreativitas siswa di kelas, dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka yang terjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha: Ada perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Tulungagung

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimental satu kelompok pretest dan posttest. Dilakukan selesai pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Tulungagung tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 34 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan test dan lembar observasi csebagai pendukung dan menggunakan software SPSS 25 untuk melakukan analisis data. Kerangka berfikir dab hipotesis ditunjukan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Hipotesis Penelitian:

Ha : Ada perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Tulungagung

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kreativitas belajar siswa. Dengan analisis data yang diperoleh oleh bantuan *Software IMB SPSS 25*.

Tabel 2. Nilai Standart Dekriptif Hasil Pretest pada Kelas XI SMAN 1 Tulungagung

Statistik	Pretest
Nilai Minimum	50
Nilai Maximum	80
Rata – Rata	67,94

Sumber Data: Nilai Pretest Siswa Kelas XI SMAN 1 Tulungagung (2025)

Berdasarkan tabel 2 berdasarkan tabel diatas dimana pretest yang dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, diperoleh rata-rata nilai sebesar 67,94 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50.

Tabel 3. Hasil Posttest Pada Kelas XI SMAN 1 Tulungagung

Statistik	Post-Test
Nilai Minimum	70
Nilai Maksimum	95
Rata – Rata	84,12

Sumber Data: Nilai Posttest Siswa Kelas XI SMAN 1 Tulungagung (2025)

Berdasarkan hasil table 3 dimana posttest yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,12 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70.

Tabel 4. Hasil Ketercapaian Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kreativitas Belajar	Pretest	Posttest
Ketangkasan	73	91
Fleksibilitas	71	86
Orisinalitas	74	74
Elaborasi	76	87
Campuran (Ketangkasan, Fleksibilis Orisinalitas, Elaborasi)	70	86
Rata- rata	67,94	84,12

Sumber Data: Olahan Peneliti (2025)

Dari table 4 menunjukan tabel nilai rata rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, data di atas di ambil dari nilai siswa yang di ambil dari pertanyaan 5 berdasarkan setiap indikator. Dimana besaran pretest mendapatkan besaran rata-rata 67,94 dan setelah perlakuan (posttest) mendapatkan besaran rata-rata 84,12 dari data tersebut menunjukan adanya peningkatan dengan jumlah sebesar 16,18.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

No. Instrument	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Nilai Sig.(2tailed)	Nilai Alpha	Ket
1	0.781	0.325	<.001	0.05	Valid
2	0.770	0.325	<.001	0.05	Valid
3	0.635	0.325	<.001	0.05	Valid
4	0.610	0.325	<.001	0.05	Valid
5	0.628	0.325	<.001	0.05	Valid

Sumber Data: Hasil Olahan Analisis SPSS (2025)

Pada tabel 5 hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa setiap butir soal mempunyai nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , yaitu $> 0,325$. Berdsarkan hal tersebut dapat dikatan butir soal yang diuji dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Dapat diartikan bahwa kelima soal butir dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.718	5

Sumber: Olahan Data Analisis SPSS (2025)

Berdasarkan pada tabel 6 Hasil uji reliabelitas dimana pada uji reliabilitas diperoleh skor reliabilitas sebesar 0,718. dari uji reliabilitas Metode Alpha Cronbach, skor reliabilitasnya 0,718. Karena nilai $0,718 > 0,60$ dapat disimpulkan instrumen yang digunakan mempunyai ambang konsistensi internal yang cukup baik dan reliabel. Dengan demikian, seluruh item soal tes dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian dalam mengukur kreativitas belajar siswa. Instrumen ini dapat diandalkan untuk digunakan dalam pengumpulan data karena telah memenuhi standar reliabilitas yang ditetapkan.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.145	34	.066	.943	34	.074
POSTTEST	.143	34	.076	.938	34	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data: Hasil Analisis Data SPSS (2025)

Berdasarkan pada tabel 7 hasil uji normalitas Uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data hasil posttest memiliki distribusi normal. Nilai signifikansi untuk data sebelum penggunaan media pembelajaran Canva adalah sebesar 0,066, sedangkan setelah penggunaan media tersebut adalah sebesar 0,076. Keduanya berada di atas 0,05. Dengan demikian data dapat dikatan normal karena Nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil ini menjadi dasar dalam pemilihan uji statistik selanjutnya, yaitu menggunakan uji parametrik.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas belajar	Based on Mean	.079	1	66	.780
	Based on Median	.079	1	66	.780
	Based on Median and with adjusted df	.079	1	65.149	.780
	Based on trimmed mean	.077	1	66	.782

Sumber Data: Hasil Analisis Data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel 8 yang disajikan Hasil uji homogenitas menggunakan metode Levene menunjukkan bahwa data hasil posttest siswa yang homogen. Hal ini dibuktikan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,782 yang melebihi batas signifikansi 0,05 ($0,782 > 0,05$), yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Adapun nilai Levene Statistic yang diperoleh adalah sebesar 0,077.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			One-Sided p Two-Sided p
Pair 1	PRETEST-POSTTEST	-16.176	10.155	1.742	-19.720	-12.633	-9.289	33	<.001 <.001

Sumber Data: Hasil Analisis Data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel 9 Uji hipotesis menggunakan Paired Sampel T-Test dimana hasil pada kolom Paired Differences lebih kecil dari 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. bisa dilihat nilai Sig. (2- tailed) pada kolom Paired Differences lebih kecil dari 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar dan H_a diterima. H_a diterima karena hasil penelitian menunjukan adanya perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Dengan kata lain media canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Tabel 10. Hasil Pretest-Posttest menggunakan Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	67.94	34	6.976	1.196
	POSTTEST	84.12	34	6.682	1.146

Sumber Data: Hasil Analisis Data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel 10 Seperti dapat dilihat dari tabel diatas, hasil rata- rata pretest kreativitas siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis Canva adalah sekitar 67,94 sedangkan hasil rata - rata posttest sesudah menggunakan bahan ajar berbasis Canva meningkat menjadi 84,12. Hasil rata-rata pretest kreativitas siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis Canva adalah sekitar 67,94 sedangkan hasil rata - rata posttest sesudah menggunakan bahan ajar berbasis Canva meningkat menjadi 84,12. Dengan kata lain Dengan kata lain ,

setelah menggunakan Canva sebagai alat bantu pengajaran, ada peningkatan nyata sebesar 16,18 poin. sebesar 16,18 poin.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa secara bersamaan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya memperbaiki aspek kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi melalui pengalaman yang menyenangkan dan menantang.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025", maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Terdapat Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest sebesar 67,94 menjadi posttest sebesar 84,12 dengan selisih peningkatan sebesar 16,18. Uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $<0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis Canva mendukung pengembangan indikator kreativitas siswa secara efektif. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran terbukti mampu membantu siswa mengembangkan berbagai aspek kreativitas belajar. Pertama, dari segi ketangkasan, siswa mampu menghasilkan ide dan jawaban yang bervariasi sesuai dengan konteks permasalahan. Kedua, dalam hal fleksibilitas, siswa menunjukkan kemampuan untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta memberikan beragam alternatif solusi. Ketiga, indikator orisinalitas tercermin ketika siswa dapat menyampaikan ide-ide yang berbeda, tidak meniru jawaban umum, dan mencerminkan pemikiran mandiri. Terakhir, dari aspek elaborasi, siswa mampu menjelaskan jawaban secara lebih detail dan logis, dengan alur pemikiran yang runtut. Dengan demikian, media pembelajaran Canva menjadi sarana yang tepat dalam mendorong pengembangan kreativitas belajar siswa secara menyeluruh.

Dengan desain visual, pilihan template, dan fleksibilitas penggunaan, Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide dan menyalurkannya dalam bentuk visual yang kreatif.

Hasil Penelitian Sejalan dengan Teori dan Penelitian Relevan. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan teori kreativitas belajar menurut (Saputra, 2020) serta teori kreativitas 4P (Rahayu, 2022) yang menekankan pentingnya proses, produk, individu, dan lingkungan dalam menumbuhkan kreativitas. Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh:

(Muharom, 2024) yang menunjukkan pengaruh signifikan Canva terhadap kreativitas siswa sekolah dasar, dan dilakukan (Prihartini & Sriyanto, 2023) yang membuktikan Canva meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di tingkat SMP, selanjutnya (Kusumawati & Rindrayani, 2024) yang menunjukkan efektivitas Canva dalam pembelajaran berbasis visual di SD.

Dengan demikian, penelitian ini memperluas konteks pembelajaran berbasis Canva ke jenjang SMA, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

Media Canva sebagai Solusi Inovatif dalam Pembelajaran Ekonomi. Penggunaan Canva dalam pembelajaran ekonomi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Melalui media yang interaktif, visual, dan menarik, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep ekonomi seperti inflasi, atau hal lainnya seperti konsumsi, dan produksi. Selain itu, Canva memungkinkan kolaborasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan kreatif.

DAFTAR REFERENSI

- Afianti, D. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. *Edutech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Agustini, B. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12, 1693–5705. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jughrafia/article/view/19331/8211>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi di kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. *Jurnal Geografi dan Terapannya*, 3(1), 1–13.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>

- Kusumawati, S. A., & Rindrayani, S. R. (2024). Efektivitas aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaten Tulungagung. *Badaa*, 6(2), 679–687. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1956>
- Mahmudah, F. Z., Abidah, J. N., & Nufus, Y. N. (2025). Analisis literatur tentang efektivitas pembelajaran PKN dalam menumbuhkan nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(1), 490–493.
- Muharom, I. (2024). Pengaruh Canva terhadap kreativitas. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Oci, M. (2016). Kreativitas belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Prihartini, Y., & Sriyanto. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 181–185. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.693>
- Putri, S. A., Usman, A., & Slamet, I. P. (2023). Penerapan media pembelajaran biologi berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMAN 1 Panji. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–14. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1966>
- Rahayu, F. (2022). Pengembangan kreativitas anak melalui strategi 4P (Person, Press, Process, Product). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2406–2414. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3779>
- Rismawati. (2020). Media pembelajaran. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Aljabar untuk SMP/MTS dengan Menyisipkan Nilai Sikap*, 2013–2015. <http://eprints.umpo.ac.id/1783/>
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. Repository UIN Sumatera Utara.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Saputra, W. (2020). Pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>
- Yul, F. A., & Selviani, D. (2024). Penguatan komunitas belajar sektor Sukaraja dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva. *Abdimas*, 2(3), 160–168. <https://doi.org/10.33369/abdimas.v2i3.38602>