

## **Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaen Tulungagung**

<sup>1</sup>Suci Ari Kusumawati, <sup>2</sup>Sulastri Rini Rindrayani,

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

Email: [suci.23187120004@ubhi.ac.id](mailto:suci.23187120004@ubhi.ac.id), [ulastristkipprita@gmail.com](mailto:ulastristkipprita@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dalam efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung. Kreativitas siswa adalah aspek penting dalam pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa yang menggunakan aplikasi Canva menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas mereka, terlihat dari hasil karya desain yang lebih menarik dan inovatif. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan penilaian karya siswa. Analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi Canva yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti Canva, sangat dianjurkan untuk diterapkan di sekolah guna mendorong inovasi dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajardi kelas.

**Kata Kunci:** *efektivitas, aplikasi Canva, kreativitas siswa.*

### **PENDAHULUAN**

Kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Kreativitas siswa tidak hanya berfungsi untuk membantu mereka dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Dalam *era digital* seperti saat ini, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu aplikasi yang berpotensi membantu adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk siswa sekolah dasar. Menurut Runco (2004), menekankan bahwa kreativitas bukan hanya tentang produk akhir, tetapi juga tentang proses berpikir yang melibatkan imajinasi dan inovasi. Ia percaya bahwa lingkungan yang mendukung sangat penting untuk memfasilitasi kreativitas.

Dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi Canva, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan alat desain yang

mudah digunakan, tetapi juga mendorong siswa agar mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan mendukung pengembangan kreativitas siswa secara optimal. Peneliti menyarankan agar guru diberikan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi dalam pengajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah.

Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat desain kreatif, seperti poster, infografis, presentasi, dan media pembelajaran lainnya. Kemudahan dalam penggunaan, beragamnya template yang tersedia, dan fleksibilitas dalam berkreasi menjadikan Canva sebagai alat yang cocok untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat belajar mengasah keterampilan desain, mengembangkan ide-ide kreatif, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Menurut Harris & DeLuca (2019), Penulis ini mengamati penggunaan Canva di ruang kelas dan menemukan bahwa aplikasi ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan desain, tetapi juga mendorong kolaborasi di antara siswa. Mereka mencatat bahwa Canva memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif.

terus berinovasi agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Salah satu manfaat keterampilan utama yang harus dimiliki oleh siswa di era ini adalah kreativitas, yaitu kemampuan untuk berpikir secara orisinal, fleksibel, dan inovatif dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang baru.

Namun, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung, kreativitas siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Hal ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, di mana siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga menjadi salah satu faktor yang menghambat pengembangan kreativitas siswa.

Dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi solusi yang menjanjikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur kreatif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Canva tidak hanya mempermudah siswa dalam menuangkan ide-ide mereka secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, Inovatif, dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari. Penelitian ini juga berupaya memberikan solusi konkret agar menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa melalui penggunaan teknologi.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar, sekaligus memperkaya wawasan mengenai integrasi teknologi dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung, dengan tujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas mereka. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dalam memilih strategi pembelajaran inovasi sesuai kebutuhan bagi siswa.

Melalui penelitian ini, penulis berupaya menjawab pertanyaan utama: sejauh mana aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa? Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya akan memberikan gambaran tentang manfaat Canva, tetapi juga menawarkan wawasan tentang cara penggunaannya secara optimal dalam proses pembelajaran.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pendekatan ini dipilih untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam peningkatan kreativitas siswa kelas

V SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung. Berikut adalah langkah-langkah dan desain penelitian yang digunakan:

### 1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Dalam desain ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- a) Kelompok eksperimen: Siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.
- b) Kelompok kontrol: Siswa yang diberikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan aplikasi Canva.

Kedua kelompok akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur tingkat kreativitas sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk membandingkan hasilnya.

### 2. Populasi dan Sampel

- a) Populasi: Seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung.
- b) Sampel: Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan memilih dua kelas dari kelas V. Kelas pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelas kedua sebagai kelompok kontrol.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

- a) Tes Kreativitas: Tes ini dirancang berdasarkan indikator kreativitas seperti *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keunikan), dan *elaboration* (pengembangan ide).
- b) Lembar Observasi: Untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Angket: Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.

#### 4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan berikut:

1. Persiapan
  - a) Menyusun rencana pembelajaran berbasis Canva untuk kelompok eksperimen.
  - b) Menyiapkan materi pembelajaran dan tes kreativitas.
2. Pelaksanaan
  - a) Memberikan pretest kepada kedua kelompok.
  - b) Melaksanakan pembelajaran selama empat minggu. Kelompok eksperimen menggunakan Canva dalam pembelajaran, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.
  - c) Memberikan posttest kepada kedua kelompok.
3. Pengolahan Data
  - a) Menghitung skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.
  - b) Melakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian.
5. Teknik Analisis Data
  - a) Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk membandingkan skor kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
  - b) Data dari lembar observasi dan angket dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil penelitian.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari. Berikut adalah hasil yang diperoleh berdasarkan analisis data:

##### a. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data skor rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel : 2.1  
tabel *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Peningkatan (%)
Kelompok Eksperimen	60,25	85,75	42,5
Kelompok Kontrol	61,00	70,50	15,6

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan skor kreativitas yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

#### b. Uji Hipotesis

Hasil uji-t ( *independent sample t-test* ) hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (  $p < 0,05$  ). Dalam hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva berefektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

#### c. Hasil Observasi

Berdasarkan lembar observasi, siswa yang di kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih cenderung tinggi selama proses pembelajaran. Mereka lebih aktif dalam berpartisipasi, mengemukakan ide, dan menyelesaikan tugas kreatif.

#### d. Hasil Angket

Hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa senang dan termotivasi menggunakan Canva dalam pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa fitur-fitur Canva membantu mereka dalam menuangkan ide-ide kreatif secara visual.

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor berikut:

#### a. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva menyediakan berbagai fitur yang memudahkan siswa untuk membuat desain kreatif, seperti template, elemen grafis, dan alat pengeditan. Fasilitas ini mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka dengan cara yang

menarik mudah dipahami. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Yuswanto & Mahardika (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

**b. Peningkatan Keterlibatan Siswa**

Penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kreativitas mereka. Menurut Munandar (2009), kreativitas siswa dapat berkembang dengan baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

**c. Perbandingan dengan Metode Konvensional**

Kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan konvensional cenderung kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

**d. Keterbatasan dan Tantangan**

Meskipun Canva terbukti efektif, beberapa siswa menghadapi tantangan dalam penggunaan aplikasi ini, seperti keterbatasan akses perangkat dan internet. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah untuk mengatasi hambatan tersebut, misalnya dengan menyediakan fasilitas laboratorium komputer.

**3. Implikasi Penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting:

1. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran kreatif untuk mendukung perkembangan keterampilan berpikir siswa.
2. Sekolah perlu mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran melalui pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai.
3. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan studi lebih lanjut tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari, Kabupaten Tulungagung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

### 1. Efektivitas Aplikasi Canva

Penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis data pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

### 2. Peningkatan Aspek Kreativitas

Aplikasi Canva mampu meningkatkan berbagai aspek kreativitas siswa, yaitu:

1. Kelancaran Ide (*Fluency*): Siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide dalam tugas kreatif.
2. Keluwesan Berpikir (*Flexibility*): Siswa menunjukkan kemampuan untuk menggunakan berbagai pendekatan dalam menyelesaikan tugas.
3. Keunikan (*Originality*): Siswa mampu menghasilkan karya yang lebih inovatif dan orisinal.
4. Pengembangan Ide (*Elaboration*): Siswa mampu mengembangkan ide mereka secara mendetail dan terstruktur.

### 3. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Mereka merasa lebih antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas kreatif.

### 4. Implikasi untuk Pembelajaran

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kreativitas siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan era digital.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Canva. (2023). *Fitur Canva untuk Pendidikan*. Diakses pada 27 Desember 2024 dari <https://www.canva.com/education/>
- Fadilah, R. A., & Saputra, H. (2022). Pengembangan Kreativitas Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan*
- Kusumawati, R. (2020). "Teknologi Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Siswa" dalam Hakim, T. F. (Ed.). *Media Pembelajaran di Abad 21* (hlm. 65-80). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pratama, A. D., & Setyowati, E. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 250-260.
- Rahardjo, M. (2015). "Pengaruh Teknologi terhadap Kreativitas Anak" dalam Soedarmono, E. (Ed.). *Inovasi Pendidikan di Era Digital* (hlm. 45-58). Surabaya: Ganesha Press.
- Santrock, J. W., & Nurjanah. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sari, L., & Nugroho, A. (2019). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 45-57.
- Setiawan, A. (2018). "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dengan Media Digital" dalam Suryanto, H., & Lestari, D. (Ed.). *Transformasi Pendidikan di Era Digital* (hlm. 102-120). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B. (2017). "Mewujudkan Pendidikan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Digital" dalam Prasetyo, A., & Handayani, N. (Ed.). *Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi* (hlm. 89-105). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Wahyuni, N., & Kusumaningrum, D. (2021). Penggunaan Media Desain Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 78-85.
- Wahyuni, S. (2019). *Pengaruh Media Berbasis Digital terhadap Kreativitas Siswa SD*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Yuswanto, R., & Mahardika, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 120-129.