

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN APLIKASI CANVA
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI ERA DIGITAL**

Regita Niken Ashari¹, Khoirul Ilmiati², Wening Patmi Rahayu³, Andy Prasetyo
Wati⁴

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Bisnis FEB Universitas Negeri Malang

¹regita.niken.2504158@students.um.ac.id,

²khoirul.ilmiasi.2504158@students.um.ac.id, ³wening.patmi.fe@um.ac.id,

⁴andy.prasetyo.fe@um.ac.id.

ABSTRACT

The world of education is required to adapt to digital transformation to make the learning process more effective, innovative, and relevant to the needs of the times. Using a systematic literature review, this study aims to explore findings related to the use of Canva as a learning medium. The study results show that Canva has proven relevant for use in various subjects, both academic and vocational, because it can facilitate a more interactive and creative learning experience. This medium has also proven effective in increasing students' motivation, engagement, and visual and critical thinking skills. Overall, the research results confirm that integrating Canva into learning is a pedagogical strategy that supports the achievement of 21st-century competencies through creative, active, and student-centered learning.

Keywords: Canva, Creativity, Learning Media.

ABSTRAK

Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan transformasi digital agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui metode systematic literature review, penelitian ini bertujuan menggali informasi temuan terkait pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa canva terbukti relevan digunakan pada berbagai mata pelajaran, baik akademik maupun vokasional, karena mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir visual dan kritis siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa integrasi canva dalam pembelajaran merupakan strategi pedagogis yang mendukung tercapainya kompetensi abad ke-21 melalui pembelajaran yang kreatif, aktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Canva, Kreativitas, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Perkembangan pada teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah banyak aspek kehidupan di seluruh dunia, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan saat ini terutama di Indonesia, pendidikan dituntut harus mampu beradaptasi dengan berbagai transformasi digital untuk proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman di era saat ini (Kusuma & Muharom, 2024). Guru merupakan ujung tombak dalam proses pendidikan, yang memiliki peran strategis dalam menggunakan dan mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar dan mengajar yang menarik, bermakna dan berkesan untuk siswa (Arikarani & Amirudin, 2021).

Dalam konteks Sekolah baik jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas (SMA), kemampuan para guru dalam memanfaatkan teknologi digital saat ini sangat penting dan tidak untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran saja (Aliyah & Masyithoh, 2024), tetapi juga mensupport perkembangan

secara kompetensi vokasional peserta didik yang relevan pada kebutuhan industry (Hafid, 2025). Sehingga, para pendidik harus mampu menguasai berbagai teknologi dan media digital agar mampu mendukung kegiatan pembelajaran (Septiani & Naibaho, 2025)

Banyak guru masih kesulitan untuk menguasai media pembelajaran digital dan kurang berinovasi dalam merancang strategi belajar yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Proses belajar masih berjalan secara konvensional, sehingga pembelajaran belum mampu mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik. Selain memanfaatkan media dan teknologi yang tersedia, guru perlu kreatif merancang pengalaman belajar yang selaras dengan pada perkembangan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi, teknologi yang digunakan sebagai berbagai media yang membantu membuat proses belajar lebih interaktif, menarik, kreatif dan efektif. (Nurhayati et al., 2022)

Kreativitas sangat berperan dalam mendefinisikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan bagi generasi Alpha dan Z yang hidup di era digital saat ini. Teknologi memungkinkan guru menyampaikan

materi secara lebih kontekstual serta relevan dengan kehidupan siswa saat ini, dengan memberikan kesempatan personalisasi pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kemampuan individu dengan alat-alat digital yang tersedia untuk menciptakan materi pembelajaran dengan cara menarik dan memikat siswa generasi sekarang yang terbiasa dengan konten digital yang beragam (Telaumbanua et al., 2025)

Dengan kreativitas yang dimiliki, guru dapat mengubah ruang kelas menjadi lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan merangsang bagi generasi Alpha dan Z. Mereka tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga penggagaspengalaman pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna (Hayati et al., 2021). Kreativitas pendidik dilihat pada kemampuan untuk merancang berbagai strategi pembelajaran yang sesuai pada gaya belajar peserta didik tiap individu.

Canva adalah aplikasi atau website pengolah desain grafis yang sederhana dan mudah digunakan yang tersedia secara gratis. Aplikasi ini dapat membantu guru dan siswa melakukan tugas mudah. (Asnawati & Sutiah, 2023). Pembelajaran berbasis canva memiliki beberapa keunggulan,

salah satunya adalah media dapat disimpan dalam berbagai format file, seperti PDF, MP4, JPG, dan PNG. Untuk menjaga pembelajaran tetap dinamis, pilih format file yang sesuai. (Nugraha et al., 2023).

Aplikasi canva menyediakan berbagai animasi dan pilihan template yang sangat beragam. Pengguna dapat membuat infografis, poster, presentas, brosur, logo, CV, fliyer, kartu, sertifikat, laporan, sampul buku, komik, undangan, kartu nama, kalender, video, hingga konten media sosial. Canva juga menyediakan template untuk dokumen A4, jadwal kelas, menu, label, kartu identitas, rencana kerja, program, sampul e-book, papan cerita, dan banyak format desain lainnya (Rahmatullah et al., 2020)

Dari latar belakang disimpulkan bahwa saat ini dunia pendidikan harus beradaptasi pada transformasi digital agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan inovatif. Melalui metode systematic literature review, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang relevan dan fleksibel untuk berbagai mata pelajaran, dan mengkaji apakah penggunaan canva meningkatkan

Metode penelitian menggunakan *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode dipilih untuk mengidentifikasi, mengevaluasi serta mensintesis secara komprehensif seluruh temuan penelitian empiris yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan kreativitas siswa di semua jenjang sekolah. Menurut Resnawita dan Hendrik (2023), metode ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

Penelitian ini dipandu oleh lima pertanyaan utama yang berfungsi untuk membatasi ruang lingkup pencarian dan analisis:

RQ1: Bagaimana media canva dapat meningkatkan kreativitas siswa?

RQ2:Bagaimana desain penelitian yang digunakan untuk meneliti kreativitas siswa?

RQ3: Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat kreativitas siswa?

RQ4: Bagaimana teknik analisis data yang digunakan para peneliti untuk menganalisis kreativitas siswa?

RQ5: Gambaran rangkaian penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti meneliti untuk mengukur kreativitas siswa?

Pencarian literatur dilakukan melalui situs yang menyediakan artikel atau jurnal ilmiah, bertujuan memperoleh sumber yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Proses ini dilakukan menggunakan Google Scholar dengan kata kunci pencarian “media canva untuk meningkatkan kreativitas siswa”.

Kata kunci yang dipakai: “Media canva untuk meningkatkan kreativitas siswa”

Database: Google Scholar

Hasil awal: 16.100 artikel



Gambar 1 Hasil *Searching Literature*

3. Inclusion and Exclusion Criteria

Proses seleksi artikel dilakukan berdasarkan kriteria kelayakan yang ketat, Sementara itu, artikel yang tidak memenuhi standar kualitas, tidak sesuai dengan fokus kajian, atau memiliki data yang tidak lengkap dikeluarkan dari proses seleksi. Kriteria inklusi dan eksklusi dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Inklusi

Kriteria	Inklusi	Jumlah
E1	Subjek peserta didik SD/SMP/SMK/SMA	13.900
E2	Artikel ilmiah/PTK	383
E3	Media CANVA	98
E4	2020-2025	56
E5	Sinta/Copernicus	22
E6	Full-text	15

Kriteria

E1 : Subjek dan lokasi

E2 : Jenis

E3 : Variabel utama

E4 : Rentang waktu

E5 : Index

E6 : Ketersediaan akses

Setelah disaring diperoleh artikel sesuai tema ditemukan 13.900 artikel dan artikel memenuhi semua kriteria inklusi dan eksklusi ditemukan 15 artikel.

4. Quality Assesment

Proses penilaian dilakukan dengan tujuan mengevaluasi kualitas metodologi dan ketepatan informasi dalam jurnal yang telah diseleksi. Penilaian ini berfokus pada kriteria

kualitas (quality assessment) yang telah ditetapkan oleh penulis.

QA1 :Apakah penelitian terkait media pembelajaran canva untuk meningkatkan kreativitas siswa?

QA2 :Apakah metode penelitian yang digunakan kuantitatif, kualitatif, mixed methods dan eksperimen, survei, studi kasus?

QA3 :Apakah peneliti mempunyai jenis instrumen penelitian yang digunakan dalam penilitian?

QA4 :Apakah peneliti mempunyai teknik analisis data dalam penilitian?

QA5 :Apakah hasil penelitian yang telah dilakukan tertulis jelas dalam mengetahui kreativitas siswa?

Setiap artikel yang telah diseleksi dinilai menggunakan pertanyaan quality assessment, dengan tanda ✓ (Ya) untuk artikel yang memenuhi kriteria dan X (Tidak) untuk yang tidak memenuhi. Tahap ini memastikan bahwa hanya artikel dengan validitas metodologis yang memadai, kejelasan temuan, serta relevansi yang tinggi terhadap tujuan penelitian. Tabel berikut menyajikan ringkasan hasil penilaian tersebut.

NO	Judul Artikel	QA1	QA2	QA3	QA4	QA5
1	Widayat, W. W., & Rindrayani, S. R. (2025). Dampak Pemanfaatan Media Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Ekonomi Kelas Xi Di Sman 1 Tulugagung Tahun 2024 / 2025 The Impact Of Canva Media Utilization On Improving The Learning Creativity Of Grade Xi Economics Students At Sman 1 Tulungagung. <i>Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian</i> .	✓	✓	✓	✓	✓
2	Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. <i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 09.	✓	✓	✓	✓	✓
3	Syahputra, R. P., Nabila, S., Jannatuzzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. <i>NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat</i> , 4(1), 51-63.	✓	✓	✓	✓	✓
4	Zakaria, A. B., & Kusmiati. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti</i> , 11, 164–173.	✓	✓	✓	✓	✓
5	Prihartini, Y., & 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. <i>Proceedngs Series On Social Scences & Humanities</i> , 10, 181–185. https://doi.org/10.30595/Pssh.V10i.693	✓	✓	✓	✓	✓
6	Soro, S. H., Sariningsih, A., Octavianti, L. N., & Mulyanah. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Vi Sdn Kapuk 03 Pagi. <i>Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 5, 2219–2224.	✓	✓	✓	✓	✓
7	Kamila, C., Gofur, A., & Iryani, E. (2024). Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Dpib Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh. <i>Jurnal Wahana Pendidikan</i> , 11(2), 393.	✓	✓	✓	✓	✓
8	Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 Sdn Gondek. Ceta: <i>Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 7(1), 14–21. https://doi.org/10.37329/Cetta.V7i1.2965	✓	✓	✓	✓	✓
9	Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. <i>Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arstektur Komputer)</i> , 2(2), 90–94.	✓	✓	✓	✓	✓

Hasil seleksi penilaian kualitas menunjukkan bahwa terdapat 9 artikel dari 15 artikel yang memenuhi semua kriteria dan dapat dijadikan sebagai referensi berkualitas tinggi.

5. Data Collection

Ruang lingkup pengumpulan data mencakup tahap pengumpulan literatur yang relevan, seleksi jurnal sesuai kriteria inklusi, serta ekstraksi data yang relevan dari jurnal yang telah dipilih. Proses ini melibatkan 2 Data primer dan data sekunder, adalah data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui:

- a. Observasi berupa pengamatan langsung terhadap objek, misalnya melalui Google Scholar dengan web (<https://scholar.google.com/>).
- b. Studi literatur dengan meninjau, menganalisis artikel relevan yang diterbitkan sebelumnya, termasuk metode systematic literature review (SLR) dari Google Scholar.
- c. Dokumentasi Proses melakukan penyimpanan data yang telah dicari dan dikumpulkan ke dalam Gdrive.

Data sekunder, diperoleh dari jurnal yang sudah ada sebelumnya, bukan hasil pengumpulan baru oleh

penulis, dan dicari dari situs web <https://scholar.google.com/>

Data kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola, temuan, serta kesenjangan penelitian yang relevan dengan topik kajian.

6. Data analysis

Dilakukan melalui langkah sistematis untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna. Analisis bertujuan untuk mengidentifikasi:

- a. Media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kreativitas pada siswa (RQ1).
- b. Variasi desain penelitian yang digunakan peneliti untuk meneliti kreativitas siswa di Indonesia (RQ2).
- c. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur kreativitas siswa (RQ3).
- d. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis kreativitas siswa (RQ4).
- e. Gambaran keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dilakukan terkait kreativitas siswa (RQ5).

Reporting

Pelaporan pada tahap dilakkan secara sistematis dan menyeluruh serta diharapkan dapat dipublikasikan agar bermanfaat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat 5 pertanyaan dalam melakukan penelitian yaitu RQ1, RQ2, RQ3, RQ4 dan RQ5 diklarifikasi dan dibahas dalam pembahasan ini.

RQ1 : Bagaimana media canva dapat meningkatkan kreativitas siswa?

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapa peningkatan kreativitas dalam belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Hasil anallisis data menunjukkan terjad peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest sebesar 67,94 menjadi posttest sebesar 84,12 dengan selisih peningkatan sebesar 16,18 (Widayat & Rindrayani, 2025).

Hasil penelitian lain juga menyebutkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan signifikan, dengan penilaian guru menunjukkan bahwa proyek siswa yang dihasilkan melalui canva memiliki nilai kreativitas yang tinggi dibandingkan pada proyek dengan metode secara tradisional (Hernawati et al., 2024).

Canva menunjukkan hasil Pre-test yang membuktikan mayiritas peserta telah mengenal canva dan memiliki minat terhadap tknologi, vidio animasi, dan gambar dgital sebagai

media pembelajaran. Hasil menggunakan canva menunjukkan bahwa peserta aktif dan antusias dalam membuat desain *prototype* (Rafi Purwa Syahputra et al., 2023).

Hasil penelitian pada artikel keempat menunjukkan penggunaan *template* atau *element canva for education* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. (Zakaria & Kusmiati, 2024). Canva menunjukkan bahwa media ini mampu membawa pengaruh pada peningkatan kreatifitas belajar pada siswa. Penelitian pada artikel kelima ini menyatakan media Canva dapat mempengaruhi tingkatan kreativitas siswa secara signifikan (Prihartini & Sriyanto, 2023).

Pada hasil penelitian artikel ke enam juga menunjukkan pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativtas siswa sekolah dasar dan canva mampu memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran (Soro et al., 2024).

Analisis yang dilakukan pada artikel ketujuh menerangkan bahwa dari siklus 1 dan siklus ke 2, kreativtas meningkat, dengan skor kreativitas meningkat dari yang awal 65 persen menjadi 75 persen dan skor produk menngkat dari 68% menjadi 79%. Dan skor ketutasan dari 68% menjadi

sebesar 86% pada proses pembelajaran (Kamila et al., 2024).

Pada artikel selanjutnya juga menjelaskan bahwa peserta didik dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan kemampuan ekspresi kreatif mereka, serta kemampuan untuk memvisualisasikan puisi melalui digital painting dengan sangat kreatif (Widiarti et al., 2024).

Pembahasan terakhir di artikel kesembilan dengan hasil penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan atau menaikkan kreativitas siswa 8 SMPN 13 Padang. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini bisa menaikkan kreativitas belajar siswa (Annissa & Wikarya, 2022).

RQ2: Bagaimana variasi desain penelitian yang digunakan untuk meneliti kreativitas siswa.

Berdasarkan sembilan artikel yang dianalisis, terlihat bahwa desain penelitian kuantitatif mendominasi temuan. Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen digunakan oleh empat studi, yaitu Widayat & Rindrayani (2025) yang menerapkan *pre-experimental tipe one group pretest posttest*, Kemudian Hernawati et al (2024) menggunakan desain

eksperimen, Penelitian oleh Zakaria & Kusmiati (2024) menggunakan desain kuantitatif secara umum dengan kuesioner, serta penelitian Prihartini & Sriyanto (2023) yang secara khusus menerapkan metode *true experimental design*.

Keempat artikel menekankan pengujian efektivitas suatu intervensi melalui pengukuran terstruktur dan analisis statistik. Sementara itu, pendekatan kualitatif juga digunakan dalam tiga penelitian, yaitu Syahputra et al (2024) dan Soro et al (2024), dan Widiarti et al (2024) menggunakan studi kasus. Ketiganya berfokus pada eksplorasi mendalam pada fenomena sosial, perilaku, atau pemaknaan subjektif dalam konteks pendidikan.

Selain itu, terdapat satu artikel yang menggunakan mix method yaitu Kamila et al (2024). Penelitian menggabungkan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif perubahan perilaku maupun hasil belajar siswa. Terakhir, Annissa & Wikarya (2022) menggunakan pendekatan kuantitatif *non-eksperimental*, tetap dikategorika kuantitatif tetapi tanpa intervensi eksperimen.

Keragaman desain penelitian dalam metode yang digunakan dapat disesuaikan dengan tujuan masing-masing penelitian yaitu untuk menguji efektivitas media canva untuk meningkatkan kreativitas, menggali fenomena secara naturalistik.

RQ3: Bagaimana instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur kreativitas siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar artikel menggunakan instrumen kuesioner atau angket sebagai metode utama pengumpulan data. Artikel yang memanfaatkan kuesioner secara eksplisit adalah Hernawati et al (2024), Prihartini & Sriyanto (2023) serta Zakaria & Kusmiati (2024) Ketiganya menggunakan angket untuk memperoleh informasi dari responden secara terstruktur. Selain itu, Kamila et al (2024) menambahkan kuesioner sebagai bagian dari instrumen campurannya. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner menjadi instrumen paling umum dalam sembilan penelitian tersebut.

Observasi juga merupakan instrumen yang banyak digunakan, terutama dalam penelitian yang menekankan pemantauan proses

pembelajaran. Sementara Hernawati et al (2024) menggunakan observasi untuk melihat perilaku dan respons peserta didik, begitu pula Prihartini & Sriyanto (2023), Soro et al (2024), serta Widiarti et al (2024) juga menggunakan observasi sebagai instrumen kunci dalam menilai kreativitas.

Instrumen wawancara muncul pada beberapa artikel, terutama yang memiliki pendekatan kualitatif atau campuran. Hernawati et al (2024), Kamila et al (2024) dan Widiarti et al (2024) yang menggunakan teknik wawancara untuk menggali informasi mendalam terkait pengalaman dan persepsi peserta didik. Wawancara digunakan sebagai pelengkap dalam memahami temuan yang tidak dapat diperoleh melalui kuesioner.

Jika dilihat secara komparatif, terdapat variasi yang jelas antara instrumen tunggal dan instrumen gabungan. Penelitian oleh Widayat & Rindrayani (2025) dengan instrumen berupa skor *pretest* dan *posttest*, sedangkan Syahputra et al (2024) menggunakan teknik perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian berupa *pretest posttest* sebagai rangkaian tindakan.

Kemudian artikel seperti Soro et al (2024) dan Widiarti et al (2024) menggunakan instrumen yang lebih beragam sehingga menghasilkan data yang lebih kaya dan mendalam. Sebaliknya, Annissa & Wikarya (2022) menekankan siklus tindakan melalui perencanaan, observasi, dan refleksi.

RQ4: Teknik analisis data untuk menganalisis kreativitas

Peninjauan terhadap sembilan artikel untuk melihat efektivitas media canva untuk kreativitas siswa sangat beragam. Penelitian menggunakan analisis statistik seperti *uji normalitas*, *linearitas*, *validitas*, *korelasi*, maupun *regresi sederhana* (Hernawati et al., 2024; Prihartini & Sriyanto, 2023); Zakaria & Kusmiati, 2024)

Dalam penelitian Widayat & Rindrayani (2025) dalam penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif kuesioner yang mengukur 4 aspek kreativitas 4 aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Penelitian oleh Annissa & Wikarya (2022) memanfaatkan analisis SPSS untuk melihat kreativitas siswa.

Pendekatan kualitatif tampak digunakan pada dua penelitian, yaitu penelitian oleh Syahputra et al (2024) dan penelitian oleh Soro et al (2024)

menganalisis kreativitas melalui data pretest, karya peserta didik, serta umpan balik belajar. Penelitian Soro et al (2024) menggunakan observasi langsung untuk menila kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian oleh Kamila et al (2024) dengan observasi, angket tentang kreativitas, dan dokumentasi sebagai dasar analisis. Penelitian ini menggabungkan indikator kreativitas seperti kelancaran ide, fleksibilitas, keunikan, serta elaborasi melalui berbagai instrumen.

Perbedaan teknik analisis ini menunjukkan bagaimana tiap peneliti memilih teknik analisisnya sesuai tujuan untuk mengetahui efektivitas media canva untuk kreativitas peserta didik.

RQ5: Gambaran penelitian terkait media canva untuk kreativitas siswa.

Penelitian oleh Widayat & Rindrayani (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva telah mendorong peningkatan kreativitas siswa secara signifikan. Pergeseran dari metode konvensional menuju pembelajaran digital memungkinkan siswa berpikir lebih kritis, orisinal, dan ekspresif. Melalui pra-eksperimental,

peningkatan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi pada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menegaskan efektivitas canva dalam berbagai jenjang pendidikan.

Penelitian pada artikel kedua oleh Hernawati et al (2024) yang menyatakan bahwa canva mampu menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan secara visual dan kreatif. Meskipun fokus penelitian pada motivasi belajar, hasiln menunjukkan bahwa kreativitas juga meningkat melalui aktivitas desain dan produksi karya visual. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi yang berdampak pada kualitas karya mereka.

Penelitian oleh Syahputra et al (2024) menggunakan pendekatan partisipatoris, dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observes dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan tingkat kepuasan 78% dan sebagian besar siswa memakai canva sebagai media belajar dan pengembangan kreativitas. Penelitian oleh Zakaria & Kusmiati (2024) menunjukkan bahwa medi pembelajaran berbasis Canva menngkatkan kreativitas pada siswa secara signifikan. Melalui eksperimen kuantitatif, ditemukan bahwa media

visual interaktif mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif. Temuan ini menguatkan bukti bahwa media digital dapat menjadi suatu strategi pembelajaran inovatif.

Penelitian oleh Prihartini & Sriyanto (2023) menemukan bahwa canva berpengaruh positif terhadap kreativitas. Siswa menjadi lebih kritis, inovatif, dan mampu menghasilkan karya visual yang sesuai dengan materi. Media ini juga menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan kreatif. Penelitian ini menegaskan relevansi Canva dalam pembelajaran abad ke-21.

Penelitian oleh Soro et al., (2024) yang meneliti implementasi canva untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Pendekatan studi kasus menunjukkan canva dapat meningkatkan kreativitas motivasi, semangat dan kemampuan berpikir kritis. Siswa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide secara visual melalui kegiatan kolaboratif. penggunaan canva menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Penelitian oleh Kamila et al., (2024) fokus pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan

canva untuk siswa sekolah atas dengan pembelajara berbasis proyek yang menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Melalui dua tindakan kelas, terjadi peningkatan kreativitas dari 65% menjadi 75%. Sehingga integrasi Canva dalam PjBL berhasil meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa pada pembelajaran sejarah.

Penelitian pada pembelajaran puisi di SDN Gondek oleh Widiarti et al., (2024) menunjukkan bahwa digital painting melalui canva memperluas eksplorasi kreativitas siswa. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa dapat mengekspresikan pemahaman puisi secara visual. Antusiasme dan kreativitas siswa juga meningkat melalui aktivitas seni visual digital.

Penelitian Annissa & Wikarya (2022) penggunaan canva dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 13 Padang melalui dua siklus PTK. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas dari rata-rata 3,51 menjadi 4,48. Canva mampu membantu siswa mengekspresikan ide secara estetis sekaligus meningkatkan keaktifan mereka. Jadi, penelitian menunjukkan

bahwa media digital membantu kreativitas dan hasil belajar seni

Secara keseluruhan, di berbagai jenjang sekolah penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan skill kreativitas dan keterlibatan siswa. Canva juga terbukti efektif dalam memperkuat kemampuan kreatif siswa. Dengan demikian, Canva memberikan manfaat berupa dampak berkelanjutan perkembangan pada kreativitas siswa dan menegaskan pentingnya media digital dalam mendukung keterampilan abad ke-21.

E. Kesimpulan

Hasil review dari beberapa artikel menunjukkan bahwa media digital canva secara konsisten efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian dari beragam metode baik kualitatif, kuantitatif maupun mix method menegaskan bahwa canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, motivasi, hasil belajar, serta keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan mudah diakses. Canva juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas kolaboratif yang mendorong karya orisinal dan inovatif.

Peningkatan terlihat pada aspek kreativitas kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan kebaruan. Secara keseluruhan, integrasi media canva merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk memperkaya serta memperkuat pembelajaran abad ke-21 yang kreatif, aktif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 681–687.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpu-stakadata.v2i2.307>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hafid, I. K. A. (2025). Peningkatan Kompetensi Kejuruan Melalui Integrasi Kurikulum Industri Di Pendidikan Vokasi : Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 4(2), 196–207.
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2021). BELAJAR ASYIK DAN BERMAKNA: INTEGRASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 167–186.
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Kamila, C., Gofur, A., & Iryani, E. (2024). Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X DPIB Pada Materi Keterkaitan Kerajaan Hindu Budha Dengan Kerajaan Galuh. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15381>
- Kusuma, M. T. A., & Muharom, F. (2024). Transformasi Peran Pendidik dan Tren Pembelajaran Digital di Era Teknologi. *Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(2), 84–97. <https://doi.org/10.70895/ijce.v1i2.29>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*

- IPS, 17(1), 39–47.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Nurhayati, Fidri, M., & Saputra, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Batam. *JURNAL TA'LIMUNA*, 1, 1–9.
- Prihartini, Y., & 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. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 181–185.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.693>
- Rafi Purwa Syahputra, Nabila, S., Jannatuzzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51–63.
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Septiani, T., & Naibaho, D. (2025). Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PAK: Sebuah Tinjauan Literatur. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 395–404.
<https://publisherqu.com/index.php/p/pediaqu/article/view/107/105>
- Soro, S. H., Sariningsih, A., Octavianti, L. N., & Mulyanah. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2219–2224.
- Telaumbanua, S., Telaumbanua, A., & Fau, I. (2025). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Digital. *Edukris: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(02), 225–240.
<https://doi.org/10.54793/edukris.v1i02.233>
- Widayat, W. W., & Rindrayani, S. R. (2025). 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 Tulu. *Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Zakaria, A. B., & Kusmiati. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11, 164–173.