

PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DAN KETRAMPILAN PADA MATERI DESAIN GRAFIS DI SMPN 1 SURANENGGALA

Tedi Mulyaji¹, Metta Mariam², Indra Maulana³

^{1,2,3} Institut Prima Bangsa Cirebon

E-mail: ¹tedimulyaji@gmail.com, ²metta.ipbcirebon@gmail.com,
³indramaulana360@gmail.com

Article Info

Article history:

Received mm April 21, 2026

Revised August 14, 2026

Accepted September 9, 2026

Keywords:

Canva, kreativitas,
keterampilan, desain grafis,
pembelajaran informatika.

ABSTRACT

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan keterampilan siswa pada materi desain grafis mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Suranenggala, Kabupaten Cirebon. Penelitian dilaksanakan selama tiga minggu dengan menggunakan metode quasi eksperimen melalui desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 79 siswa kelas VIII. Instrumen penelitian berupa angket kreativitas dan keterampilan yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan hasil Cronbach's Alpha > 0,70 yang menunjukkan instrumen reliabel.

Hasil uji prasyarat menunjukkan data tidak sepenuhnya berdistribusi normal, sehingga analisis hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik Mann-Whitney U dan korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dengan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$ serta peningkatan keterampilan siswa dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$. Selain itu, terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara kreativitas dan keterampilan siswa setelah pembelajaran menggunakan Canva dengan koefisien korelasi sebesar 0,892. Analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas dan keterampilan pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran desain grafis.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. PENDAHULUAN (11 PT)

Perkembangan pesat teknologi informasi membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam transformasi metode pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran berbasis digital. Kehadiran internet dan berbagai aplikasi berbasis web telah mengubah pola

pembelajaran konvensional menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan efisien, termasuk dalam pembelajaran desain grafis. Teknologi tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Desain grafis merupakan salah satu cabang seni terapan yang mengintegrasikan elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dalam konteks pendidikan, desain grafis memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, dan pemecahan masalah. Salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur desain yang mudah digunakan sehingga mendukung guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan responsif (Anggraeny et al., 2021; Resmini et al., 2021).

Canva dinilai mampu mengakomodasi proses pembelajaran berbasis teknologi dengan menghadirkan antarmuka yang ramah pengguna serta beragam fitur desain yang mendukung kreativitas siswa (Triningsih, 2021). Melalui Canva, siswa dapat dengan mudah mengekspresikan ide visual tanpa harus memiliki kemampuan teknis desain yang kompleks. Hal ini menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa.

Namun demikian, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran juga memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan fitur dibandingkan perangkat lunak desain profesional, serta akses terhadap konten premium yang tidak selalu tersedia secara gratis (Baihaqi & Fadly, 2024). Selain itu, penggunaan template siap pakai berpotensi menurunkan kemampuan berpikir mandiri siswa apabila tidak diimbangi dengan bimbingan pedagogis yang tepat (Nurindah et al., 2024).

Meskipun demikian, Canva tetap memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran desain grafis apabila digunakan secara tepat. Aplikasi ini dapat membantu siswa memahami konsep dasar desain seperti keseimbangan, hierarki visual, kontras, dan harmoni, sekaligus mendorong eksplorasi ide kreatif melalui kombinasi warna, font, dan elemen visual lainnya (Pangaribuan et al., 2024). Berbagai kajian terdahulu, bagaimanapun, cenderung berhenti pada deskripsi fitur dan kemudahan penggunaan Canva (Anggraeny et al., 2021; Resmini et al., 2021; Triningsih, 2021) atau pada pemaparan potensinya secara konseptual dalam

mengenalkan elemen-elemen dasar desain (Pangaribuan et al., 2024), tanpa secara spesifik mengukur sejauh mana penggunaannya benar-benar berpengaruh terhadap kreativitas dan keterampilan desain siswa, terlebih jika dikaitkan dengan keterbatasan yang telah diidentifikasi sebelumnya (Baihaqi & Fadly, 2024; Nurindah et al., 2024). Kesenjangan inilah yang mendasari penelitian ini. Berbeda dari studi-studi sebelumnya yang bersifat deskriptif atau konseptual, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa secara empiris, sekaligus mempertimbangkan faktor pedagogis yang dapat memaksimalkan manfaat sekaligus meminimalkan keterbatasan yang melekat pada aplikasi ini.

Penelitian ini menjadi relevan seiring meningkatnya kebutuhan akan keterampilan kreatif dan literasi digital di era transformasi digital. Dengan menghadirkan bukti empiris yang selama ini belum tersedia secara spesifik, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik, pembuat kebijakan, serta pengembang aplikasi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa depan (Yuono et al., 2025).

2. METODELOGI (11 PT)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Suranenggala, Kabupaten Cirebon, dengan pertimbangan kesesuaian karakteristik sekolah serta ketersediaan sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti laboratorium komputer dan ruang kelas yang memadai. Waktu penelitian berlangsung dari Agustus 2024 hingga Juli 2025, meliputi tahapan observasi awal, penyusunan dan validasi instrumen, pelaksanaan eksperimen, analisis data, hingga penyusunan laporan akhir. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan desain pretest–posttest.

Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Suranenggala tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 355 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan jadwal dan akses penggunaan laboratorium komputer antar kelas, mengingat pembelajaran berbasis Canva pada kelompok eksperimen menuntut ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai secara konsisten selama proses pembelajaran berlangsung. Pertimbangan ini diambil untuk meminimalkan bias yang berpotensi muncul akibat perbedaan kondisi fasilitas maupun waktu

pelaksanaan pembelajaran antara kedua kelompok, sehingga perbedaan hasil yang diperoleh dapat lebih diatribusikan pada perlakuan yang diberikan dan bukan pada faktor teknis di luar variabel penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih dua kelas dengan jadwal penggunaan laboratorium komputer yang setara, yaitu kelompok eksperimen (40 siswa) yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dan kelompok kontrol (39 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitasnya menggunakan metode Cronbach's Alpha. Analisis data diawali dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu uji Mann-Whitney untuk mengetahui perbedaan kreativitas dan keterampilan antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta uji korelasi Spearman untuk menganalisis hubungan antara kreativitas dan keterampilan siswa. Seluruh tahapan penelitian dilakukan secara sistematis guna memperoleh hasil yang valid dan objektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (11 PT)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran desain grafis, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai N-Gain pada kelompok eksperimen. Pengaruh tersebut berkaitan dengan kesesuaian fitur Canva dengan indikator kreativitas yang diukur. Antarmuka *drag-and-drop* memudahkan siswa menghasilkan berbagai gagasan visual secara cepat sehingga mendukung kelancaran berpikir, sedangkan beragam template, warna, dan tata letak mendorong eksplorasi berbagai alternatif desain yang mencerminkan keluwesan berpikir. Selain itu, fitur pengeditan yang mudah digunakan memungkinkan siswa mengembangkan dan menyempurnakan ide secara bertahap, sementara aspek keaslian tercermin dari kemampuan siswa memodifikasi dan mengombinasikan elemen-elemen visual yang tersedia menjadi karya yang sesuai dengan preferensi masing-masing. Temuan ini sejalan dengan Nisa et al. (2025), yang menyatakan bahwa Canva menyediakan lingkungan pembelajaran visual yang mendukung eksplorasi ide, kreativitas, dan pengembangan desain siswa. Kemudahan teknis yang ditawarkan Canva juga memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan bereksperimen dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan desain grafis yang lebih baik pada kelompok eksperimen.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rerata N-Gain kreativitas sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional, yang minim rangsangan visual interaktif, tetap mampu mendorong kreativitas siswa meski pada tingkat terbatas. Jika dibandingkan secara tidak langsung, sekalipun Canva memiliki keterbatasan teknis seperti ketergantungan koneksi internet dan akses konten premium (Baihaqi & Fadly, 2024), aplikasi ini tetap menyediakan ruang manipulasi visual yang tidak dimiliki pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan catatan Nurindah et al. (2024) bahwa efektivitas medium visual dalam mendorong kreativitas sangat bergantung pada bimbingan pedagogis yang menyertainya, sehingga tanpa elemen tersebut, capaian kreativitas cenderung berada pada kategori sedang sebagaimana terlihat pada kelompok kontrol. Dengan demikian, keterbatasan pembelajaran konvensional dalam merangsang eksplorasi ide kreatif tampaknya bukan semata soal ketiadaan teknologi, melainkan minimnya ruang manipulasi visual yang dapat memicu berpikir divergen siswa.

Kelas eksperimen yang menggunakan Canva memperoleh rerata N-Gain kreativitas sebesar 0,54, sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,50. Meskipun selisihnya

tampak kecil secara deskriptif, uji statistik menunjukkan perbedaan ini signifikan ($p = 0,012 < 0,05$), yang berarti peningkatan tersebut bukan disebabkan oleh kebetulan, melainkan oleh pengaruh nyata penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Kecilnya selisih ini wajar mengingat kreativitas bersifat multidimensional dan dipengaruhi banyak faktor di luar media pembelajaran, seperti kemampuan awal dan motivasi siswa. Temuan ini sejalan dengan Anggraeni et al. (2025), yang melaporkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan meskipun besarnya peningkatan tidak selalu tampak mencolok secara deskriptif. Karena itu, signifikansi statistik yang diperoleh justru menegaskan bahwa Canva tetap memberikan kontribusi nyata, meski beroperasi di tengah variabel lain yang juga membentuk kreativitas. Selisih kecil tidak dapat disamakan dengan pengaruh yang tidak berarti, terlebih perlakuan ini hanya diberikan dalam waktu yang relatif singkat. Pola serupa terlihat pada keterampilan desain grafis, dengan rerata N-Gain 0,55 (eksperimen) dan 0,53 (kontrol), serta signifikansi 0,007 ($p < 0,05$). Hasil uji korelasi juga menunjukkan hubungan sangat kuat antara kreativitas dan keterampilan setelah pembelajaran menggunakan Canva ($r = 0,892$), menandakan bahwa Canva berperan ganda: mendorong proses berpikir kreatif sekaligus menguatkan kemampuan eksekusi desain siswa secara bersamaan.

Meskipun perbedaan nilai N-Gain kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlalu besar secara numerik, hasil tersebut tetap menunjukkan keunggulan pembelajaran berbasis Canva. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Interaksi siswa dengan elemen visual dan fitur desain Canva mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini berkontribusi pada terbentuknya proses berpikir kreatif yang lebih optimal.

Selain kreativitas, penelitian ini juga mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap keterampilan desain grafis siswa. Keterampilan siswa diukur melalui tes pretest dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan metode N-Gain. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil pengukuran memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media Canva dalam pembelajaran berbasis praktik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai rerata N-Gain keterampilan sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat

desain grafis. Namun, keterbatasan media dan kurangnya dukungan visual interaktif menyebabkan peningkatan keterampilan belum mencapai hasil maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih mendukung aktivitas praktik siswa.

Pada kelas eksperimen, nilai rerata N-Gain keterampilan siswa mencapai 0,55 dan termasuk dalam kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa secara lebih efektif. Melalui Canva, siswa dapat langsung mempraktikkan konsep desain dengan bantuan template, elemen visual, dan fitur pengeditan yang mudah digunakan. Kemudahan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, aplikatif, serta memungkinkan siswa untuk menerapkan ide-ide desain secara langsung dalam bentuk produk visual. Temuan ini sejalan dengan Syahrir et al. (2023), yang menyatakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu mendukung proses desain secara lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep desain secara teoritis, tetapi juga memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan keterampilan praktis melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Meskipun perbedaan nilai N-Gain kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlalu besar secara numerik, hasil tersebut tetap menunjukkan keunggulan pembelajaran berbasis Canva. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Interaksi siswa dengan elemen visual dan fitur desain Canva mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sejalan dengan Dimas et al. (2025) yang melaporkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui penyajian materi yang menarik serta fitur-fitur interaktif. Kondisi ini berkontribusi pada terbentuknya proses berpikir kreatif yang lebih optimal.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji Mann–Whitney U sebagai uji hipotesis. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai ini menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan kreativitas dan keterampilan antara kedua kelompok bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan Canva dapat diterima.

Berdasarkan seluruh hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa. Canva terbukti mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berbasis praktik. Penerapan media pembelajaran berbasis Canva juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas dan literasi digital. Oleh karena itu, Canva direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran desain grafis di sekolah.

4. KESIMPULAN (11 PT)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan analisis N-Gain, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rerata 0,50 dengan kategori sedang, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan Canva memperoleh rerata 0,54. Meskipun selisih peningkatan tidak terlalu besar, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis media visual interaktif seperti Canva lebih efektif dalam merangsang kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media digital.

Pengaruh penggunaan Canva juga terlihat pada peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Kelas kontrol memperoleh nilai rerata N-Gain sebesar 0,53, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rerata 0,55, keduanya berada pada kategori sedang. Walaupun perbedaan nilai rerata relatif kecil, distribusi peningkatan keterampilan pada kelas eksperimen cenderung lebih merata dan stabil dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendukung penguasaan keterampilan siswa secara lebih konsisten.

Selain itu, hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas dan keterampilan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik, mencakup aspek kreativitas dan keterampilan, serta relevan digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA (11 PT)

- Anggraeni, F., Rustika, P., & Arwanto. (2025). Penerapan model PBL berbasis website Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. *Pedagogy*, 10(3), 1072–1082.
- Anggraeny, R., Pramudya, I., & Lestari, S. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 45–54.
- Baihaqi, M. I., & Fadly, M. (2024). Tantangan dan peluang penggunaan Canva dalam pembelajaran desain grafis di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 33–41.
- Canva. (2025). *Canva for education: Design made easy*. <https://www.canva.com/education>
- Dimas, Haifaturrahmah, & Nizaar, M. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD. *Journal of Independent Education (JIIE)*, 1(2), 31–37.
- Farman, A., Rahmawati, D., & Hidayat, R. (2024). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas visual siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 58–66.
- Nisa, I., Syafaah, P. N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas dan desain visual siswa MTS Manba'ul Ulum. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner (JPIM)*, 2(3), 2791–2802.
- Nurindah, S., Prasetyo, B., & Laily, N. (2024). Ketergantungan template digital dan dampaknya terhadap kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 21–30.
- Pangaribuan, T., Siregar, M., & Lubis, A. (2024). Pengembangan keterampilan desain grafis siswa melalui media pembelajaran berbasis Canva. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 75–84.
- Resmini, S., Mulyani, D., & Anwar, K. (2021). Canva sebagai media pembelajaran visual pada era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 112–120.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2023*, 732–742.
- Triningsih, D. E. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 89–98.
- Yuono, A., Setiawan, R., & Kurniawati, I. (2025). Keterampilan abad ke-21 dan implementasinya dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 3(1), 1–10.

Commented [A1]: Referensi yang digunakan masih terbatas dan sebagian belum menggunakan sumber terbaru. Disarankan untuk menambahkan referensi dari jurnal ilmiah yang lebih baru agar kajian teori dan pembahasan menjadi lebih kuat.