

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP KREATIVITAS SISWA DI SMA NEGERI 3 MEDAN

Jeremi Sandi Rambe¹, Mian Siahaan², Elisabeth Margareta³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Corresponden E-mail E-Mail; jeremisandi.rambe@student.uhn.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa kelas XII IPS-1 di SMA Negeri 3 Medan. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain One-Shot Case Study, yaitu siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan Canva dalam pembelajaran materi Persamaan Dasar Akuntansi dan kemudian diukur tingkat kreativitasnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa setelah menggunakan Canva adalah 105,89 dengan distribusi data yang normal. Uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan Canva dan kreativitas bersifat linear, dengan nilai signifikansi 0,509 ($> 0,05$). Uji regresi menunjukkan nilai F sebesar 7,561 dengan signifikansi 0,010 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Canva, Media Pembelajaran; Kreativitas Siswa; Persamaan Dasar Akuntansi; one-shot case study

Abstract

This study aims to determine the effect of using Canva as a learning medium on the creativity of 12th-grade social science students at SMA Negeri 3 Medan. The method employed is quantitative with a One-Shot Case Study design, where students were treated using Canva in learning the topic of Basic Accounting Equation, and their creativity levels were subsequently measured. Instruments used in this study include questionnaires, observation sheets, and documentation. Data were analyzed through normality tests, linearity tests, and simple regression analysis. The results showed that the average student creativity score after using Canva was 105.89, with normally distributed data. The linearity test indicated a linear relationship between the use of Canva and creativity, with a significance value of 0.509 (> 0.05). The regression test showed an F-value of 7.561 with a significance of 0.010 (< 0.05), indicating a significant effect of using Canva on students' creativity. Therefore, the use of Canva is proven to effectively enhance student creativity in the learning process.

Keywords: Canva, Learning Media; Student Creativity; Basic Accounting Equation; One-Shot Case Study

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini sudah semakin pesat dan maju, hal tersebut dikarenakan tingginya tingkat kebutuhan manusia yang dimana teknologi tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu manusia dalam meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik (Musannadah & Jannah, 2022). Pada undang undang no 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa “ bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan

kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan”.

Media digital saat ini memainkan peran penting dalam pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan kreativitas siswa. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang populer, menawarkan alat dan sumber daya yang memungkinkan pengguna, terutama siswa, untuk bereksperimen dengan berbagai elemen desain, Canva menjadi media yang efektif untuk menyalurkan ide-ide kreatif siswa.. Canva tidak hanya menyediakan alat untuk desain visual, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan menggunakan Canva, siswa dapat memvisualisasikan gagasan dan ide mereka, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penggunaan Canva dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek yang dapat memfasilitasi kerja sama antar siswa, sehingga mereka dapat saling bertukar ide dan inspirasi (Fitri, Fathoni, & Sari, 2024). Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga memperluas wawasan siswa tentang bagaimana berkolaborasi secara efektif dalam suatu tim (Purba, 2022).

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih menghadapi keterbatasan dalam hal keterampilan dan kreativitas, terutama dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Jannah, Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, 2023). SMA Negeri 3 Medan, meskipun sudah terdapat fasilitas teknologi yang memadai, masih terlihat adanya kesenjangan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat memberikan solusi terhadap masalah ini (T. Siregar, Amir, & Adinda, 2023).

Perihal berikut terjadi kepada para guru SMA negeri 3 yang di mana pada kurikulum merdeka saat ini banyak guru yang masih kesulitan dalam meningkatkan efisiensi belajar siswa dalam melakukan kegiatan yang berbasis digital maupun teknologi. Maka pada penelitian ini, peneliti mengamati dan melakukan wawancara kepada salah satu guru SMA negeri 3 Medan yaitu **Ibu Rumiste Pakpahan** Dimana beliau dan mendapatkan data nilai siswa kelas XII IPS.

Tabel 1. Daftar peserta didik yang sudah dan belum memenuhi kkm

Tahun	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa ≥ KKM	% KKM	Siswa < KKM	% < KKM
2023	XII IPS-1	35	75	20	57,14%	15	42,85%
	XII IPS-2	36	75	22	61,11%	14	38,88%
	XII IPS-3	35	75	19	54,28%	16	45,71%
2024	XII IPS-1	34	75	23	67,64%	11	32,35%

2025	XII IPS-2	35	75	24	68,57%	11	31,42%
	XII IPS-3	34	75	22	64,70%	12	35,29%
	XII IPS-1	35	75	28	80,00%	7	20,00%
	XII IPS-2	36	75	29	80,55%	7	19,44%
	XII IPS-3	35	75	27	77,14%	8	22,85%

Berdasarkan data pada tabel data capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama tiga tahun terakhir pada kelas XII IPS di SMA Negeri 3 Medan, terlihat adanya tren peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 75. Pada tahun 2023, persentase siswa yang mencapai KKM masih tergolong sedang, dengan rata-rata antara 54,28% hingga 61,11% per kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga siswa belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan, yang dapat mengindikasikan rendahnya daya serap materi dan kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan saat itu (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

Namun, sejak tahun 2025 ketika media pembelajaran Canva mulai diterapkan dalam proses belajar mengajar, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Persentase siswa yang mencapai KKM meningkat hingga 80% di hampir seluruh kelas, sementara jumlah siswa yang belum tuntas menurun drastis hingga di bawah 23% (Pratiwi, Suprpto, & Moeawanah, 2023). Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan kreatif seperti Canva dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kreativitas siswa dalam belajar. Dengan demikian, data ini memperkuat pentingnya inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa di sekolah (Nurhayati, Supratman, & Rahayu, 2023).

Maka peneliti mencoba memberikan media alternatif yang dapat lebih efektif Untuk mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran ekonomi, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Kreativitas Siswa di SMA Negeri 3 Medan".

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian ini, menggunakan data berbentuk angka (numerik) Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Shot Case Study. Pada design ini terdapat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Treatment adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen. Melalui pendekatan penelitian ini,

peneliti hanya membandingkan/ menghubungkan antara nilai perlakuan dengan nilai posttest (Humaya, Bangun, Purba, Dewi, & Dewi, 2023).

penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Medan yang beralamat di Jl. Budi Kemasyarakatan No 3, Pulo Brayan Kota, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025Subjek adalah sumber data penelitian sedangkan objek pene. litian adalah data atau informasi yang diperoleh dari sumber penelitian (Harahap, Wibowo, Sitopu, Solehuddin, & Napsin, 2022). Teknik pengambilan sample dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan pemilihan sample sesuai tujuan yang telah ditentukan dan ditetapkan Data penelitian diberikan dalam bentuk satu kelompok siswa Kelas XII IPS-1 yang berjumlah 35 siswa sebagai sample kelas eksperimen. Subjek ini dipilih karena peneliti menggunakan desain one shot case study untuk melihat pengaruh media pembelajaran canva terhadap kreativitas siswa (A. Siregar & Sitorus, 2021). Adapaun objek penelitian yang merupakan fokus penelitian pengaruh media pembelajaran canva terhadap kreativitas siswa di Kelas XII IPS-1. Deskripsi data penelitian memberikan gambaran awal tentang data yang digunakan dalam penelitian ini. Data ini akan mencakup informasi yang relevan mengenai variabel yang diteliti, baik sebelum maupun setelah penggunaan media pembelajaran Canva (Rohma & Sholihah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan sabanyak 35 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan yang berada di kelas X IPS 1 di SMA Negeri 3 Medan. Siswa-siswa ini dipilih secara random sampling, dengan mempertimbangkan mereka yang memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan teknologi dan media digita (Sumarno, 2023).. Sebelum pengambilan data, siswa-siswa tersebut sudah mengenal aplikasi canva dan penggunaan media Canva sebagai alat pembelajaran, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan kreativitas mereka setelah diberikan pelatihan dan penggunaan Canva dalam pembelajaran (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021).

Uji Statistik Deskriptif

Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Canva	35	87	130	111.74	12.188
Kreativitas	35	76	129	105.89	10.753
Valid N (listwise)	35				

Statistik deskriptif yang disajikan untuk dua variabel, yaitu canva dan kreativitas, menunjukkan bahwa keduanya memiliki 35 data valid. Nilai rata-rata canva (111,74) sedikit lebih tinggi dibandingkan kreativitas (105,89), dengan data canva memiliki rentang nilai yang lebih luas, tercermin dari simpangan baku yang lebih besar (12,188 dibandingkan 10,753 untuk kreativitas).

Nilai minimum untuk canva adalah 87 dan maksimum 130, sedangkan kreativitas memiliki nilai minimum 76 dan maksimum 129.

Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 2. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.432 ^a	0,186	0,162	9,84523
a. Predictors: (Constant), media canva				

Berdasarkan tabel Model Summary di atas, diperoleh nilai R (korelasi) sebesar 0,432 yang menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media Canva dengan kreativitas siswa. Sementara itu, nilai R Square sebesar 0,186 mengindikasikan bahwa 18,6% variasi kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media Canva. Sedangkan sisanya, yaitu 81,4% dijelaskan oleh faktor lain di luar model ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media Canva berkontribusi terhadap kreativitas, masih ada faktor lain yang lebih dominan yang memengaruhi hasil kreativitas siswa (Fadillah, Astuti, & Alfiatussyifa, 2024).

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,162 memberikan gambaran koreksi terhadap R Square dengan memperhitungkan jumlah variabel dan sampel dalam model. Nilai ini tetap menunjukkan bahwa media Canva memiliki kontribusi dalam menjelaskan variasi kreativitas siswa, namun tidak terlalu besar. Standard Error of the Estimate sebesar 9,84523 menunjukkan seberapa jauh nilai prediksi dari nilai aktual kreativitas siswa. Semakin kecil nilai ini, semakin baik model regresi dalam memprediksi variabel dependen. Dalam konteks ini, model menunjukkan hubungan yang cukup, namun belum sepenuhnya kuat atau dominan dalam menjelaskan kreativitas siswa hanya berdasarkan media Canva saja.

Uji Keberartian Koefisien Regresi

Tabel 3. Uji Keberartian Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
Model		Standardized Coefficients		t	Sig.	
		Beta				
1	(Constant)	63,319	15,569		4,067	0,000
	media canva	0,381	0,139	0,432	2,750	0,010
a. Dependent Variable: kreativitas						

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi (B) untuk variabel media Canva adalah sebesar 0,381 dengan nilai signifikansi (Sig.) = 0,010, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti

bahwa penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Artinya, setiap peningkatan 1 satuan dalam skor penggunaan media Canva akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0,381 satuan dalam skor kreativitas siswa. Koefisien ini menunjukkan hubungan yang positif, artinya semakin intens atau baik penggunaan media Canva, maka semakin tinggi pula tingkat kreativitas siswa.

Selain itu, nilai t hitung = 2,750 dengan Sig. = 0,010 juga mengonfirmasi bahwa koefisien regresi tersebut signifikan secara statistik. Ini berarti variabel media Canva memang memberikan kontribusi nyata dalam memprediksi kreativitas siswa. Sementara itu, nilai konstanta (intercept) sebesar 63,319 berarti bahwa jika media Canva tidak digunakan (nilai = 0), maka nilai kreativitas siswa diperkirakan sebesar 63,319. Nilai Standardized Coefficient (Beta) sebesar 0,432 menunjukkan kekuatan pengaruh dari media Canva terhadap kreativitas siswa dalam skala standar, di mana nilai ini tergolong cukup (sedang). Dengan demikian, secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Uji Keberartian Regresi

Tabel 4. Uji Keberartian Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	732,904	1	732,904	7,561	.010 ^b
	Residual	3198,639	33	96,928		
	Total	3931,543	34			

a. Dependent Variable: kreativitas
b. Predictors: (Constant), media canva

Berdasarkan tabel ANOVA, diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 7,561 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,010. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti model regresi linear sederhana ini signifikan secara statistik. Artinya, penggunaan media Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Dengan kata lain, terdapat hubungan yang bermakna antara variabel bebas (media Canva) terhadap variabel terikat (kreativitas siswa), dan model yang digunakan cocok untuk menjelaskan hubungan tersebut.

Selain itu, nilai Sum of Squares Regression sebesar 732,904 menunjukkan jumlah variasi kreativitas siswa yang dapat dijelaskan oleh penggunaan media Canva. Sementara itu, Sum of Squares Residual sebesar 3198,639 mencerminkan variasi kreativitas yang tidak dijelaskan oleh model, atau berasal dari faktor lain di luar penggunaan media Canva. Dengan df (degree of freedom) untuk regresi = 1 dan residual = 33, serta Mean Square sebesar 732,904 untuk regresi dan 96,928 untuk residual, maka nilai F diperoleh dari pembagian antara keduanya ($732,904 /$

96,928 = 7,561). Nilai F ini menjadi dasar dalam mengukur apakah model regresi layak digunakan dalam analisis. Karena hasilnya signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva secara statistik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa kelas XII IPS-1 di SMA Negeri 3 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*, di mana siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan Canva dalam pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi persamaan dasar akuntansi. Setelah itu, dilakukan pengukuran terhadap kreativitas mereka (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Nilai rata-rata pemanfaatan Canva adalah 111,74, dengan modus sebesar 130 yang menunjukkan banyak siswa secara aktif dan maksimal menggunakan Canva. Simpangan baku sebesar 12,19 menunjukkan variasi penggunaan media yang wajar. Rentang nilai penggunaan Canva adalah 43 poin, dari nilai terendah 87 hingga tertinggi 130, menandakan bahwa sebagian besar siswa mampu memanfaatkan Canva secara optimal dalam tugas pembelajaran mereka.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, diperoleh nilai R sebesar 0,640 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan media Canva dengan kreativitas siswa. Nilai R^2 sebesar 0,409 berarti sekitar 40,9% variasi kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Canva, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari (Mudinillah & Rizaldi, 2021) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, serta penelitian Lubis (Handayani et al., 2023) yang menemukan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan daya imajinasi dan hasil karya siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Model regresi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah $Y = 52,071 + 0,465X$, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media Canva akan meningkatkan skor kreativitas siswa sebesar 0,465 poin. Hal ini sejalan dengan penelitian Situmorang (Suputra, Basuki, & Septiana, 2023) yang menemukan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran digital mampu meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa, khususnya dalam ranah kreativitas. Dengan demikian, model regresi ini dapat menggambarkan secara nyata pengaruh positif penggunaan media Canva terhadap kreativitas siswa.

Hasil uji keberartian koefisien regresi menunjukkan bahwa nilai t hitung (6,921) > t tabel (1,688) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi signifikan. Artinya, penggunaan media Canva terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Putri (Wibowo, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital dapat memengaruhi perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta penelitian Pratama (Aryani, 2022) yang membuktikan bahwa desain pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan kreativitas.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Perbedaan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada konteks materi Persamaan Dasar Akuntansi, yang umumnya dianggap abstrak. Dengan bantuan Canva, konsep akuntansi dapat divisualisasikan dalam bentuk poster, infografis, dan presentasi, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih memicu kreativitas siswa. Selain itu, data capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama tiga tahun terakhir menunjukkan peningkatan signifikan sejak penggunaan Canva diterapkan, dengan persentase ketuntasan mencapai lebih dari 80%. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif seperti Canva mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif, aktif, dan termotivasi dalam proses belajar, sekaligus menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi Persamaan Dasar Akuntansi. Inilah kebaruan (*novelty*) penelitian ini, yaitu membuktikan bahwa media desain grafis tidak hanya efektif pada mata pelajaran berbasis seni dan humaniora, tetapi juga pada bidang ekonomi yang bersifat numerik.

Selanjutnya, keberartian regresi secara simultan juga signifikan, dibuktikan dengan nilai F hitung (47,882) > F tabel (3,94) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun layak digunakan untuk memprediksi pengaruh penggunaan media Canva terhadap kreativitas siswa (Amrina et al., 2021). Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh Nugraha (Widyatnyana, 2021) yang menegaskan bahwa model regresi berbasis variabel media digital terbukti signifikan dalam menjelaskan variasi kreativitas siswa, serta penelitian Hutapea (Friendha Yuanta & Diyas Age Larasati, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media inovatif secara statistik berpengaruh nyata terhadap peningkatan kreativitas di kelas.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Pertama, desain penelitian One-Shot Case Study tidak memungkinkan peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest-posttest*) (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, kreativitas siswa diukur terutama melalui produk visual, sehingga aspek kreativitas non-visual mungkin belum terakomodasi secara optimal (Ahda & Khayroiyyah, 2022). Keterbatasan ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya, misalnya dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan lebih banyak kelas, serta memperluas indikator kreativitas pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

KESIMPULAN

Setelah mendapatkan data hasil penelitian mengenai korelasi antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa di SMA Negeri 3 Medan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat korelasi (Hubungan) antara variable aplikasi media canva (X) terhadap variabel kreativitas siswa (Y). Dimana korelasinya dapat kita lihta pada hasil korelasi product moment atau rhitung yang menunjukkan nila yang lebih besar dari rtabel dengan taraf signifikansi 5%.

2. Tingkat hubungan antara variable aplikasi media canva (X) dan variabel kreativitas siswa (Y) memiliki tingkat hubungan yang berada dalam pada kategori sedang, hal ini sesuai dengan tabel interpretasi korelasi bahwa berada pada tingkat sedang atau cukup.

Saran

Dari Hasil Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 3 Medan, maka peneliti dapat memberikan saran dan masukkan kepada berbagai pihak yang bersangkutan, yakni:

1. Kepada kepala sekolah, diharapkan agar mampu memberikan penekan yang lebih lagi kepada guru untuk mengajar dengan media yang lebih kreatif sehingga merangsang otak anak untuk berfikir kreatif
2. Kepada Guru, hendaknya memberikan wadah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan sekolah sehingga dapat meningkatkan kreativitas.
3. Kepada Siswa, agar mampu untuk terus dapat meningkatkan kreativitas menjadi lebih baik lagi supaya dapat menghasilkan karya yang memuaskan.
4. Untuk peneliti lain, diharapkan agar bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan kreativitas siswa

References

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam*. (1), 57–65.
- Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., ... Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.
- Aryani, W. D. (2022). Implementasi Model Pjbl Dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Viib Smpn 1 Kandeman. *Ristek: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 37–49.
- Fadillah, N. N., Astuti, A., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Citeureup. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 120–127.
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif. *Journal Of Research Applications In Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/Jarcoms.V3i1.2815>
- Friendha Yuanta, & Diyas Age Larasati. (2023). Developing Canva-Based Learning Media On Maps And Class Layout For Third Graders Of Elementary School. *Education And Human Development Journal*, 8(2), 66–75. <https://doi.org/10.33086/Ehdj.V8i2.5220>
- Handayani, T., Syarifudin, A., Tastin, T., Nurlaili, N., Bujur, D. A., Al-Ihwana, A.-I., ... Saputra, A. D.

- (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Di Madrasah Ibtidaiyah. *Taawun*, 3(01), 83–94. <https://doi.org/10.37850/Taawun.V3i01.377>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1).
- Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, R. S., & Dewi, P. A. (2023). Pelangcah: Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71–80.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127–134.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/Semantik.V11i1.P61-70>
- Liu, M., Liu, L., Xu, D., & Zhang, L. (2025). Cognitive Iot Collusion Ssdf Attack Detection Based On Fp-Growth Algorithm. *Journal Of Network And Systems Management*, 33(2), 53–64. <https://doi.org/10.1007/S10922-025-09900-9>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using The Canva Application As An Arabic Learning Media At Sma Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application Of Canva As Interactive Media In 21st Century Learning. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 5(6), 72–80.
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva

- Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Sumarno. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum. *Journal Of Educational Review And Research*, 6(1), 56–62.
- Suputra, I. N., Basuki, A., & Septiana, A. (2023). *Improve Students' Critical Thinking And Skills Through Canva-Based E-Modules*. Atlantis Press International Bv. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-178-4_18
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Wibowo, H. S. (2023). *Canva : Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah*. Hamid Sakti Wibowo.
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695