Empiricism Journal
https://journal-center.litpam.com/index.php/empiricism
email: empiric.journal@gmail.com

Vol. 7, No 3, Sep. 2026
e-ISSN: 2745-7613
pp. 2937-2949

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS NW Korleko

Lalu Saparwadi*, Agus Riswanto, Isfi Sholihah
Program Studi Pendidikan Ekonomi, FISE, Universitas Hamzanwadi, Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid Nomor 132, Pancor, Selong, Kabupaten Lombok Timur, Indonesia 83612.
Email Korespondensi: lalusafar23@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs NW Korleko. Penelitian terdahulu lebih banyak menilai kreativitas atau hasil belajar secara terpisah dan masih terbatas pada konteks Madrasah Tsanawiyah, sehingga penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menguji kedua luaran secara bersamaan pada konteks madrasah, tanpa bermaksud mengklaim pembaruan (novelty) yang besar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental Non-equivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas 36 siswa, yaitu kelompok eksperimen (n = 18) yang mengikuti pembelajaran berbantuan Canva dan kelompok kontrol (n = 18) yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penentuan kelompok perlakuan dilakukan pada dua kelas yang telah terbentuk, sedangkan keanggotaan siswa dalam kelas tidak diacak. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket kreativitas yang diberikan setelah perlakuan tanpa pretest kreativitas. Analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji Levene, independent samples t-test, dan perhitungan effect size Cohen's d dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor kreativitas kelompok eksperimen pada pengukuran akhir secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, t(34) = 3,980, p < 0,001, dengan Cohen's d = 1,33 (efek besar); karena kreativitas hanya diukur setelah perlakuan, temuan ini mencerminkan perbedaan pada pengukuran akhir, bukan bukti langsung adanya peningkatan. Pada hasil belajar, independent samples t-test menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, t(34) = 0,054, p = 0,958. Dengan demikian, penggunaan Canva pada penelitian ini berkaitan dengan skor kreativitas akhir yang lebih tinggi, tetapi belum menunjukkan keunggulan pada hasil belajar kognitif.

Kata kunci: Aplikasi Canva; Kreativitas; Hasil Pembelajaran; Media Pembelajaran Digital.

The Effect of Using the Canva Application as a Learning Medium on the Creativity and Learning Outcomes of Grade VIII Students at MTs NW Korleko

Abstract

This study aims to examine the effect of using Canva as a learning medium on the creativity and learning outcomes of eighth-grade students at MTs NW Korleko. Prior studies have more often assessed creativity or learning outcomes separately and remain limited within the context of Islamic junior secondary schools (Madrasah Tsanawiyah); this study seeks to address that gap by examining both outcomes together in this context, without claiming substantial novelty. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental Non-equivalent Control Group Design. The sample consisted of 36 students: an experimental group (n = 18) receiving Canva-assisted instruction and a control group (n = 18) receiving conventional instruction. Treatment assignment was made at the class level, while individual students remained in their pre-existing classes. Data were collected using a learning-outcome test and a creativity questionnaire administered after the treatment, with no creativity pretest conducted. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk test, Levene's test, independent samples t-test, and Cohen's d effect size with SPSS version 22. The results showed that the experimental group's post-treatment creativity scores were significantly higher than the control group's, t(34) = 3.980, p < .001, with Cohen's d = 1.33 (large effect); because creativity was measured only after the treatment, this finding reflects a difference at the final measurement rather than direct evidence of an increase. For learning outcomes, the independent samples t-test showed no significant difference between groups, t(34) = 0.054, p = .958. Thus, Canva use was associated with higher final creativity scores but did not demonstrate an advantage in cognitive learning outcomes in this study.

Keywords: *Canva Application; Creativity; Learning Outcomes; Digital Learning Media.*

How to Cite: Saparwadi , L., Riswanto, A., & Sholihah, I. (2026). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS NW Korleko. *Empiricism Journal*, *7*(3), 2937-2949. https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.6452

https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.6452

Copyright© 2026, Saparwadi et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berorientasi pada transmisi pengetahuan menuju pembelajaran yang lebih aktif, konstruktif, dan berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut menuntut pengembangan berbagai kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (Partnership for 21st Century Learning, 2019). Dalam konteks ini, teknologi digital tidak lagi hanya dipandang sebagai perangkat pendukung pembelajaran, tetapi telah berkembang menjadi komponen strategis yang mampu membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi yang dirancang secara pedagogis terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung terbentuknya lingkungan belajar yang lebih fleksibel (Bond et al., 2020; Bond et al., 2021). Kajian mengenai perkembangan teknologi pendidikan juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi telah mengalami pergeseran dari sekadar penggunaan perangkat digital menuju desain pengalaman belajar yang lebih kompleks dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Bond et al., 2019; Castañeda & Selwyn, 2018).

Sugiyono (2022) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks implementasinya agar memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan pandangan tersebut, penelitian mengenai integrasi teknologi pendidikan menunjukkan bahwa efektivitas teknologi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan perangkat digital, tetapi juga oleh bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mendukung aktivitas kognitif, pedagogis, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hamilton et al., 2016; Voogt et al., 2013). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran digital yang mampu mengakomodasi proses berpikir, eksplorasi ide, konstruksi pengetahuan, serta interaksi aktif peserta didik menjadi aspek penting dalam pembelajaran modern.

Salah satu platform digital yang berkembang dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis web yang menyediakan berbagai fitur visual seperti template presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, dan elemen grafis yang memungkinkan pengguna menghasilkan produk visual secara lebih mudah. Dalam konteks pendidikan, Canva memberikan peluang kepada guru dan siswa untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran visual. Hal ini sejalan dengan pandangan Yaumi (2021) bahwa media visual digital dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran memiliki dasar teoritis yang kuat karena representasi visual dapat membantu peserta didik mengorganisasi informasi, membangun hubungan antarkonsep, dan memahami materi secara lebih bermakna. Mayer (2021) melalui teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa kombinasi representasi verbal dan visual dapat meningkatkan proses pemrosesan informasi apabila dirancang sesuai dengan prinsip kognitif manusia. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran yang bersifat interaktif juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi secara lebih aktif (Sailer & Homner, 2020).

Namun demikian, praktik pembelajaran di berbagai sekolah masih menunjukkan dominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Model pembelajaran tersebut sering kali menyebabkan siswa memiliki kesempatan terbatas untuk mengeksplorasi gagasan, menghasilkan produk kreatif, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan pengamatan awal di MTs NW Korleko, pembelajaran kelas VIII masih banyak menggunakan metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide kreatif, menghasilkan representasi pengetahuan, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran masih belum optimal.

Dalam perspektif pembelajaran kreatif, Canva memiliki karakteristik yang secara teoritis memungkinkan terjadinya integrasi antara proses kognitif dan proses kreatif. Fitur template, elemen visual, kombinasi warna, serta fleksibilitas tata letak memungkinkan siswa mengubah ide abstrak menjadi representasi visual yang konkret. Aktivitas tersebut memiliki keterkaitan

dengan indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Guilford (1967) dan Munandar (1999), yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat penyaji informasi, tetapi juga sebagai ruang produksi pengetahuan yang memungkinkan siswa menciptakan, memodifikasi, dan mengomunikasikan gagasan.

Aktivitas desain visual melalui Canva juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena siswa terlibat dalam proses memilih informasi, mengorganisasi ide, mengevaluasi rancangan, dan menghasilkan produk pembelajaran. Proses tersebut sejalan dengan pendekatan *design thinking* yang menempatkan kreativitas sebagai kemampuan untuk memahami masalah, menghasilkan berbagai alternatif solusi, dan menghasilkan produk yang memiliki nilai tertentu (Henriksen et al., 2021). Selain itu, penelitian berbasis teknologi pembelajaran menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan keterlibatan, pencapaian belajar, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Huang et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu memberikan indikasi bahwa penggunaan Canva atau media berbasis desain visual memiliki hubungan positif dengan keterlibatan belajar, kreativitas, maupun pemahaman konsep. Ariyanti et al. (2026) melaporkan bahwa penggunaan Canva berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa dan kualitas interaksi pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Huda (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis desain visual memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide secara lebih luas sehingga mendukung perkembangan kreativitas dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian mengenai media Canva atau media digital visual masih berfokus pada satu jenis luaran pembelajaran tertentu, seperti kreativitas, keterlibatan belajar, literasi visual, atau hasil belajar kognitif secara terpisah. Penelitian yang menguji kedua luaran tersebut secara simultan dalam satu desain penelitian masih relatif terbatas. Padahal, secara konseptual penggunaan media desain visual dapat memberikan mekanisme pengaruh yang berbeda terhadap kreativitas dan hasil belajar. Canva dapat lebih langsung berkaitan dengan proses eksplorasi ide dan produksi kreatif, sedangkan perubahan pada hasil belajar kognitif dapat dipengaruhi oleh durasi intervensi, strategi pedagogis, serta karakteristik instrumen evaluasi.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang tidak hanya bersifat kontekstual, tetapi juga konseptual. Pertanyaan penting yang masih terbuka adalah apakah penggunaan Canva memberikan dampak yang searah terhadap kreativitas dan hasil belajar kognitif, atau kedua variabel tersebut merespons penggunaan media digital melalui mekanisme yang berbeda. Pengujian kedua variabel secara bersamaan menjadi penting karena pengukuran yang dilakukan secara terpisah pada penelitian berbeda tidak mampu menunjukkan kemungkinan adanya perbedaan pola pengaruh (*differential effect*) antara aspek kreativitas dan aspek kognitif.

Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Canva dalam konteks madrasah tsanawiyah, khususnya di wilayah Lombok Timur, masih relatif terbatas. Karakteristik madrasah yang mengintegrasikan pembelajaran umum dengan nilai-nilai keislaman memiliki konteks pembelajaran tersendiri sehingga efektivitas media digital perlu dikaji berdasarkan lingkungan implementasinya. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara teknologi, karakteristik peserta didik, kompetensi guru, dan konteks pembelajaran (Siahaan et al., 2026; Ekayanti et al., 2026; Tondeur et al., 2020).

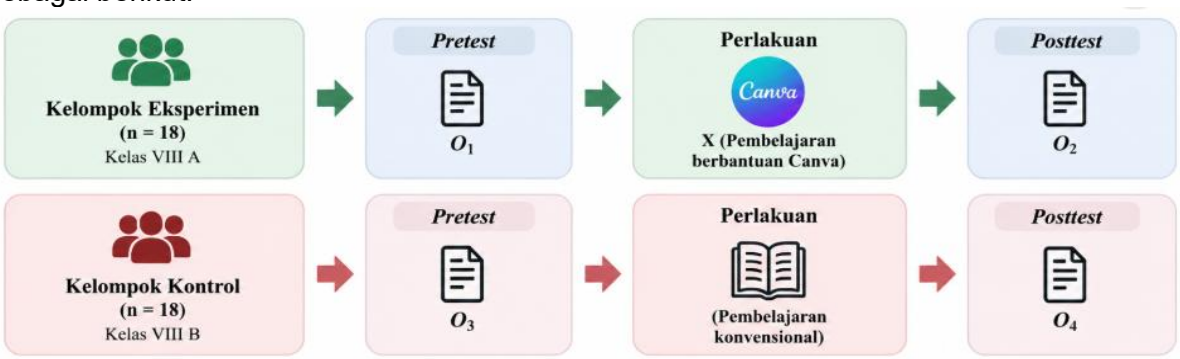
Berdasarkan uraian tersebut, kontribusi penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran maupun lokasi penelitian di MTs NW Korleko, tetapi pada upaya memahami pola hubungan penggunaan media desain visual terhadap dua luaran pembelajaran yang berbeda, yaitu kreativitas dan hasil belajar kognitif. Dengan menguji kedua variabel tersebut secara simultan pada kelompok siswa yang sama, penelitian ini memberikan gambaran mengenai kemungkinan adanya perbedaan respons antara *creative outcome* dan *cognitive outcome*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs NW Korleko serta mengidentifikasi apakah kedua luaran tersebut menunjukkan pola perubahan yang sejalan atau berbeda.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*quasi-experimental design*) untuk menganalisis dampak penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design,* yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang telah terbentuk secara alami (*intact group*), terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran berbantuan aplikasi Canva, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan Canva. Penentuan kelompok perlakuan dilakukan melalui pengacakan pada tingkat kelas (*random assignment of intact groups*), bukan pengacakan individu, karena siswa telah berada dalam kelas yang terbentuk sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak termasuk eksperimen murni (*true experiment*) karena tidak seluruh karakteristik awal peserta didik dapat dikendalikan secara penuh. Desain penelitian secara umum di sajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs NW Korleko pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2026/2027. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 36 siswa. Seluruh siswa tersebut terbagi dalam dua kelas yang tersedia di sekolah, yaitu kelas VIII A dan VIII B. Karena seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian, teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah total sampling. Penelitian ini tidak menggunakan *cluster random sampling* dalam pengertian metodologis yang sebenarnya, karena teknik tersebut mengharuskan adanya sejumlah kelompok atau klaster yang tersedia kemudian sebagian dipilih secara acak untuk mewakili populasi. Dalam penelitian ini, hanya terdapat dua kelas yang tersedia dan seluruhnya digunakan.

Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan melalui pengundian terhadap dua kelas utuh (*random assignment of intact groups*). Hasil pengundian menetapkan kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 18 siswa dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 18 siswa. Sebelum perlakuan diberikan, skor pretest hasil belajar dibandingkan untuk mengetahui kesetaraan kondisi awal kemampuan kognitif antara kedua kelompok.

Meskipun pengacakan dilakukan pada tingkat kelas, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas pada setiap kondisi perlakuan. Oleh karena itu, efek perlakuan berpotensi bercampur dengan efek kelas (*class effect*), seperti karakteristik kelompok, dinamika interaksi, dan lingkungan belajar yang melekat pada masing-masing kelas. Selain itu, siswa dalam setiap kelompok memiliki karakteristik *nested* karena berada dalam kelas yang sama dan memperoleh pengalaman pembelajaran yang sama. Oleh sebab itu, hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai perbandingan pada satu pasangan kelas tertentu dan belum sepenuhnya merepresentasikan efek Canva yang terpisah dari pengaruh kelas.

Ukuran Sampel dan Pertimbangan Kekuatan Statistik

Ukuran sampel penelitian ini (n = 36, masing-masing 18 siswa per kelompok) ditentukan berdasarkan jumlah keseluruhan siswa kelas VIII yang tersedia di MTs NW Korleko pada

tahun ajaran tersebut, bukan berdasarkan perhitungan power analysis a priori. Dengan ukuran sampel tersebut, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mendeteksi efek berukuran kecil hingga sedang, khususnya pada variabel hasil belajar. Sebagai ilustrasi, pada uji t dua kelompok independen dengan n = 18 per kelompok, α = 0,05, dan power = 0,80, kemampuan uji cenderung memadai untuk mendeteksi efek besar (d ≥ 0,8) namun kurang memadai untuk mendeteksi efek kecil hingga sedang (d ≈ 0,2–0,5). Hal ini relevan untuk menjelaskan mengapa pengaruh Canva terhadap hasil belajar—yang pada penelitian ini menghasilkan ukuran efek yang jauh lebih kecil dibandingkan variabel kreativitas—tidak terdeteksi secara signifikan: ketiadaan signifikansi statistik tidak dapat serta-merta dimaknai sebagai ketiadaan pengaruh (absence of evidence is not evidence of absence), tetapi juga dapat mencerminkan keterbatasan daya uji (statistical power) akibat ukuran sampel yang kecil. Keterbatasan ini menjadi salah satu dasar interpretasi hasil uji hipotesis 2 pada bagian Hasil dan Pembahasan, serta menjadi dasar rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk memperbesar ukuran sampel.

Prosedur Perlakuan Penelitian

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi kondisi geografis Indonesia. Perlakuan diberikan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 3 jam pelajaran (JP), sehingga total durasi keseluruhan perlakuan adalah 2 x 3 JP. Pada kelompok eksperimen, setiap pertemuan mencakup empat aktivitas, yaitu: (1) pengenalan aplikasi Canva kepada siswa, (2) penyampaian materi kondisi geografis Indonesia oleh guru, (3) latihan penggunaan fitur desain pada Canva, dan (4) pengerjaan tugas pembuatan poster bertema kondisi geografis Indonesia menggunakan Canva sebagai produk akhir pembelajaran. Pada kelompok kontrol, setiap pertemuan mencakup tiga aktivitas dengan cakupan materi dan alokasi waktu yang sama, yaitu (1) pengenalan materi, (2) penyampaian materi oleh guru, dan (3) latihan soal/tugas terkait materi, tanpa penggunaan Canva maupun pembuatan produk visual digital. Kedua kelompok diajar oleh guru yang sama untuk mengendalikan variasi yang mungkin timbul akibat perbedaan pengajar, dan alokasi waktu maupun cakupan materi antara kedua kelompok dijaga tetap sama; dengan demikian, perbedaan utama antara kedua kelompok terletak pada penggunaan media Canva beserta aktivitas pembuatan poster yang hanya dilakukan oleh kelompok eksperimen.

Variabel Penelitian dan Instrumen Pengumpulan Data

Penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran merupakan variabel independen dalam penelitian ini, sedangkan hasil belajar siswa dan kreativitas merupakan variabel dependen. Tes dan kuesioner digunakan untuk memperoleh data. Pertanyaan pilihan ganda dalam ranah kognitif digunakan untuk menguji hasil belajar siswa. Tes diberikan sebagai pretest sebelum perlakuan dan sebagai posttest setelah perlakuan. 20 item pada kuesioner kreativitas mencakup empat indikator: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kuesioner ini disusun menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 5.

Sebelum implementasi, data percobaan dari 36 responden digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas kuesioner kreativitas. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, sedangkan uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment antara skor setiap item dan skor keseluruhan. Instrumen dianggap reliabel jika koefisien Alpha Cronbach mencapai atau melampaui 0,70, dan valid jika nilai r yang dihitung lebih tinggi dari r tabel pada tingkat signifikansi α = 0,05 (untuk n = 36, r tabel = 0,329). Perangkat lunak SPSS versi 22 digunakan sepanjang seluruh prosedur analisis data.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen penelitian, perangkat pembelajaran, serta media Canva yang akan digunakan pada kelompok eksperimen. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pretest pada kedua kelompok, pelaksanaan pembelajaran dengan Canva pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, kemudian pemberian posttest hasil belajar dan angket kreativitas. Tahap akhir meliputi pengolahan data, analisis statistik, dan penyusunan simpulan penelitian.

Teknik Analisis Data

Microsoft Excel dan SPSS versi 22 digunakan untuk analisis data kuantitatif. Tes prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis, termasuk uji homogenitas varians menggunakan uji Levene dan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang digunakan karena setiap kelompok memiliki kurang dari lima puluh sampel. Uji t sampel independen digunakan untuk menguji hipotesis jika data memenuhi kriteria homogenitas dan normalitas. Di sisi lain, uji nonparametrik Mann-Whitney U digunakan sebagai pengganti pengujian hipotesis jika salah satu asumsi ini tidak terpenuhi. Terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok jika nilai signifikansi (p) kurang dari 0,05, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan. Analisis dilengkapi dengan perhitungan ukuran efek (Cohen's d) untuk memastikan dampak praktis dari perlakuan yang diberikan, dan uji regresi langsung untuk memastikan relevansi penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif

Data penelitian terdiri atas skor kreativitas (angket) dan skor hasil belajar (pretest-posttest) yang diperoleh dari 18 siswa kelompok eksperimen (kelas VIII A) dan 18 siswa kelompok kontrol (kelas VIII B). Ringkasan statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Kreativitas Siswa

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen (Canva)	18	81,17	7,31	71	95
Kontrol (Konvensional)	18	68,50	10,79	45	90

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar Siswa (Pretest-Posttest)

Kelompok	N	Mean Pretest	Mean Posttest	SD Posttest	Min-Max Posttest
Eksperimen (Canva)	18	65,56	72,50	15,36	45-100
Kontrol (Konvensional)	18	65,56	72,22	15,92	40-100

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor kreativitas kelompok eksperimen yang menggunakan Canva (M = 81,17; SD = 7,31) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (M = 68,50; SD = 10,79), dengan rentang skor kelompok eksperimen (71–95) cenderung berada pada level yang lebih tinggi dan lebih seragam, sedangkan rentang skor kelompok kontrol (45–90) lebih lebar sehingga mengindikasikan variasi kreativitas yang lebih beragam pada kelompok tersebut. Sementara itu, Tabel 2 menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki rata-rata skor pretest yang setara (M = 65,56), yang mengindikasikan kondisi awal kemampuan kognitif siswa pada kedua kelompok relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (M = 72,50; SD = 15,36) sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (M = 72,22; SD = 15,92), meskipun selisihnya tergolong kecil sehingga mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok berlangsung relatif serupa walaupun mendapat perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kreativitas

Uji validitas dilakukan dengan mengorelasikan skor setiap item dengan skor total menggunakan teknik Product Moment berdasarkan data 36 responden. Dengan n = 36 dan taraf signifikansi α = 0,05, diperoleh r tabel sebesar 0,329. Hasil uji validitas tiap item disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Item Angket Kreativitas (Corrected Item-Total Correlation)

Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	r tabel	Keterangan
P1	0,554	0,000	0,329	Valid
P2	0,346	0,039	0,329	Valid
P3	0,390	0,019	0,329	Valid
P4	0, 623	0,000	0,329	Valid
P5	0, 343	0,041	0,329	Valid

Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	r tabel	Keterangan
P6	0, 505	0,002	0,329	Valid
P7	0, 614	0,000	0,329	Valid
P8	0, 636	0,000	0,329	Valid
P9	0, 476	0,003	0,329	Valid
P10	0, 744	0,000	0,329	Valid
P11	0, 606	0,000	0,329	Valid
P12	0, 712	0,000	0,329	Valid
P13	0, 598	0,000	0,329	Valid
P14	0, 625	0,000	0,329	Valid
P15	0, 588	0,000	0,329	Valid
P16	0, 657	0,000	0,329	Valid
P17	0, 658	0,000	0,329	Valid
P18	0, 498	0,002	0,329	Valid
P19	0, 471	0,004	0,329	Valid
P20	0, 424	0,010	0,329	Valid

Berdasarkan Tabel 3, seluruh 20 item pernyataan pada angket kreativitas memperoleh nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,329) pada taraf signifikansi di bawah 0,05, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak dipertahankan sebagai alat ukur variabel kreativitas. Nilai r hitung tertinggi diperoleh pada item P10 (0,744) yang menunjukkan daya beda item yang sangat baik, sedangkan nilai terendah terdapat pada item P5 (0,343) yang meskipun tergolong valid, korelasinya dengan skor total relatif lebih lemah dibandingkan item lainnya. Dengan demikian, seluruh item angket kreativitas dapat digunakan secara utuh tanpa perlu dilakukan pengguguran item dalam proses pengumpulan data penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,883	20	Reliabel (Sangat Tinggi)

Nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,883 berada di atas ambang batas 0,70, sehingga instrumen angket kreativitas dinyatakan reliabel dengan kategori sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur variabel kreativitas siswa dalam penelitian ini.

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan dengan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50, sedangkan uji homogenitas varians dilakukan dengan uji Levene. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5 dan hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Kreativitas	Eksperimen	0,935	18	0,242	Normal
Kreativitas	Kontrol	0,982	18	0,970	Normal
Hasil Belajar (Posttest)	Eksperimen	0,985	18	0,986	Normal
Hasil Belajar (Posttest)	Kontrol	0,989	18	0,998	Normal

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Levene

Variabel	F	df1	df2	Sig.	Keterangan
Kreativitas	1,218	1	34	0,277	Homogen
Hasil Belajar (Posttest)	0,422	1	34	0,520	Homogen

Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk berada di atas 0,05, yaitu kreativitas kelompok eksperimen sebesar 0,242, kreativitas kelompok kontrol sebesar 0,970, hasil belajar posttest kelompok eksperimen sebesar 0,986, dan hasil belajar posttest kelompok kontrol sebesar 0,998. Dengan demikian, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi uji Levene sebesar 0,277 untuk kreativitas dan 0,520 untuk hasil belajar posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians kedua kelompok pada masing-masing variabel dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent samples t-test.

Uji Hipotesis 1: Perbedaan Kreativitas Siswa

Tabel 7. Hasil Independent Sample T-Test Skor Kreativitas

Kelompok	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	18	81,17	3,980	34	0,000	Signifikan
Kontrol	18	68,50				

Hasil independent samples t-test pada Tabel 7 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor kreativitas sebesar 81,17, sedangkan kelompok kontrol sebesar 68,50. Nilai t sebesar 3,980 dengan df = 34 dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kreativitas antara kelompok eksperimen yang menggunakan Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan kreativitas antara kedua kelompok didukung oleh data penelitian. Perbedaan rata-rata skor kreativitas kedua kelompok adalah 12,67 poin.

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata skor kreativitas kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan skor kreativitas yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok pada pengukuran akhir. Uji yang disajikan pada Tabel 7 merupakan uji terhadap skor total kreativitas, bukan terhadap masing-masing indikator kreativitas secara terpisah.

Uji Hipotesis 2: Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Tabel 8. Hasil Independent Samples T-Test Skor Hasil Belajar (Posttest)

Kelompok	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	18	72,50	0,054	34	0,958	Tidak Signifikan
Kontrol	18	72,22				

Hasil independent samples t-test pada Tabel 8 menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 72,50, sedangkan kelompok kontrol sebesar 72,22. Nilai t sebesar 0,054 dengan df = 34 dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,958. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tidak didukung oleh data penelitian.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan pola yang menarik, yaitu penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa, tetapi belum menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif. Pengaruh signifikan terhadap kreativitas sejalan dengan karakteristik Canva sebagai media pembelajaran berbasis visual yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan merepresentasikan gagasan dalam bentuk produk visual. Yaumi (2021) menyatakan bahwa media visual digital dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh Mayer (2021) melalui teori *cognitive theory of multimedia learning* yang menjelaskan bahwa penggunaan kombinasi representasi visual dan verbal dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui proses memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi.

Dalam konteks penelitian ini, fitur Canva berupa template desain, elemen grafis, pengaturan tata letak, serta berbagai pilihan representasi visual memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan proses produksi pengetahuan melalui aktivitas merancang poster digital. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide, memilih informasi yang relevan, dan menyajikan gagasan secara kreatif. Dengan demikian, penggunaan Canva memiliki keterkaitan dengan empat indikator kreativitas yang diukur dalam penelitian ini, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) sebagaimana dikembangkan oleh Guilford (1967) dan diadaptasi dalam konteks pendidikan Indonesia oleh Munandar (1999).

Keempat indikator tersebut secara operasional diukur melalui angket kreativitas dalam penelitian ini. Oleh karena itu, istilah kreativitas dalam penelitian ini merujuk pada konstruk berpikir kreatif (*creative thinking construct*) dan bukan pada aspek afektif maupun psikomotor.

Klasifikasi kreativitas ke dalam kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi memiliki dasar teoritis pada konsep berpikir divergen yang dikembangkan Guilford (1967). Aktivitas pembelajaran berbasis desain visual seperti Canva memiliki kesesuaian dengan karakteristik berpikir divergen karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan berbagai alternatif gagasan dan mengembangkan representasi baru dari suatu informasi.

Temuan ini juga mendukung pandangan bahwa teknologi digital yang memberikan ruang kepada siswa untuk menciptakan produk (*creation-oriented technology*) memiliki potensi lebih besar dalam mendukung kreativitas dibandingkan teknologi yang hanya berfungsi sebagai penyampai informasi. Henriksen et al. (2021) menjelaskan bahwa aktivitas desain dan penciptaan produk merupakan proses kreatif karena melibatkan eksplorasi masalah, pengembangan ide, evaluasi alternatif, dan penyempurnaan hasil. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Ariyanti et al. (2026) melaporkan bahwa penggunaan Canva berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa dan kualitas interaksi pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa Canva dapat menjadi media yang mendukung pengembangan kreativitas melalui aktivitas visual dan produksi karya.

Namun, berbeda dengan kreativitas, penggunaan Canva dalam penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil *independent samples t-test* menunjukkan nilai $t(34)=0{,}054$ dengan $p=0{,}958$, yang berarti bahwa rata-rata skor hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara statistik. Temuan ini perlu dipahami secara hati-hati karena tidak menunjukkan bahwa Canva tidak memberikan manfaat terhadap pembelajaran kognitif, tetapi menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini penggunaan Canva belum menghasilkan keunggulan tambahan yang terdeteksi melalui instrumen hasil belajar yang digunakan.

Beberapa kemungkinan penjelasan dapat diajukan untuk memahami temuan tersebut. Namun, seluruh penjelasan berikut bersifat sebagai *possible explanations* dan bukan merupakan faktor penyebab yang telah dibuktikan secara empiris karena tidak diukur secara langsung dalam penelitian ini. Pertama, durasi perlakuan yang relatif singkat kemungkinan belum cukup untuk menghasilkan perubahan yang kuat pada hasil belajar kognitif. Perlakuan dalam penelitian ini hanya berlangsung selama dua kali pertemuan dengan total enam jam pelajaran, sehingga kesempatan siswa untuk membangun pemahaman konseptual melalui media Canva masih relatif terbatas. Temuan ini sejalan dengan kajian Tamim et al. (2011) yang menunjukkan bahwa dampak teknologi terhadap hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas implementasi, desain pembelajaran, dan intensitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kedua, karakteristik instrumen evaluasi hasil belajar kemungkinan turut memengaruhi kemampuan penelitian dalam mendeteksi perubahan kognitif. Instrumen hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang lebih banyak mengukur kemampuan mengenali dan memahami informasi. Sementara itu, aktivitas pembelajaran menggunakan Canva lebih banyak melibatkan proses merancang, memilih, mengorganisasi, dan menghasilkan produk visual. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan bahwa perubahan yang lebih dekat dengan karakteristik pembelajaran berbasis Canva belum sepenuhnya tercermin melalui instrumen tes kognitif konvensional.

Ketiga, efektivitas teknologi pembelajaran sangat bergantung pada integrasi antara teknologi, pedagogi, dan tujuan pembelajaran. Koehler et al. (2013) melalui konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi tidak hanya ditentukan oleh perangkat yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana teknologi tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran dan karakteristik materi. Dalam penelitian ini, Canva digunakan terutama sebagai media untuk menghasilkan produk visual, sehingga manfaat yang lebih langsung terlihat berada pada aspek kreativitas dibandingkan aspek kognitif.

Terlepas dari tidak adanya perbedaan signifikan secara statistik, pola data hasil belajar pada penelitian ini tetap menunjukkan informasi penting. Kedua kelompok memulai pembelajaran dari kondisi awal yang sama dengan rata-rata *pretest* 65,56. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 72,50 dengan kenaikan sebesar 6,94 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 72,22 dengan kenaikan sebesar 6,66 poin. Selisih peningkatan kedua kelompok hanya sebesar 0,28 poin. Pola tersebut menunjukkan bahwa baik pembelajaran berbantuan Canva maupun pembelajaran

konvensional sama-sama menghasilkan peningkatan hasil belajar kognitif dalam besaran yang relatif sama.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak semata-mata menunjukkan bahwa Canva tidak efektif terhadap hasil belajar, tetapi lebih menunjukkan bahwa Canva belum memberikan keunggulan tambahan dibandingkan pembelajaran konvensional dalam durasi dan kondisi penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi pembelajaran tidak selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar secara otomatis. Efektivitas teknologi sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara karakteristik teknologi, tujuan pembelajaran, strategi pedagogis, serta bentuk evaluasi yang digunakan (Tondeur et al., 2020).

Secara keseluruhan, kontribusi utama penelitian ini bukan hanya pada pengujian penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, tetapi pada pola *differential effect* yang ditemukan. Canva menunjukkan hubungan yang lebih kuat dengan kreativitas siswa dengan ukuran efek besar (Cohen's *d*=1,33), sedangkan hubungan dengan hasil belajar kognitif relatif sama antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pola ini menunjukkan bahwa media berbasis desain visual mungkin lebih sesuai untuk mendukung proses kreatif dibandingkan untuk meningkatkan capaian kognitif yang diukur melalui tes pilihan ganda.

Salah satu kemungkinan penjelasan terhadap pola tersebut adalah adanya kesesuaian antara karakteristik Canva dengan mekanisme kreativitas. Elemen visual, fleksibilitas desain, dan kebebasan tata letak memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan dan memodifikasi ide. Sebaliknya, perubahan hasil belajar kognitif membutuhkan proses internalisasi konsep yang lebih kompleks dan mungkin memerlukan waktu intervensi yang lebih panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu mempertimbangkan penggunaan desain pembelajaran yang lebih terintegrasi dengan tujuan kognitif, memperpanjang durasi intervensi, serta menggunakan instrumen evaluasi yang mampu menangkap perubahan pemahaman secara lebih mendalam.

Beberapa keterbatasan penelitian perlu dikemukakan agar temuan dapat dimaknai secara proporsional. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol sehingga efek perlakuan berpotensi bercampur dengan efek kelas (*class effect*). Kondisi tersebut merupakan keterbatasan umum dalam desain kuasi eksperimen ketika perlakuan diberikan pada kelompok yang telah terbentuk sebelumnya (Shadish et al., 2002). Kedua, ukuran sampel penelitian relatif kecil, yaitu 36 siswa, sehingga kemampuan statistik dalam mendeteksi efek kecil hingga sedang menjadi terbatas. Ketiga, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Keempat, kreativitas tidak diukur melalui *pretest*, sehingga kesetaraan kondisi awal kreativitas antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan belum dapat dipastikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berkaitan dengan perbedaan skor kreativitas siswa kelas VIII MTs NW Korleko. Kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran berbantuan Canva menunjukkan skor kreativitas akhir yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan ukuran efek Cohen's *d* sebesar 1,33 yang termasuk kategori besar. Namun, karena kreativitas dalam penelitian ini tidak diukur sebelum perlakuan (*pretest creativity*), temuan tersebut harus dipahami sebagai perbedaan skor kreativitas pada pengukuran akhir (*post-intervention*) dan belum dapat digunakan sebagai bukti langsung peningkatan kreativitas akibat penggunaan Canva.

Sebaliknya, penggunaan Canva belum menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil analisis *independent samples t-test* menunjukkan nilai $t(34)=0,054$ dengan nilai $p=0,958$ ($p > 0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan capaian hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor posttest yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, perbedaan tersebut belum cukup untuk menunjukkan keunggulan penggunaan Canva terhadap hasil belajar kognitif dalam kondisi penelitian ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva memiliki keterkaitan yang lebih kuat dengan pengembangan kreativitas dibandingkan dengan hasil belajar kognitif pada

konteks pembelajaran yang diterapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik Canva sebagai media desain visual lebih sesuai untuk mendukung aktivitas eksplorasi ide, representasi gagasan, dan produksi karya kreatif. Sementara itu, dampak terhadap hasil belajar kognitif kemungkinan memerlukan durasi penggunaan yang lebih panjang, integrasi strategi pembelajaran yang lebih terarah, serta instrumen evaluasi yang lebih sensitif terhadap perubahan pemahaman siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan Canva dapat dipertimbangkan oleh guru dan sekolah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital, khususnya dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, dan keterampilan menghasilkan produk pembelajaran. Penggunaan Canva sebaiknya tidak hanya diposisikan sebagai alat penyajian informasi, tetapi sebagai media yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses merancang, mengeksplorasi, memodifikasi, dan mengomunikasikan gagasan. Namun, untuk mendukung pencapaian hasil belajar kognitif, implementasi Canva perlu dirancang secara lebih sistematis melalui integrasi antara tujuan pembelajaran, aktivitas peserta didik, strategi pedagogis, dan instrumen evaluasi yang sesuai, karena penggunaan Canva yang hanya berfokus pada pembuatan produk visual belum tentu secara langsung menghasilkan peningkatan kemampuan kognitif. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, beberapa kelas pada setiap kelompok perlakuan, serta menggunakan desain pengukuran kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest-posttest creativity design*) agar perubahan kreativitas dapat dianalisis secara lebih akurat dan pengaruh perlakuan dapat dipisahkan dari karakteristik kelas (*class effect*). Selain itu, penelitian lanjutan perlu mempertimbangkan durasi intervensi yang lebih panjang serta penggunaan instrumen hasil belajar yang lebih beragam, seperti tes kemampuan berpikir tingkat tinggi, tugas kinerja (*performance assessment*), maupun penilaian berbasis produk, sehingga dampak media desain visual terhadap berbagai aspek pembelajaran dapat dipahami secara lebih komprehensif. Rekomendasi ini didasarkan pada keterbatasan penelitian, yaitu ukuran sampel yang relatif kecil, pelaksanaan penelitian hanya pada satu sekolah dengan satu kelas pada setiap kondisi perlakuan, serta belum adanya pengukuran awal kreativitas sebelum perlakuan diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pihak MTs NW Korleko yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru dan siswa kelas VIII MTs NW Korleko yang telah berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, pelaksanaan perlakuan, serta pengumpulan data penelitian. Penulis juga menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, bimbingan akademik, serta evaluasi konstruktif selama proses perencanaan, pelaksanaan, analisis data, hingga penyusunan manuskrip penelitian ini. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara akademik maupun teknis, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dan dipublikasikan dengan baik..

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti, W., Sulistyo, S., & Naim, N. (2026). Pengaruh Canva Infografis, Kreativitas Siswa, dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 6 Kota Malang. Economic and Education Journal (Ecoducation), 8(1), 200-213.

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18*, Article 50. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*, Article 2. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8

Bond, M., Zawacki-Richter, O., & Nichols, M. (2019). Revisiting five decades of educational technology research: A content and authorship analysis of the *British Journal of Educational Technology*. *British Journal of Educational Technology, 50*(1), 12–63. https://doi.org/10.1111/bjet.12730

Castañeda, L., & Selwyn, N. (2018). More than tools? Making sense of the ongoing digitizations of higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15*, Article 22. https://doi.org/10.1186/s41239-018-0109-y

Ekayanti, N. W., Jelita, D. Y., & Diarta, I. M. (2026). Efektivitas Pengunaan Google Meet dengan Modifikasi Kuis Online sebagai Media Pembelajaran Biologi dalam Jaringan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP), 16(1), 216-225.

Guilford, J. P. (1967). The Nature of Human Intelligence. New York: McGraw-Hill.

Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2016). The substitution augmentation modification redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends, 60*, 433–441. https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y

Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2021). Design thinking: A creative approach to educational problems. *Thinking Skills and Creativity, 39*, 100761. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100761

Huang, Y. M., Silitonga, L. M., & Wu, T. T. (2022). Applying a business simulation game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills. *Computers & Education, 183*, 104496. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104496

Huda, M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Jakarta: Kencana.

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education, 193*(3), 13–19. https://doi.org/10.1177/002205741319300303

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333

Munandar, U. (1999). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Prasetyo, T. L., Ramadhan, M. R., Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani , T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 10632–10639. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108

Puspitasari, L., & Sutisna, A. (2026). Pengembangan Media PEDIPAS (Pembelajaran Digital IPAS) Berbasis Website pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri Karangsari. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 9(2), 391-398.

Rusman. (2021). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok: RajaGrafindo Persada.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston, MA: Houghton Mifflin.

Siahaan, T. M., et al. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Jurnal Ilmiah Aquinas, 82-95.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

Tamim, R. M., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Abrami, P. C., & Schmid, R. F. (2011). What forty years of research says about the impact of technology on learning: A second-order meta-analysis and validation study. *Review of Educational Research, 81*(1), 4–28. https://doi.org/10.3102/0034654310393361

Tondeur, J., Howard, S. K., & Yang, J. (2020). One-size does not fit all: Towards an adaptive model to develop preservice teachers' ICT competencies. *Computers in Human Behavior, 104*, 106184. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106184

Voogt, J., Fisser, P., Pareja Roblin, N., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge–A review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning, 29*(2), 109–121. https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00487.x

Yaumi, M. (2021). Media dan teknologi pembelajaran. Jakarta: Prenada Media.
Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education–Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16*, Article 39. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0