



Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMA

Alamsyah^{1*}, Muslim¹, Ikhwannul Muslimin¹

¹ Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2602>

Article Info:

Received : 10 Juni 2026
Revised : 19 Juni 2026
Accepted : 11 Juli 2026
Published : 17 Juli 2026

Correspondence:

Alamsyah

Phone:

Abstract: The rapid development of digital technology has encouraged the use of interactive learning media to support students' creativity as one of the essential 21st-century skills. However, the learning process in Informatics at SMAN 1 Donggo is still dominated by lecture-based instruction, and the use of digital learning media has not been optimized, resulting in students' creativity not being fully developed. This study aimed to analyze the effect of Canva-based interactive learning media on students' creativity in Informatics at SMAN 1 Donggo, Bima Regency. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 56 students, including 28 students in the experimental class and 28 students in the control class, selected through purposive sampling. Data were collected using a creativity questionnaire that had met validity and reliability requirements. Data analysis included descriptive statistics, normality test, homogeneity test, Mann-Whitney U test, and N-Gain analysis using IBM SPSS Statistics. The results showed that the mean creativity score of the experimental class increased from 59.29 to 86.79, while the control class increased from 49.82 to 54.82. The experimental class achieved an N-Gain score of 67.08% (moderate to high category), whereas the control class obtained 16.20% (low category). The Mann-Whitney U test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the two groups. Therefore, Canva-based interactive learning media were proven to have a significant and effective impact on improving students' creativity in Informatics and can serve as an alternative learning medium to support 21st-century education.

Keywords: Canva; Interactive Learning Media; Student Creativity; Informatics; Quasi-Experimental.

Citation: Alamsyah, Muslim, & Muslimin, I. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3879–3887. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2602>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pembelajaran menuju proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Transformasi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan kreativitas sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik selain berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru, melihat berbagai alternatif

penyelesaian masalah, serta menghasilkan produk yang memiliki nilai kebaruan (Runco & Jaeger, 2012; Hennessey & Amabile, 2018). Aspek kreativitas meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Beghetto & Karwowski, 2017; Kaufman & Beghetto, 2013). Menurut Torrance (1974), kreativitas dapat diukur melalui lima indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam mengemukakan berbagai alternatif penyelesaian),

originality (keaslian atau kebaruan gagasan), *elaboration* (kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu ide), serta *sensitivity to problems* (kepekaan dalam mengenali dan mengidentifikasi permasalahan). Kelima indikator tersebut banyak digunakan sebagai dasar dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif karena mampu menggambarkan berbagai aspek kreativitas yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teori kreativitas Torrance sebagai landasan konseptual dalam mengukur tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kreativitas berperan dalam membantu siswa menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi terhadap permasalahan, serta mengembangkan inovasi yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi dan informasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu didukung oleh media yang mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa secara optimal (Trilling & Fadel, 2009; Munandar, 2019). Pada mata pelajaran Informatika, kreativitas merupakan kemampuan yang sangat diperlukan karena siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu merancang, mengembangkan, dan menghasilkan produk digital yang inovatif. Pembelajaran Informatika memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas pemecahan masalah, penyusunan desain, serta pembuatan berbagai karya berbasis teknologi. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan pengukuran kreativitas siswa di SMAN 1 Donggo, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang belum optimal.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas belum berkembang secara maksimal. Hasil pengukuran awal (pre-test) menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa pada kelas eksperimen hanya mencapai 59,29, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,82 dari skala 100. Selain itu, hasil observasi terhadap indikator kreativitas menunjukkan bahwa aspek *fluency*, *originality*, dan *sensitivity to problems* memperoleh skor paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Informatika. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Arsyad, 2017). Pemanfaatan media interaktif juga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan kualitas pengalaman belajar (Munadi, 2013; Munir, 2018).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui penyajian berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Heinich et al. (2020), media pembelajaran yang memadukan berbagai bentuk penyajian informasi secara interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta membantu siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Mayer (2019) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan visual yang saling melengkapi. Penyajian multimedia yang dirancang secara tepat dapat mengurangi beban kognitif, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia berpotensi mendukung pengembangan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur seperti template interaktif, ilustrasi, ikon, gambar, video, animasi, serta fasilitas kolaborasi yang memungkinkan siswa mengembangkan produk pembelajaran secara kreatif. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut tidak hanya meningkatkan daya tarik penyajian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide, memodifikasi desain, menyajikan informasi dalam beragam bentuk visual, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Proses eksplorasi dan visualisasi tersebut mendorong siswa menghasilkan lebih banyak gagasan (*fluency*), menemukan berbagai alternatif penyelesaian (*flexibility*), menciptakan desain yang orisinal (*originality*), mengembangkan ide secara lebih rinci (*elaboration*), serta lebih peka dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan (*sensitivity to problems*). Dengan demikian, karakteristik Canva sebagai media pembelajaran interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa sehingga mampu mendukung pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Informatika. Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan

yang mampu memberikan ruang eksplorasi dan menghasilkan ide baru. Menurut Beghetto (2019), lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan gagasan. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik (Kaufman & Sternberg, 2021; Sternberg, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Rahmawati (2020) melaporkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mendorong siswa menghasilkan berbagai ide secara visual. Selanjutnya, Sari (2022) menemukan bahwa penggunaan Canva pada pembelajaran di tingkat sekolah menengah tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan Abin (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Sementara itu, Widiastuti (2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital, termasuk Canva, berkontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa melalui aktivitas pembelajaran yang menekankan eksplorasi, visualisasi, dan kolaborasi.

Meskipun hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, hasil belajar, maupun kreativitas, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi serta belum mengkaji kreativitas secara komprehensif berdasarkan lima indikator Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *sensitivity to problems*. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika di jenjang SMA, khususnya di SMAN 1 Donggo Kabupaten Bima, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kreativitas siswa berdasarkan lima indikator Torrance dalam konteks pembelajaran Informatika. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika di SMAN 1 Donggo Kabupaten Bima. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Canva sebagai media

pembelajaran interaktif yang difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa berdasarkan lima indikator kreativitas Torrance dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat sekolah menengah atas.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan *pre-test* dan *post-test*. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek, namun tetap dapat membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kreativitas siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

1. O₁ = Pre-test pada kelas eksperimen.
2. X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.
3. O₂ = Post-test pada kelas eksperimen.
4. O₃ = Pre-test pada kelas kontrol.
5. - = Pembelajaran konvensional (tanpa perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis Canva).
6. O₄ = Post-test pada kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Donggo, Kabupaten Bima, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas tiga kelas XI yang berjumlah 90 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh dua kelas yang memiliki karakteristik relatif homogen, yaitu kelas XI-F1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-F3 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing 28 siswa atau total 56 responden.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan variabel terikat adalah kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika. Kreativitas diukur berdasarkan lima indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *sensitivity to problems*. Data dikumpulkan menggunakan angket kreativitas yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan pada penelitian.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan IBM SPSS Statistics. Tahapan analisis meliputi statistik deskriptif untuk mendeskripsikan skor *pre-test* dan *post-test*, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas digunakan untuk menentukan jenis uji hipotesis yang sesuai. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik. Namun, apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U* sebagai alternatif untuk mengetahui perbedaan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dianalisis menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas siswa setelah pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No.	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel (N=56; $\alpha=0,05$)	Keterangan
1	P01	0,636	0,263	Valid
2	P02	0,405	0,263	Valid
3	P03	0,475	0,263	Valid
4	P04	0,416	0,263	Valid
5	P05	0,545	0,263	Valid
6	P06	-0,025	0,263	Tidak Valid
7	P07	0,362	0,263	Valid
8	P08	0,489	0,263	Valid
9	P09	0,417	0,263	Valid
10	P10	0,346	0,263	Valid
11	P11	0,331	0,263	Valid
12	P12	0,384	0,263	Valid
13	P13	0,501	0,263	Valid
14	P14	0,496	0,263	Valid
15	P15	0,515	0,263	Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji validitas instrumen kreativitas yang terdiri atas 15 butir pernyataan menunjukkan bahwa terdapat 14 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan 1 butir pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas. Hal tersebut ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai *r* hitung dengan *r* tabel pada taraf signifikansi 0,05, yaitu sebesar 0,263. Hasil pengujian menunjukkan bahwa butir pernyataan P01, P02, P03, P04, P05, P07, P08, P09, P10, P11, P12, P13, P14, dan P15 memiliki nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, sehingga seluruh butir tersebut dinyatakan valid. Sementara itu, butir pernyataan P06 memiliki nilai *r* hitung sebesar -0,025, lebih kecil daripada *r* tabel, sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam instrumen penelitian. Dengan demikian, instrumen angket kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 14 butir

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan pengumpulan dan analisis data yang meliputi uji validitas dan reliabilitas, serta pengukuran kreativitas siswa melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Penyajian hasil penelitian disusun secara sistematis dalam bentuk tabel dan deskripsi untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan yang diperoleh. Hasil ini mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, hipotesis menggunakan independent sample t-test dan perhitungan N-Gain.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

pernyataan yang telah memenuhi persyaratan validitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,706	14

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,706 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 14 butir. Nilai Cronbach's Alpha tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen penelitian dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan

data dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen yang digunakan mampu memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten apabila diterapkan pada subjek penelitian yang memiliki karakteristik yang sama.

Data hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perubahan dan peningkatan kreativitas siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Analisis dilakukan secara bertahap dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics yang meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan independent sample t-test dan perhitungan N-Gain. Seluruh data disajikan dalam bentuk tabel yang disertai dengan deskripsi untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh.

Hasil Uji Statistik Deskriptif Pretest dan Post-test

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen

Jumlah sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
28	40	80	59,29	9,59

Berdasarkan Tabel 4, hasil pre-test pada kelas eksperimen yang melibatkan 28 siswa menunjukkan skor minimum 40 dan skor maksimum 80, dengan rata-rata sebesar 59,29 serta standar deviasi 9,59. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan gambaran kemampuan awal kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan standar deviasi mengindikasikan adanya variasi skor kreativitas antarsiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam sehingga data pre-test dapat dijadikan dasar untuk membandingkan perubahan kreativitas setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol

Jumlah sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
28	35	75	49,82	10,76

Berdasarkan Tabel 5, hasil pre-test pada kelas kontrol yang terdiri atas 28 siswa menunjukkan skor minimum 35 dan skor maksimum 75, dengan rata-rata sebesar 49,82 serta standar deviasi 10,76. Nilai rata-rata tersebut memberikan gambaran mengenai kemampuan awal kreativitas siswa sebelum mengikuti pembelajaran konvensional, sedangkan nilai standar deviasi menunjukkan adanya variasi skor kreativitas antarsiswa pada kelas kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam dan menjadi dasar pembandingan untuk menilai perubahan kreativitas setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan

Tabel 6, hasil **post-test** pada kelas eksperimen yang melibatkan **28 siswa** menunjukkan skor minimum **80** dan skor maksimum **95**, dengan **rata-rata sebesar 86,79** serta **standar deviasi 5,81**. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif rendah mengindikasikan bahwa skor kreativitas siswa cenderung lebih homogen, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kreativitas yang relatif merata setelah diberikan perlakuan.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Post-test Kelas Eksperimen

Jumlah sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
28	80	95	86,79	5,81

Apabila dibandingkan dengan hasil pre-test, rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 59,29 menjadi 86,79. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika. Selain meningkatkan rata-rata skor, penurunan nilai standar deviasi dari 9,59 menjadi 5,81 juga mengindikasikan bahwa kemampuan kreativitas siswa menjadi lebih merata setelah proses pembelajaran.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Post-test Kelas Kontrol

Jumlah sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviasi
28	40	80	54,82	11,42

Berdasarkan Tabel 7, hasil post-test pada kelas kontrol yang terdiri atas 28 siswa menunjukkan skor minimum 40 dan skor maksimum 80, dengan rata-rata sebesar 54,82 serta standar deviasi 11,42. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran konvensional dibandingkan dengan kondisi awal. Namun, nilai standar deviasi yang relatif lebih tinggi mengindikasikan bahwa variasi skor kreativitas antarsiswa masih cukup besar, sehingga peningkatan yang terjadi belum merata pada seluruh siswa di kelas kontrol.

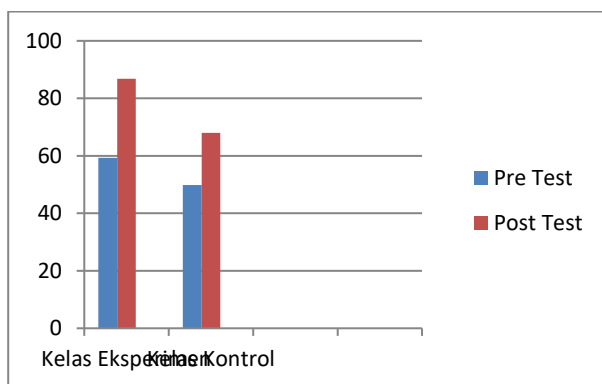
Jika dibandingkan dengan hasil pre-test, rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol meningkat dari 49,82 menjadi 54,82. Meskipun terjadi peningkatan, selisih rata-rata tersebut relatif kecil dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Selain itu, peningkatan nilai standar deviasi dari 10,76 menjadi 11,42 menunjukkan bahwa variasi kemampuan kreativitas siswa pada kelas kontrol cenderung semakin

beragam setelah pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum memberikan peningkatan kreativitas yang optimal dan merata pada seluruh siswa.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 4 hingga Tabel 7, terlihat adanya perubahan nilai kreativitas siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai meningkat dari 59,29 pada pre-test menjadi 86,79 pada post-test, disertai penurunan standar deviasi dari 9,59 menjadi 5,81. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, kreativitas siswa tidak hanya meningkat, tetapi juga menjadi lebih merata. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai hanya meningkat dari 49,82 menjadi 54,82, dengan standar deviasi yang berubah dari 10,76 menjadi 11,42. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional juga memberikan peningkatan kreativitas, namun peningkatannya relatif lebih rendah dan variasi kemampuan antarsiswa masih cukup besar. Secara deskriptif, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan peningkatan kreativitas yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan analisis lebih lanjut melalui uji statistik inferensial.

Perbandingan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test

Visualisasi rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.



Gambar 1. rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.

Gambar 1 menunjukkan perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan, rata-rata skor kreativitas kelas eksperimen sebesar 59,29, sedangkan

kelas kontrol sebesar 49,82. Setelah proses pembelajaran, rata-rata skor kreativitas pada kelas eksperimen meningkat menjadi 86,79, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 54,82. Visualisasi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor kreativitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Temuan ini memperkuat hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kreativitas antara kedua kelompok.

Hasil Uji Statistik Inferensial

Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,271	Normal
Posttest Eksperimen	0,000	Tidak Normal
Pretest Kontrol	0,030	Tidak Normal
Posttest Kontrol	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan Tabel 8, hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa hanya data *pre-test* kelas eksperimen yang berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sementara itu, data *post-test* kelas eksperimen, *pre-test* kelas kontrol, dan *post-test* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, karena sebagian besar data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U Test* untuk menganalisis perbedaan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Uji Homogenitas Levene

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
2,102	0,153	Homogen

Berdasarkan Tabel 9, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,153, yaitu lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki kesamaan varians. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, kedua kelompok dapat dianggap memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama sehingga layak untuk dibandingkan dalam analisis selanjutnya. Meskipun hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian besar data tidak berdistribusi normal, terpenuhinya asumsi homogenitas memberikan informasi bahwa perbedaan yang diamati tidak disebabkan oleh perbedaan varians

antarkelompok. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U Test* sesuai dengan karakteristik distribusi data penelitian.

Hasil Uji N-Gain dan Pengujian Hipotesis

Hasil Statistik N-Gain

Berdasarkan Tabel 10, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 67,08%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 16,20%. Nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan peningkatan kreativitas siswa yang cukup efektif.

Tabel 10. Statistik N-Gain

Kelas	Mean N-Gain (%)
Eksperimen	67,08
Kontrol	16,20

Sebaliknya, nilai *N-Gain* pada kelas kontrol berada pada kategori rendah, sehingga peningkatan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran konvensional relatif kecil. Perbedaan nilai *N-Gain* antara kedua kelas mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat hasil analisis statistik sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Hasil Uji Mann-Whitney

Tabel 11. Hasil Uji Mann-Whitney

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	9,500
Z	-6,285
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Nilai *Mann-Whitney U* sebesar 9,500 dan nilai Z sebesar -6,285 semakin memperkuat adanya perbedaan

distribusi skor kreativitas antara kedua kelompok. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh peningkatan kreativitas yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini juga sejalan dengan hasil analisis statistik deskriptif dan *N-Gain*, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Melalui berbagai fitur visual, animasi, template, serta kemudahan dalam mengembangkan dan mempresentasikan ide, Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian masalah, mengembangkan gagasan secara lebih rinci, serta menghasilkan produk pembelajaran yang lebih kreatif. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2019), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong aktivitas berpikir kreatif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori kreativitas Torrance (1974) yang menekankan bahwa kreativitas berkembang melalui kesempatan untuk menghasilkan ide, mengeksplorasi berbagai alternatif, mengembangkan gagasan, serta menciptakan solusi yang orisinal terhadap suatu permasalahan.

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan penyusunan desain. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam mengolah informasi menjadi sebuah produk digital. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*), serta kepekaan terhadap permasalahan (*sensitivity to problems*). Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kreativitas siswa secara lebih optimal. Sebaliknya, peningkatan kreativitas pada kelas kontrol

relatif lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Pembelajaran konvensional tetap memberikan peningkatan terhadap kreativitas siswa, namun peningkatan tersebut belum optimal karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide, berkolaborasi, dan menghasilkan karya secara mandiri menjadi lebih terbatas. Akibatnya, perkembangan kreativitas siswa tidak terjadi secara merata sebagaimana yang terlihat pada kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, hasil belajar, dan kreativitas siswa. Media pembelajaran berbasis Canva mampu menyajikan materi secara menarik sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa penerapan Canva juga efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus pengukuran kreativitas berdasarkan lima indikator Torrance serta penerapannya pada siswa kelas XI SMAN 1 Donggo Kabupaten Bima menggunakan pendekatan kuasi eksperimen.

Temuan ini dibuktikan melalui adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, serta diperkuat oleh hasil analisis *N-Gain* yang menunjukkan tingkat peningkatan kreativitas yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, Canva dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika di SMAN 1 Donggo Kabupaten Bima. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 59,29 pada *pre-test* menjadi 86,79 pada *post-test*, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan hanya terjadi dari 49,82 menjadi 54,82. Hasil analisis *N-Gain* juga menunjukkan

bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 67,08% (kategori sedang menuju tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 16,20% (kategori rendah). Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan gagasan, serta menghasilkan karya secara kreatif. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Informatika serta mendukung penerapan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif, seperti *Project-Based Learning* atau *Problem-Based Learning*, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruhnya terhadap kreativitas dan keterampilan abad ke-21 lainnya.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat dan berkontribusi dalam penulisan artikel ini.

Referensi

- Abin. (2023). Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 11(3), 160–172.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Beghetto, R. A. (2019). Large-scale assessments, personalization, and creativity: Paradoxes and possibilities. *Journal of Creative Behavior*, 53(2), 1–9.
- Beghetto, R. A., & Karwowski, M. (2017). Toward untangling creative self-beliefs. *The Cambridge Handbook of Creativity*, 73–91.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University Physics Education Research.
- Hutapea, N. S., Manullang, Z. P. J., & Hartati, R. (2024). A transformative approach in Canva application: Enhancing student engagement and self-determination. *Journal of Educational Innovation*, 5(2), 88–99.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2018). Creativity in the classroom. *The Cambridge Handbook of Creativity*, 3rd ed., 353–372.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2021). *Creativity: An introduction*.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2013). In praise of Clark Kent: Creative confidence and the four-c model of creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(1), 1–6.
- Kerlinger, F. N. (2006). *Asas-asas penelitian behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Muhajir, M. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness. *Raden Journal of Education*, 2(1), 45–54.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2018). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, I. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 85–94.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2019). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 31(3), 1–10.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, D. P. (2022). Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–54.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. (2019). Pengembangan kompetensi Informatika melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 101–110.
- Susanti, D. A. (2024). The effectiveness of using Canva application in elementary science learning. *Basica: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 4(1), 12–20.
- Sternberg, R. J. (2020). *Innovation, creativity, and intelligence*. Cambridge University Press.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking*. Lexington, MA: Personnel Press.
- Widiastuti, N. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 12–22.
- Yörük, S. (2024). The psychometric properties of the Torrance Tests of Creative Thinking (Figural). *International Journal for Talent Development and Creativity*, 12(1), 41–52.
- Yulianci, S. (2021). Pengaruh multimedia interaktif dan gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 210–219.