PERBANDINGAN KREATIVITAS SISWA ANTARA PENGGUNAAN *CANVA* DAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA NEGERI 1 CANDUNG

Sarimah[1], Liza Efriyanti[2], Supriadi[3], Riri Okra[4]

[1,2,3,4] *Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]mah631571@gmail.com, [2]lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id,
[3]supriadi@uinbukittinggi.ac.id, [4]ririokra@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan kreativitas siswa antara penggunaan *Canva* dan *Powerpoint* dalam pembelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Candung. Penelitian ini dipengaruhi oleh terbpadanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam merangsang kreativitas siswa, khususnya pada kegiatan pembelajaran Informatika yang bersifat visual dan interaktif. Metode penelitian yang digunyang adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*), melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menggunyang media *Canva* yaitu kelas XI.E1 dan kelompok kontrol yang menggunyang media *Powerpoint* yaitu Kelas XI.E2. Instrumen pengumpulan data yang digunyang dalam penelitian ini berupa angket kreativitas siswa, yang disebarkan setelah proses pembelajaran berlangsung selama 5 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunyang adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), serta uji hipotesis menggunyang *independent sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS Statistics 24*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan tingkat kreativitas antara kelompok siswa yang menggunyang media *Canva* dengan kelompok yang menggunyang *Powerpoint*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) 0,001 ≤0,05, berarti bahwa penggunaan media *Canva* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Canva* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan *Powerpoint* dalam mata pelajaran Informatika. Diharapkan temuan ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Kata Kunci : *Canva, Powerpoint, Kreativitas, Media Pembelajaran, Informatika*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi data sudah mendesak pergantian dalam dunia pendidikan mengarah pembelajaran atau pembelajaran yang lebih interaktif dan berplatform digital. Dalam pembelajaran Informatika, kreativitas jadi salah satu kompetensi berarti yang wajib dipunyai peserta didik sebab tidak cuma berhubungan pada uraian rancangan namun juga keahlian menciptyang buatan digital yang inovatif. Teknologi dimengerti selaku alat berlatih dan selaku perlengkapan buat memahami sesuatu kompetensi yang dibantu oleh pc. Teknologi membuatkan kesempatan menghasilkan inovasi dan berlatih yang menjadi lebih menarik, paling utama di masa digital yang yang menuntut keahlian berasumsi lebih kritis. Tetapi, dalam praktiknya, pemakaian alat pembelajaran di sekolah sedang mengarah kurang bermacam- macam dan belum maksimal dalam memotivasi kreativitas peserta didik. Meningkatkan kreativitas atau pola piker bisa juga menjadi metode buat melaksanyang perintah agama dalam mencari ilmu. Ketika peserta didik didorong buat berasumsi inovatif, mereka tidak cuma menyambut wawasan pada cara adem ayem, namun juga dilatih buat meningkatkan buah pikiran sendiri, berupaya melihat keadaan terkini, dan menciptyang dan menuntaskan kewajiban ataupun membongkar permasalahan.

Cara ini membuat peserta didik jadi lebih aktif, yakin diri, dan tidak gampang berserah kala mengalami kesusahan. Dengan adanya pola atau kreativitas, peserta didik berlatih buat bertugas serupa, saling bertukar pikiran, dan mengatyang opini yang terbaik. Dari cara berlatih yang tidak cuma memperkaya wawasan, namun juga membuat tindyang dan karakter positif. Sehinga yang mendesak kreativitas anak dan menolong peserta didik bertumbuh baik cara global, baik pada buatan wawasan, keahlian ataupun tindyang.

Pendidikan amat berperan buat meningkatkan kemampuan setiap orang lewat cara pembelajaran yang tertata. Terdapat 3 faktor penting dalam cara pembelajaran atau pembelajaran, ialah materi peserta didik, cara penyampaian modul, dan hasil pada cara pembelajaran. Dalam Hukum Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional dipaparkan kalau pendidikan ialah upaya dan terencana buat menciptyang cara pembelajaran supaya peserta didik aktif meningkatkan kemampuan dirinya supaya mempunyai daya kebatinan keimanan, pengaturan diri, karakter, intelek, adab, dan keahlian yang yang dıperlukan dirinya, warga, bangsa dan negara. Tujuan penting pada cara pembelajaran merupakan tercapainya 3 pandangan kompetensi, ialah aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang didapat peserta didik lewat keterlibatannya dalam aktivitas berlatih.

Salah satu tantangan penting dalam dunia pendidikan dikala ini merupakan gimana menghasilkan atmosfer berlatih yang sanggup meningkatkan dan meningkatkan kreativitas siswa secara maksimal. Di tengah kemajuan ilmu wawasan, sistem pembelajaran yang konstan dan berfokus pada guru yang telah tidak lagi relevan pada keinginan peserta didik era saat ini. Peserta didik menginginkan wadah untuk mempelajari gagasan terkini, dan mengekspresikan gagasannya secara inovatif. Sehingga, penentuan tata cara dan alat pembelajaran yang pas oleh guru amat memastikan kesuksesan pembelajaran dan pendapatan tujuan yang diharapkan.

Alat ialah perlengkapan, alat ataupun perantara yang dipakai buat bawa data, catatan, ataupun modul pada satu pihak ke pihak lain. Alat pembelajaran merupakan aspek berarti dalam tingkatkan mutu berlatih. Salah satu usaha yang butuh dicoba buat menggapai tingkatan maksimal pada kurangi ataupun apalagi apabila butuh melenyapkan kekuasaan sistem pembelajaran lisan

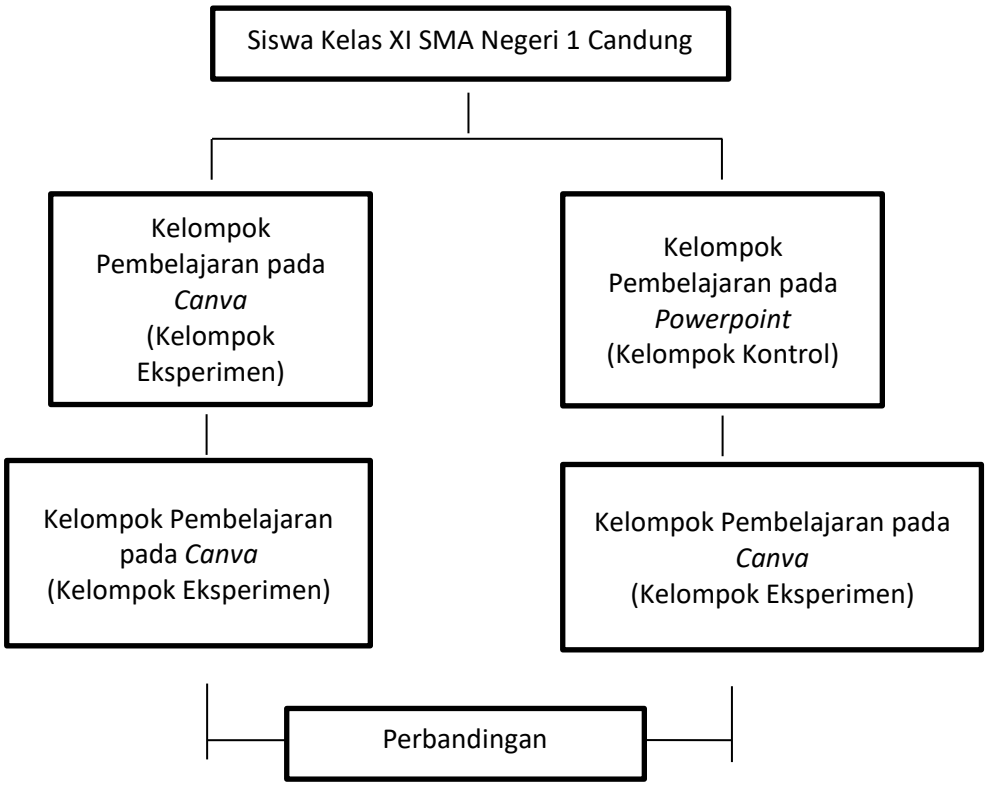
pada memakai alat pembelajaran. Dalam kondisi pembelajaran, alat pembelajaran merupakan seluruh sesutu yang dipakai buat menolong cara berlatih membimbing supaya lebih efisien dan berdaya guna.

Penggunaan alat digital semacam *Canva* dan *Powerpoint* bisa jadi pengganti dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. *Canva* menawarkan fitur konsep visual yang lebih interaktif dan fleksibel, sebaliknya *Powerpoint* lebih biasa dipakai tetapi mengarah bertabiat konvensional. Sebuatan riset membuktikan kalau alat pembelajaran berplatform digital bisa meningkatkan kreativitas peserta didik, tetapi masih terbpada. Bersumber dari hasil observasi di SMA Negara 1 Candung, ditemui kalau pembelajaran Informatika lebih berpusat pada aspek kognitif, sedangkan kreativitas peserta didik belum dilaksanyang secara maksimal. Penggunaan alat pembelajaran pula belum terencana dalam mendesak peserta didik buat menciptyang buatan visual yang inovatif. Situasi ini membuktikan perlunya inovasi dalam penentuan alat pembelajaran yang lebih efisien.

Riset ini bermaksud buat menmbandingkan kreativitas peserta didik antara penggunaan *Canva* dan Powerpoint dalam pembelajaran Informatika di SMA Negara 1 Candung. Riset ini memakai pendekatan kuantitatif pada konsep penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan dua kelompok, ialah kelompok penelitian penggunaan *Canva* dan penggunaan Powerpoint. Anggapan riset ini merupakan ada perbandingan kreativitas peserta didik antara kedua kelompok tersebut. Riset ini dilakukan pada peserta didik kelas IX di SMA Negara 1 Candung. Hasil riset membuktikan kalau ada peningkatan kreativitas peserta didik, dimana pemakaian *Canva* menciptyang adanya tingkatan kreativitas yang lebih besar dibanding Powerpoint. Penemuan ini diharapkan bisa membuatkan partisipasi dalam penentuan alat pembelajaran yang lebih efisien buat tingkatkan kreativitas siswa.

METODE

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif pada konsep penelitian *Nonequivalent Control Group Design* (quasi experimental design). Riset ini menggunyang 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memakai alat *Canva* dan kelompok kontrol yang memakai Powerpoint dalam pembelajaran Informatika. Populasi riset merupakan semua peserta didik kelompok XI di SMA Negara 1 Candung. Ilustrasi riset ditetapkan pada metode random, ialah kelompok XI E1 selaku kelompok eksperimen dan kelompok XI E2 selaku kelompok kontrol. Riset dilaksanyang selama 5 kali pertemuan. Dalam riset ini, alur kerangka riset ini berasal dari pembelajaran Informatika buat peserta didik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Desain kerangka konseptual berpikir bisa dijabrkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Kerangka Konseptual Berpikir

Instrumen yang dipakai dalam riset ini merupakan angket kreativitas peserta didik yang disebarkan sehabis cara pembelajaran atau pembelajaran berakhir. Informasi yang didapat ialah informasi kuantitatif berbentuk angka angket, dan setelah itu dianalisis memakai percobaan statistik, mencakup uji variabel, uji reliabilitas, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), dan percobaan homogen memakai independent sample t- test pada dorongan melalui SPSS Statistics 24.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Angket Kreativitas
Eksperimen	X	O1
Kontrol	-	O2

Keterangan :

X = Perlakuan pada menggunyang media *Canva*

O1 = Angket kreativitas pada kelas eksperimen

O2 = Angket kreativitas pada kelas eksperimen

Pada pendekatan ini, riset diharapkan bisa membuatkan cerminan yang adil dalam perbandingan tingkatan kreativitas peserta didik antara kedua kelompok, dan mengukur sepanjang mana analogi alat *Canva* dan Powerpoint dalam meningkatkan kreativitas berlatih peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMA Negara 1 Candung. Variabel riset pada dasarnya

merupakan keseluruhan yang berupa apa saja yang diresmikan oleh periset buat dipelajari alhasil didapat data mengenai perihal itu, setelah itu ditarik kesimpulannnya. Pada riset ini, ada 2 variabel ialah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent) mendeskripsikan variable yang mempengaruhi ataupun yang jadi karena perubahannya ataupun tampaknya variabel dependent. Variabel bebas pada riset ini ialah pemakaian *Canva* dalam mata pelajaran Informatika. Sebaliknya variabel terikat (dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi ataupun yang jadi dampak sebab terdapatnya variabel bebas. Variabel terikat dalam riset ini merupakan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Informatika.

Populasi merupakan area abstraksi yang terdiri pada subjek ataupun poin yang memiliki mutu dan karakter khusus diresmikan oleh peneliti buat dipelajari. Pada riset ini, populasi terdiri pada semua peserta didik kelas XI yang tertera di SMA Negara 1 Candung pada tahun ajaran 2024/2025 dan menjajaki mata pelajaran Informatika. Penentuan populasi ini amat berarti supaya hasil riset bisa lebih relevan pada karakter yang di perlukan. Rincian informasi seperti gambar 1. 2 berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI. F1	30
2	XI. F2	30
3	XI. F3	31
	Total Populasi	91

Dalam riset ini, metode pengumpulan informasi yang dipakai merupakan angket dan dokumentasi. Angket dipakai selaku instrumen penting buat mengukur tingkatan kreativitas peserta didik sehabis menjajaki pembelajaran memakai alat yang berbeda yaitu *Canva* dan *Powerpoint*. Angket ini disusun dalam wujud rasio likert pada sebutan penanda kreativitas. Metode riset informasi dalam riset ini dicoba lewat sebuatan jenjang, ialah lewat perencanaan instrumen riset, pemberian perlakuan pembelajaran (pembelajaran), penyebaran angket, pengumpulan dan pengerjaan angket, dan yang terakhir dokumentasi.

Instrument penting yang dipakai merupakan lembar angket buat mendapatkan informasi kreativitas peserta didik dalam cara pembelajaran Informatika. Angket ini didesain buat mengukur sejauh mana peserta didik membuktikan indikator- indikator kreativitas dalam meningkatkan kreativitas dari buah pikiran. Penyebaran angket diakhir pembelajaran. Hasil angket setelah itu diolah dan dianalisis lewat berbagai uji. Uji keabsahan dicoba sehabis angket disebarkan pada 30 peserta didik kelompok penelitian. Pengujiannya memakai metode Item- Total Correlation, ialah memandang ikatan angka tiap- tiap item pada angka keseluruhan. Metode yang dipakai merupakan Hubungan Pearson Product Moment. Sehabis itu, dicoba percobaan reliabilitas angket buat memperhitungkan kestabilan instrument riset. Salah satu tata cara biasa yang dipakai merupakan Cronbach' s Alpha ialah percobaan koefisien kepada angka balasan responden yang diperoleh pada pemakaian instrument riset. Dan dicoba teknis analisa informasi lewat percobaan normalitas dan homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Riset ini dicoba di SMA N 1 Candung pada semester genap tahun 2024/2025. Riset ini dicoba dari April- Juli 2025. Populası pada riset ini merupakan semua peserta didik kelompok XI SMA N 1 Candung pada jumlah 91 peserta didik. Metode sampling dalam riset ini merupakan non-probability sampling pada pendekatan purposive sampling, ialah metode pengumpulan ilustrasi bersumber pada estimasi khusus yang relevan pada tujuan penelitan. Riset ini memakai tata cara penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Riset ini ada 2 variabel, ialah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam riset ini merupakan pembelajaran memakai alat *Canva* sebaliknya variabel terikatnya merupakan pembelajaran memakai alat Powerpoint pada kelompok XI SMA N 1 Candung. Penerapan riset dipecah jadi 2 langkah antara lain merupakan selaku selanjutnya.

1. Langkah Pertama

Melakukan observasi ke SMAN 1 Candung buat mengenali situasi poin dan subjek riset, dan membenarkan ketersediaan kelompok penelitian dan pengawasan. Menata kisi- kisi angket kreativitas peserta didik dan menata instrumen angket berbentuk angket tertutup pada rasio likert.

2. Langkah Pelaksanaan

Melakukan aktivitas pembelajaran sepanjang 5 kali pertemuan, baik buat kelompok eksperimen (memakai alat *Canva*) ataupun kelompok kontrol (memakai alat Powerpoint). Menggunakan modul yang serupa pada kedua kelompok pada perbandingan cuma pada alat pembelajaran yang dipakai. Sehabis pembelajaran berakhir, peserta didik pada kedua kelompok diserahkan angket kreativitas selaku instrumen pengukuran, kemudian angket digabungkan, dicoba penskoran, rekapitulasi, dan analisa informasi buat memandang analogi tingkatan kreativitas peserta didik antara kelompok yang memakai *Canva* dan kelompok yang memakai Powerpoint.

Informasi hasil angket kreativitas peserta didik bisa diamati pada hasil angket yang diterima pada Tabelr 1. 3 dan Tabel 1. 4.

Tabel 3. Hasil Angket Kelas Eksperimen

No.	Nama Responden	Jumlah
1	X1	78
2	X2	69
3	X3	72
4	X4	62
5	X5	67
6	X6	63
7	X7	64
8	X8	65
9	X9	67
10	X10	69
11	X11	63
12	X12	59
13	X13	73
14	X14	72

15	X15	64
16	X16	53
17	X17	72
18	X18	66
19	X19	74
20	X20	72
21	X21	74
22	X22	67
23	X23	58
24	X24	41
25	X25	86
26	X26	73
27	X27	71
28	X28	72
29	X29	84
30	X30	75
	Skor Total	2049

Tabel 4.Hasil Angket Kelas Kontrol

No.	Nama Responden	Jumlah
1	X1	56
2	X2	65
3	X3	60
4	X4	55
5	X5	63
6	X6	61
7	X7	56
8	X8	63
9	X9	56
10	X10	63
11	X11	57
12	X12	48
13	X13	65
14	X14	70
15	X15	55
16	X16	51
17	X17	71
18	X18	66
19	X19	60
20	X20	61
21	X21	70
22	X22	67
23	X23	52
24	X24	40
25	X25	82
26	X26	64
27	X27	65

28	X28	61
29	X29	59
30	X30	61
	Skor Total	1823

Bersumber pada informasi angket kreativitas peserta didik sehabis perlakuan, didapat keseluruhan angka buat kelompok penelitian (yang memakai alat *Canva*) sebesar 2049 dan buat kelompok pengawasan (yang memakai Powerpoint) sebesar 1823. Pada jumlah responden yang serupa, ialah 30 peserta didik per kelompok, hingga pada umumnya angka kreativitas peserta didik semacam pada tabel 5.

Tabel 1.5 Rata-Rata Skor Kreativitas Siswa

Kelompok	Skor Total	Jumlah Responden	Rata-Rata
Kelas Eksperimen	2049	30	68,3
Kelas Kontrol	1823	30	60,77

Hasil ini membuktikan kalau pada umumnya kreativitas peserta didik kelompok ekperimen lebih besar dibanding pada kelompok kontrol. Analisa langkah akhir merupakan analisa informasi nilal penilaian pada angka akhir angket pada kelompok yang diberi perlakuan pada kelompok yang tidak diserahkan perlakuan. Kedua angka itu terlebih dulu di percobaan keabsahan dan reliabilitas. Sehabis itu dianalisis perbandingan 2 pada umumnya buat setelah itu ditarik kesimpulan. Percobaan keabsahan dicoba memakai metode Item- Total Correlation, pada metode Hubungan Pearson Product Moment.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Bersumber pada hasil percobaan keabsahan kepada 20 biji persoalan, didapat kalau 17 item diklaim asi sebab mempunyai hubungan Pearson≥ r tabel (0, 361) dan signifikansi≤ 0, 05. 3 item yang lain tidak penuhi patokan keabsahan dan tidak dipakai dalam analisa berikutnya. Berikutnya, percobaan reliabilitas buat memperhitungkan kestabilan instrument riset pada memakai metode Cronbach' s Alpha. Sehabis dicoba percobaan reliabilitas dikenal kalau angka Cronbach' s Alpha dalam riset ini ialah, 0, 748 hingga bisa diklaim kalau angket yang dipakai lumayan reliabel, alhasil bisa dipakai selaku instrumen yang tidak berubah- ubah dalam mengukur kreativitas peserta didik. Berikutnya, percobaan normalitas dicoba buat memandang apakah ilustrasi didapat pada populasi yang berdistribusi wajar ataupun tidak. Pada hasil percobaan normalitas hingga diperoleh kalau angka Sig. kelompok ekperimen 0. 200 dan kelompok pengawasan 0. 200 yang berarti≥0, 05 hingga kedua kelompok diklaim berdistribusi wajar.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.107	30	.200*	.947	30	.137
Kontrol	.098	30	.200*	.968	30	.481

Dalam riset ini, percobaan homogenitas dicoba lewat menu Independent- Samples T Test di SPSS. Program pada cara otomatis menunjukkan hasil Levenes Test for Equality of Variances selaku buatan pada percobaan itu. Levenes Test mencoba anggapan nihil (Ho) kalau versi kedua golongan merupakan serupa.

a) Bila angka Sig.≥ 0, 05, hingga informasi dikira sama (tidak ada perbandingan penting dampingi varians golongan).
b) Bila angka Sig.≤ 0, 05, hingga informasi dikira tidak homogen.

Tabel 7. Hasil Analisis Data Menggunyang Uji-T

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		**T-Test For Equality Of Means**					
	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Diffrence	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Skor								
Equal Variances Assumed	.317	.576	3.493	58	.001	7.533	2.157	11.851
Equal Variances not assumed			3.493	57.24	7.533	2.157	3.214	11.852

Bersumber pada hasil percobaan Levenes Test, didapat angka signifikansi sebesar 0, 576, yang bisa diamati pada kolom" Sig." baris Equal variances assumed pada tabel 1. 7. Sebab angka itu lebih besar pada 0, 05, hingga bisa disimpulkan kalau informasi pada golongan penelitian (*Canva*) dan golongan control (Powerpoint) mempunyai varians yang sama. Pada begitu, ketentuan homogenitas terkabul buat 2 golongan bisa dilanjutkan memakai percobaan independent sample t- test pada anggapan. Independent sample t- test yang dipakai buat mencoba signifikansi beda pada umumnya pada golongan penelitian dan golongan pengawasan. Independent ilustrasi t-test ialah pada buatan statistik parametrik. Uji- t dalam riset ini dicoba pada angka posttest ialah angket. Membuat uji- t pada informasi posttes angket dimaksudkan buat mengenali analogi kreativitas peserta didik yang diamati bersumber pada situasi akhir poin penelitin yang bermaksud buat meyakinkan bukti pada anggapan yang sudah diformulasikan lebih dahulu.

Pada percobaan anggapan pada memakai percobaan independent ilustrasi t- test pada derajat penting 0, 05 pada patokan selaku selanjutnya:

a) Bila angka Sig. (2 tailed)≤ 0, 05, hingga Ho ditolak dan Ha diterima
b) Bila angka Sig. (2 tailed)≥ 0, 05 hingga Ho diperoleh dan Ha ditolak

Bersumber pada tabel hasil percobaan independent sample t- test, didapat angka Sig. (2-tailed) sebesar 0, 00l, yang mana lebih kecil pada 0, 05. Bersumber pada patokan pengambılan ketetapan, sebab 0, 001≤ 0, 05, hingga Ho ditolak dan Ha diperoleh. Pada begitu, bisa disimpulkan kalau ada akibat yang penting antara pemakaian alat *Canva* kepada kreativitas peserta didik. Perihal ini berarti kalau peserta didik yang berlatih pada memakai alat *Canva* mempunyai

tingkatan kreativitas yang lebih besar dibanding pada peserta didik yang berlatih memakai alat Powerpoint pada mata pelajaran Informatika di kelompok XI.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil riset yang sudah didapat, bisa didapat Kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Informatika menggunakan *Canva* di SMA Negara 1 Candung dibandingkan menggunakan *powerpoint*. Perihal ini nampak pada perbandingan angka pada umumnya antara kelompok ekperimen dan kelompok kontrol, di mana kelas XI yang memakai *Canva* selaku alat pembelajaran mendapatkan pada umumnya angka kreativitas sebesar 68, 30, sebaliknya kelompok kontrol yang memakai Powerpoint mendapatkan pada umumnya sebesar 60, 77. Ini membuktikan kalau analogi Tingkatan kreativitas peserta didik di kelompok eksperimen lebih besar dibanding pada kelompok kontrol. Tidak hanya itu, bersumber pada hasil percobaan independent sample t- test, didapat angka signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0, 001, yang lebih kecil pada 0, 05. Pada begitu, bisa disimpulkan kalau pemakaian alat *Canva* mempengaruhi pada cara penting kepada kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Informatika di kelompok XI SMA Negara 1 Candung. Alat *Canva* dapt dijadikan selaku opsi alat pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaannya teruji sanggup tingkatkan kreativitas peserta didik sebab bentuk yang visual, interaktif, dan gampang dipakai. Riset ini sedang mempunyai keterbatasan, yaitu penggunaan waktu dan sampel yang masih terbatas. Oleh sebab itu, periset berikutnya diharapkan dapat mengembangkan riset ini pada jangkauan yang besar supaya hasil yang didapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Salsabila Unik Hanifah. 2021 "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*." Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3(1): 123-133.

Virmayanti. 2023. "Inovasi dan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Revisi Pendidik dan Pengajaran* 6(4) 515-527.

Farida, Gusnita Darmawati, and Yulifda Elin Yuspita. 2025. "Perancangan Modul Ajar Digital Menggunyang *Canva* Pada Pembelajaran PPKn Di SMPN 2 Sungai Pua." *Jurnal Lingkungan Pembelajaran Inovasi* 6(1): 69-75

Rafi Purwa Syahputra, Salma Nabila, Jannatuzzahra, dan Amalia Anjani Arifiyanti.2023 "Pemanfaatan *Canva* Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya." *Jurnal Pengabdi Kepada Masyarakat* 4(1): 51-63

Zakariya dan Kusmiyanti. 2024 "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila" *Jurnal Ilmu Pendidik* 11(1): 164-173

Noventi. 2024 "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Upaya Meningkatkan Minat belajar Informatika Materi Algoritma Dan Pemograman Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pekanbaru " *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi* 3(1): 16-23

Teni dan Agus Yudianto. 2021 "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabuppaten Indramayu" *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(1): 105-117

Anisa Fitri, Liza Efriyanti, dan Silmi. 2023 "Pengembangan Modul Ajar Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunyang *Canva* Di SMAN 1 Harau" *Jurnal JATI* 7(1): 33-38

Hasnida Sindi Septia, Ridho Adrian, dan Nico Aditia Siagian. 2024 "Tranformasi Pendidikan Di Era Digital" *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2(1) 69-75

Afianti. 2024 "Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Proses Pembelajaran" *Jurnal Education Technology* 1 (1): 9-16