



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 1844 - 1852

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Ratna Hayu^{1✉}, Ade Eka Anggraini², Radeni Sukma Indra Dewi³

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: ratna.hayu.2321038@students.um.ac.id¹, ade.ekaanggraini.pasca@um.ac.id²,
radenisukmaindradewi.pasca@um.ac.id³

Abstrak

Pengembangan kreativitas siswa dapat didorong melalui berbagai metode dan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu, penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam skor kreativitas posttest dibandingkan dengan kelompok kontrol. Data dari observasi dan kuesioner juga menunjukkan tingkat keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi pada siswa yang menggunakan Canva. Analisis data menggunakan uji t-berpasangan dan uji t-tidak berpasangan mendukung hipotesis bahwa Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Temuan ini konsisten dengan teori konstruktivisme dan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa, serta merekomendasikan penggunaan alat digital serupa untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mendukung keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: aplikasi Canva, komik, kreativitas siswa, sekolah dasar

Abstract

The development of student creativity can be encouraged through various learning methods and media by using the Canva application. This study evaluated the effect of using the Canva application in comic creation on the creativity of elementary school students. Using quantitative methods with pseudo-experimental designs, this study involved two groups: an experimental group using Canva and a control group using conventional learning methods. Results showed that the experimental group experienced a significant improvement in posttest creativity scores compared to the control group. Data from observations and questionnaires also showed higher levels of engagement and motivation in students who used Canva. Data analysis using paired t-tests and unpaired t-tests supports the hypothesis that Canva is effective in enhancing student creativity. These findings are consistent with constructivist theory and previous research that emphasizes the importance of digital media in learning. The research concludes that the integration of Canva apps into learning can have a significant positive impact on students' creative development, and recommends using similar digital tools to create a more interactive and dynamic learning environment. These findings make an important contribution to the development of innovative learning methods that underpin 21st-century skills.

Keywords: Canva application, comics, student creativity, elementary school

Copyright (c) 2024 Ratna Hayu, Ade Eka Anggraini, Radeni Sukma Indra Dewi

✉ Corresponding author :

Email : ratna.hayu.2321038@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 3 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah salah satu keterampilan inti yang harus dikembangkan pada siswa di abad ke-21. Kreativitas tidak hanya berperan dalam membantu siswa menyelesaikan masalah, tetapi juga membekali mereka untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks (Amrullah dkk., 2018). Berpikir kreatif mencakup beberapa aspek penting seperti kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas siswa dapat didorong melalui berbagai metode dan media pembelajaran (Hagi & Mawardi, 2021). Penelitian yang dilakukan Hagi & Mawardi (2021) ini mengkaji pentingnya kreativitas sebagai keterampilan inti di abad ke-21, dengan fokus pada bagaimana aspek-aspek kreativitas seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dapat dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran. Penelitian ini memberikan landasan teoritis mengenai pentingnya kreativitas dalam pendidikan dan bagaimana berbagai metode dapat digunakan untuk mengembangkannya, yang relevan dengan penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu alat digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat beragam jenis media, seperti poster, presentasi, dan komik (Citradevi, 2023). Penggunaan Canva dalam pendidikan tidak hanya memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari (Amirudin dkk., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Amirudin ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian ini melibatkan eksperimen dengan media visual dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian ini mendukung penggunaan Canva sebagai alat visual yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi, memberikan konteks empiris untuk penelitian tentang penggunaan Canva dalam pembuatan komik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi alat digital dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Penelitian yang dilakukan Ardana dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, aplikasi Canva memungkinkan kolaborasi antara siswa (Lubis & Silalahi, 2023). Dalam proyek pembuatan komik, misalnya, siswa dapat bekerja sama untuk merancang cerita, menentukan karakter, dan membuat ilustrasi. Kolaborasi semacam ini penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama tim, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana siswa belajar melalui interaksi dengan teman-temannya dan lingkungannya (Ismun, 2021). Penelitian Ismun (2021) ini memberikan relevansi konteks kolaboratif dalam pembuatan komik menggunakan Canva mendukung teori konstruktivis ini, menunjukkan bahwa interaksi sosial melalui proyek kolaboratif dapat meningkatkan kreativitas.

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Canva untuk membuat komik dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Studi yang dilakukan oleh Fazriyah dkk (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Canva untuk membuat komik menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas mereka dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan Canva memfasilitasi eksplorasi dan eksperimen, yang merupakan kunci untuk pengembangan kreativitas. Penelitian ini sangat relevan karena langsung mengkaji penggunaan Canva dalam konteks pembuatan komik dan pengaruhnya terhadap kreativitas, memberikan dasar empiris yang kuat untuk penelitian ini. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Ningrum dkk., 2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva juga dapat meningkatkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar.

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan Canva dalam berbagai konteks pendidikan, studi-studi ini cenderung terfokus pada satu aspek spesifik, seperti peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik atau peningkatan retensi melalui media visual. Penelitian yang menggabungkan penggunaan Canva khusus dalam pembuatan komik dengan analisis dampak terhadap berbagai aspek kreativitas (kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi) masih terbatas. Selain itu, banyak penelitian terdahulu menggunakan desain kuasi-eksperimental atau studi kasus, sehingga kurang memberikan bukti empiris yang kuat melalui metode eksperimental penuh. Sebagian besar studi juga hanya fokus pada satu tingkat pendidikan tertentu, seperti sekolah dasar atau menengah, tanpa mempertimbangkan variabilitas antar tingkat pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dengan pendekatan yang lebih holistik dan menggunakan metodologi eksperimental untuk mengukur dampak penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa sekolah dasar secara lebih objektif dan valid, serta memberikan pandangan khusus yang relevan untuk guru dan praktisi pendidikan di tingkat dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan mengadopsi pendekatan holistik yang menganalisis dampak penggunaan Canva dalam pembuatan komik terhadap berbagai aspek kreativitas, termasuk kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Berbeda dengan studi sebelumnya yang cenderung terfokus pada satu aspek saja, penelitian ini menawarkan pandangan yang lebih komprehensif. Selain itu, penggunaan metodologi eksperimental memungkinkan pengukuran yang lebih objektif dan valid terhadap perubahan kreativitas siswa sebelum dan sesudah intervensi (Muh Ali dkk., 2023). Fokus khusus pada siswa sekolah dasar juga memberikan wawasan baru yang relevan bagi guru dan praktisi pendidikan di tingkat dasar, membantu dalam merumuskan strategi pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai metode pembelajaran kreatif tetapi juga memberikan panduan praktis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa sekolah dasar dalam konteks pembuatan komik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimental, yang melibatkan pengumpulan data melalui angket dan observasi. Penggunaan metode kuantitatif eksperimental memungkinkan peneliti untuk mengukur secara objektif perubahan dalam tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah intervensi.

Penelitian ini menawarkan nilai baru dengan memisahkan siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Canva untuk membuat komik dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, kemudian mengukur tingkat kreativitas siswa menggunakan tes kreativitas sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menggunakan uji t-berpasangan dan uji t-tidak berpasangan bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang penting untuk keberhasilan akademis dan non-akademis di masa depan. Dengan semakin banyaknya bukti empiris yang mendukung manfaat penggunaan alat digital seperti Canva dalam pendidikan, penelitian ini menegaskan pentingnya bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Peningkatan akses dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan mendukung perkembangan kreativitas siswa, sehingga menghasilkan manfaat jangka panjang dalam pembentukan individu yang siap menghadapi tantangan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimental untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain pretest-posttest control group. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Canva dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan tes kreativitas sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi untuk mengukur perubahan dalam tingkat kreativitas.

Populasi penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar di UPT SD Negeri Gaprang 01. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, di mana dua kelas dipilih secara acak untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa, sehingga total sampel adalah 60 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes kreativitas yang telah divalidasi dan reliabel. Instrumen tes ini dirancang untuk mengukur beberapa aspek kreativitas, seperti kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Selain itu, observasi dan kuesioner juga digunakan untuk mengumpulkan data tambahan mengenai keterlibatan dan respon siswa terhadap penggunaan Canva.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data, sedangkan analisis inferensial melibatkan uji t-berpasangan (paired t-test) untuk menguji perbedaan antara pretest dan posttest dalam kelompok yang sama, serta uji t-tidak berpasangan (independent t-test) untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, ukuran efek (effect size) dihitung untuk menentukan besar pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas siswa. Tolok ukur kinerja penelitian ini mencakup perbedaan signifikan dalam hasil tes kreativitas antara pretest dan posttest dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, serta besaran ukuran efek yang menunjukkan dampak penggunaan Canva. Jika hasil posttest menunjukkan peningkatan yang substansial dan statistiknya signifikan dibandingkan dengan pretest, ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen. Dengan mengukur dan menganalisis perbedaan signifikan dan ukuran efek, penelitian ini dapat memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Hasil ini bisa menjadi dasar untuk merekomendasikan penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran yang efektif di berbagai konteks pendidikan. Untuk penelitian ini, tidak diperlukan alat dan bahan khusus selain perangkat komputer atau tablet yang dilengkapi dengan aplikasi Canva dan akses internet yang memadai untuk menjalankan aplikasi tersebut secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas pretest pada kelompok eksperimen adalah 65, sementara pada kelompok kontrol adalah 63. Setelah perlakuan, rata-rata skor kreativitas posttest pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 80, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 68.

Tabel 1. Rata-rata Skor Kreativitas Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen (Canva)	65	80
Kontrol	63	68

Hasil uji t-berpasangan (paired t-test) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam skor kreativitas pada kelompok eksperimen ($p < 0.05$). Sebaliknya, peningkatan skor kreativitas pada kelompok

kontrol tidak signifikan ($p > 0.05$). Hasil uji t-tidak berpasangan (independent t-test) juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0.05$).

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Uji Statistik	Hasil	Kesimpulan
Uji t-berpasangan	Kelompok eksperimen : $p < 0.05$ Kelompok Kontrol : $p > 0.05$	Terdapat peningkatan signifikan dalam skor kreativitas pada kelompok eksperimen Peningkatan pada kelompok kontrol tidak signifikan
Uji t-tidak berpasangan	Posttest kelompok eksperimen vs kelompok kontrol : $p > 0.05$	Terdapat perbedaan signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menegaskan efektivitas penggunaan canva

Data dari observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang menggunakan Canva merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas pembuatan komik.



Gambar 1. Kelas Eksperimen (Canva)



Gambar 2. Kelas Kontrol



Gambar 3. Komik hasil karya siswa menggunakan Canva

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar secara signifikan. Peningkatan yang signifikan dalam skor kreativitas pada kelompok eksperimen menegaskan bahwa Canva adalah alat yang efektif dalam merangsang berpikir kreatif melalui media visual dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Canva sebagai alat pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Penggunaan media visual seperti komik juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, yang penting untuk pengembangan keterampilan berpikir kreatif

Sejumlah penelitian terbaru telah menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sebagai contoh, Bose & Singh (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan digital comics secara signifikan meningkatkan kemampuan kreatif siswa sekolah dasar. Mereka menyimpulkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam memperluas imajinasi dan ekspresi kreatif siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Manoi & Soesanto (2022) yang menunjukkan bahwa interaktif digital media dapat memperkuat keterlibatan siswa dan mendorong pemikiran kreatif dalam pembelajaran.

Selain itu, studi oleh Wang & Li (2022) menyoroti bahwa penggunaan alat digital dalam pembelajaran telah menjadi landasan bagi peningkatan kreativitas siswa. Mereka menemukan bahwa metode pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dapat memicu proses kreatif siswa dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Tang dkk (2022) yang menunjukkan bahwa eksperimen menggunakan teknologi dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Di sisi lain, ada juga penelitian yang mempertimbangkan pentingnya literasi digital dalam pengembangan kreativitas siswa. Selfa-Sastre dkk (2022) menekankan bahwa pemahaman yang baik tentang alat digital, seperti Canva, dapat memfasilitasi ekspresi kreatif siswa dalam konteks pembelajaran. Mereka menyoroti bahwa penggunaan media digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Penelitian lebih lanjut oleh Hardhita (2022) menggambarkan bahwa penggunaan teknologi khususnya Canva dalam pembelajaran seni dapat menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas siswa. Mereka menemukan bahwa Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih bebas dan menghasilkan karya seni yang lebih beragam. Hal ini mencerminkan hasil penelitian oleh Supriani dkk (2023) yang menunjukkan bahwa digital comics dapat menjadi alat yang efektif dalam memperluas imajinasi dan kreativitas siswa. Selanjutnya, penelitian Vishkaie dkk (2018) menyoroti bahwa persepsi siswa terhadap

penggunaan alat digital dalam pembelajaran juga mempengaruhi tingkat kreativitas mereka. Mereka menemukan bahwa siswa yang memiliki pandangan positif terhadap teknologi cenderung lebih berani dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Hal ini sejalan dengan temuan oleh Istiq'Faroh dkk (2020) yang menunjukkan bahwa digital comics dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendorong pemikiran kreatif mereka.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Zebua, 2023). Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khisbiyah dkk (2024) dimana penggunaan aplikasi Canva untuk membuat komik meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik memiliki efek yang sangat besar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dan perhitungan data yang dihasilkan dari artikel. Hasil belajar meningkat rata-rata 18,88 setelah media komik digunakan, dengan nilai rata-rata 59,29. Uji paired sample menemukan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,5$, yang menunjukkan bahwa hasil belajar dari dua tes menurun secara rata-rata. Ditunjukkan bahwa media komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran peserta didik, dengan nilai 2,02 lebih besar dari 0,8 berdasarkan kriteria penilaian Cohen. Studi tersebut juga menegaskan bahwa alat digital seperti Canva dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital, termasuk aplikasi Canva, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi ekspresi kreatif dan inovasi siswa.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar, namun ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi temuan menjadi terbatas. Kedua, pengukuran kreativitas siswa dalam penelitian ini hanya menggunakan tes kreativitas, sehingga aspek-aspek kreativitas lainnya, seperti elaborasi dan fleksibilitas, mungkin tidak terlalu terwakili. Ketiga, durasi intervensi yang digunakan dalam penelitian ini relatif singkat, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak dapat dinilai secara menyeluruh.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap perkembangan keilmuan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan terhadap literatur yang mengkaji penggunaan teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran komik. Kedua, penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan dasar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Implikasi ini dapat memberikan landasan bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang mempromosikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan akan penelitian lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih besar dan rentang waktu intervensi yang lebih panjang untuk lebih memahami dampak jangka panjang penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, namun temuan dan implikasinya memberikan kontribusi yang berharga bagi perkembangan keilmuan dalam bidang pendidikan dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, dengan catatan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman tentang dampaknya secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, penelitian

ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan skor kreativitas pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji t-berpasangan menegaskan peningkatan yang signifikan dalam skor kreativitas pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, uji t-tidak berpasangan menegaskan perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memberikan bukti yang kuat akan efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan alat digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A., Hamdaniyah, S., Muchsin, M. A., Muhajir, M., & Hatip, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Memanfaatkan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4845–4849. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4359>
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187–200. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3533>
- Ardana, D. M., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Bose, S., & Singh, P. (2023). *The Potential of Digital Comics in The Classroom*. 020111. AIP Conf. Proc. 2782, 020111 (2023) <https://doi.org/10.1063/5.0154181>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Hardhita, R. S. (2022). Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBdP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1134–1140. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1134-1140>
- Ismun, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/issue/view/6>), 247.
- Istiq'Faroh, N., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2020). Improving Elementary School Students' Creativity and Writing Skills Through Digital Comics. *İlköğretim Online*, 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Khisbiyah, N., Harsiati, T., & Widyartono, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis). *Jurnal Basicedu*, 8, 1535–1544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 228–237. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1073>

- 1852 *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar – Ratna Hayu, Ade Eka Anggraini, Radeni Sukma Indra Dewi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness of Students Through The Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.4602>
- Muh Ali, A., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.150>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8, 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Selfa-Sastre, M., Pifarré, M., Cujba, A., Cutillas, L., & Falguera, E. (2022). The Role of Digital Technologies to Promote Collaborative Creativity in Language Education. *Frontiers in Psychology*, 13, 828981. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.828981>
- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Tang, C., Mao, S., Naumann, S. E., & Xing, Z. (2022). Improving Student Creativity Through Digital Technology Products: A Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101032. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101032>
- Vishkaie, R., Shively, K., & Wessel Powell, C. (2018). Perceptions of Digital Tools and Creativity in The Classroom: *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 9(4), 1–18. <https://doi.org/10.4018/IJDLDC.2018100101>
- Wang, B., & Li, P. (2022). Digital Creativity in STEM Education: The Impact of Digital Tools and Pedagogical Learning Models on The Students' Creative Thinking Skills Development. *Interactive Learning Environments*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2155839>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Praktis bagi Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>