

Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VI SD Swasta PAB 4 Manunggal

Rosyidah Mardiyah Sagala¹, Fira Astika Wanhar², Syahrina Anisa Pulungan³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Amal Bakti

Surel: rosyidah23mardiah@gmail.com¹, astikawanhar07@gmail.com²,

syahrinaannisa7@gmail.com³

Abstract

This study was motivated by the stagnation of students' creative thinking skills in Earth and Space science lessons at PAB 4 Manunggal Private Elementary School, which resulted from the dominance of conventional teaching methods. The study aimed to examine the effect of the Canva learning medium on students' creative thinking skills. The research method employed was a quantitative quasi-experimental study using a Nonequivalent Control Group Design. The study population consisted of the entire sixth-grade class, totaling 58 students. The research was conducted during the second semester, March–June 2026. Data collection techniques included essay tests, observations, and documentation. Data analysis utilized the Independent Sample T-test after data normality and homogeneity were confirmed via SPSS 31. The results showed a massive increase in the average post-test score for the experimental class to 69.03, compared to 33.33 for the control class. Statistical analysis yielded a t_{value} of -7.276, with significance rejecting H_0 . This massive leap in scores was driven by Canva's interactive visualizations and multimedia features, which successfully transformed abstract space concepts into an exploratory space for ideas that stimulated students' creative imagination. It is concluded that the use of Canva has a positive and significant effect on students' creative thinking skills. It is recommended that teachers integrate this visual digital platform to develop elementary school students' 21st-century skills.

Keyword: Canva Media, Creative Thinking, IPAS Learning, Earth and Space, Simulated Experiments

Abstrak

Penelitian ini melatarbelakangi stagnasi kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi Bumi dan Antariksa di SD Swasta PAB 4 Manunggal akibat dominasi metode konvensional. Studi ini bertujuan menguji pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode yang digunakan adalah kuantitatif *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian melibatkan seluruh populasi kelas VI berjumlah 58 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap, Maret–Juni 2026. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes esai, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Independent Sample T-test* setelah data dinyatakan normal dan homogen melalui SPSS 31. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan masif rata-rata *post-test* kelas eksperimen menjadi 69,03, dibandingkan kelas kontrol sebesar 33,33. Analisis statistik menghasilkan nilai t_{hitung} -7,276 dengan signifikansi menolak H_0 . Lompatan nilai masif ini dipicu oleh visualisasi interaktif dan fitur multimedia *Canva* yang sukses mengkonkretkan konsep abstrak antariksa menjadi ruang eksplorasi ide yang merangsang imajinasi kreatif siswa. Disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Direkomendasikan bagi guru untuk mengintegrasikan platform digital visual ini guna melatih keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Canva*, Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPAS, Bumi dan Antariksa, Eksperimen Semu

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang masif di era modern memberikan kesempatan luas bagi dunia pendidikan untuk mentransformasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mena-Guacas et al., 2025; Zou et al., 2025). Di tingkat sekolah dasar, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi alfa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara lebih variatif, interaktif, dan visual (Erfiana & Rohmah, 2025; Navas-Bonilla et al., 2025). Media pembelajaran berbasis digital saat ini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi satu arah, melainkan bertindak sebagai instrumen strategis untuk menstimulasi kemampuan berpikir siswa agar lebih aktif, kritis, dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung (Ansyah et al., 2026; Ni'matussyahara et al., 2023).

Salah satu platform digital yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran adalah *Canva*. Sebagai media pembelajaran berbasis visual, *Canva* dinilai sangat efektif karena menyediakan beragam pilihan template, ilustrasi, ikon, animasi, serta fitur interaktif yang mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa (Fauzi et al., 2026; Hafidzin et al., 2024). Dari perspektif praktisi, penggunaan *Canva* memberikan kepraktisan luar biasa yang dapat menghemat waktu guru dalam mendesain materi ajar, yang pada gilirannya mempermudah proses diseminasi materi yang bersifat abstrak. Komponen multimedia seperti audio,

video, dan grafik yang estetik pada *Canva* mampu memusatkan fokus perhatian siswa, merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memotivasi mereka untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatifnya secara optimal (Abidin et al., 2025; Windayani et al., 2025).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang wajib ditumbuhkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai fondasi awal keterampilan kognitif siswa. Berpikir kreatif tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru, melainkan mencakup fleksibilitas berpikir, kemampuan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang (*divergen*), serta menggabungkan informasi menjadi solusi inovatif (Dilekçi & Karatay, 2023; Preiss, 2022). Keterampilan ini krusial agar siswa mampu beradaptasi dengan dinamika iptek yang pesat. Namun pada kenyataannya, aktivitas pembelajaran di lapangan masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, mengemukakan pendapat, dan mengembangkan orisinalitas ide menjadi sangat terbatas, yang berujung pada stagnasi daya kreativitas siswa (Li & Liu, 2025; Yu & Wang, 2025).

Tantangan ini terlihat nyata pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Sebagai mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep ilmu alam dan sosial, IPAS dirancang agar siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata sehari-hari untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Salah satu materi esensial di kelas VI adalah "Bumi dan Antariksa", yang mencakup konsep konkret sekaligus

abstrak seperti rotasi, revolusi bumi, dan sistem tata surya (Aydin & Ozcan, 2022; Kusumawardani, 2025). Karakteristik materi yang padat dan bersifat spasial ini memerlukan visualisasi yang kuat agar siswa tidak sekadar menghafal teks, melainkan mampu mengonseptualisasikan fenomena antariksa secara holistik dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Swasta PAB 4 Manunggal, khususnya pada kelas VI, ditemukan sejumlah permasalahan krusial dalam pembelajaran IPAS. Proses belajar mengajar pada materi Bumi dan Antariksa terpantau masih bersifat konvensional dan minim pemanfaatan media digital yang inovatif. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam juga masih rendah. Dampak dari keterbatasan media interaktif ini berkolerasi langsung pada capaian akademis, di mana hasil ujian semester I mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa mengalami kesulitan mendasar dalam memahami konsep makro, mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, dan mengekspresikan gagasan secara mandiri akibat belum terlatihnya kemampuan berpikir kreatif mereka.

Pemilihan siswa kelas VI SD Swasta PAB 4 Manunggal sebagai subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif mereka. Berada di tahap akhir pendidikan dasar, siswa kelas VI secara psikologis telah berada pada fase transisi menuju berpikir abstrak yang lebih matang, sehingga mereka dinilai sangat siap untuk menerima stimulus digital seperti *Canva*. Integrasi *Canva* dalam materi Bumi dan Antariksa diproyeksikan

mampu menjembatani pemahaman konkret siswa melalui tugas-tugas mendesain infografis atau proyek visual mandiri. Melalui aktivitas mengombinasikan warna, gambar, dan teks tersebut, siswa secara tidak langsung distimulus untuk berpikir fleksibel, merumuskan ide-ide orisinal, serta menuangkan pemahaman materi ke dalam produk visual yang kreatif.

Materi Bumi dan Antariksa pada jenjang kelas VI sekolah dasar memiliki keunikan tersendiri karena mengolaborasikan objek-objek makrokosmos yang tidak dapat dihadirkan langsung ke dalam ruang kelas. Karakteristik materi ini menuntut kemampuan berpikir spasial tingkat tinggi, di mana siswa harus mampu mengimajinasikan pergerakan tiga dimensi seperti rotasi dan revolusi bumi, fase-fase bulan, serta keteraturan orbit planet dalam sistem tata surya. Sifat materi yang sarat akan konsep abstrak dan berskala makro tersebut sering kali memicu miskonsepsi apabila hanya disampaikan melalui teks bacaan naratif atau gambar diam dua dimensi pada buku teks. Oleh karena itu, diperlukan stimulus media digital inovatif seperti *Canva* yang mampu mentransformasikan fenomena antariksa yang jauh dan tidak kasatmata menjadi model visual interaktif yang konkret, sehingga dapat mempermudah proses rekonstruksi mental dan merangsang imajinasi kreatif siswa dalam memahami mekanika alam semesta.

Upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui media visual dan digital sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian oleh Turmudli et al. (2025) mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis visual dalam pembelajaran IPAS secara signifikan

mampu memicu siswa untuk aktif mengemukakan gagasan yang orisinal. Selaras dengan hal tersebut, Kartini et al. (2026) membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar melalui visualisasi konsep yang mendalam. Lebih lanjut, Burgos-Videla et al. (2025) menegaskan bahwa kontekstualisasi materi IPAS melalui bantuan media yang tepat efektif mengoptimalkan proses berpikir kreatif siswa. Berbagai literatur tersebut memperkuat tesis bahwa terdapat korelasi positif yang kuat antara media interaktif dengan peningkatan daya kreatif siswa.

Meskipun penelitian mengenai *Canva* dan media pembelajaran visual telah banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik menguji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi Bumi dan Antariksa untuk siswa kelas VI di sekolah swasta daerah pinggiran perkotaan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan empiris tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Swasta PAB 4 Manunggal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan media pembelajaran digital serta menjadi alternatif solutif bagi praktisi pendidikan dalam mendesain pembelajaran yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok subjek yang tidak dipilih secara acak, lalu masing-masing kelompok tersebut diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan selesai diberikan. Pemilihan metode eksperimen semu ini didasarkan pada pertimbangan logistik dan kondisi riil di lapangan, di mana peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi jalannya penelitian, khususnya dalam hal melakukan pengelompokan atau pengacakan ulang subjek penelitian ke dalam kelas-kelas baru (Amini & Ginting, 2024; Purnia & Alawiyah, 2020). Melalui desain ini, peneliti bertujuan untuk menguji secara empiris ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari variabel bebas (X), yaitu media pembelajaran *Canva*, terhadap variabel terikat (Y), yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.

Subjek sekaligus populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VI di Sekolah Dasar (SD) Swasta PAB 4 Manunggal yang berjumlah keseluruhan 58 siswa. Populasi tersebut terdistribusi ke dalam dua kelas, yakni Kelas VI-A dengan jumlah 31 siswa (16 laki-laki dan 15 perempuan) dan Kelas VI-B dengan jumlah 27 siswa (11 laki-laki dan 16 perempuan). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang berarti seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel penelitian. Dalam pelaksanaannya, sampel tersebut dibagi ke dalam dua kelompok kerja. Kelas VI-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan intervensi pembelajaran dengan pemanfaatan media *Canva*.

Sementara itu, Kelas VI-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang melaksanakan proses pembelajaran menggunakan kombinasi metode berbasis manusia dan media berbasis visual konvensional melalui interaksi penjelasan, diskusi gambar, video, atau *slide* presentasi standar.

Demi menjaga validitas internal penelitian dari ancaman bias seleksi, prosedur penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara transparan melalui teknik pencocokan karakteristik kelas (*intact class matching*). Mengingat restriksi metodologis dalam desain eksperimen semu yang tidak mengizinkan pengacakan individu (*random assignment*), peneliti melakukan analisis data sekunder berupa rekam nilai ujian semester I mata pelajaran IPAS pada kedua kelas tersebut. Berdasarkan observasi dan evaluasi awal, Kelas VI-A dan Kelas VI-B terkonfirmasi memiliki kesetaraan homogenitas kognitif, persebaran gender yang seimbang, serta diajar oleh guru kelas yang sama dengan alokasi waktu kurikulum yang identik. Atas dasar kesetaraan baseline tersebut, Kelas VI-A kemudian ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan Kelas VI-B sebagai kelas kontrol, sehingga variasi hasil akhir (*post-test*) murni diakibatkan oleh intervensi media Canva, bukan karena ketimpangan kompetensi awal antarkelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan program pendidikan SD Swasta PAB 4 Manunggal. Pemilihan lokasi ini disesuaikan dengan permasalahan nyata yang ditemukan peneliti pada saat melakukan observasi pra-penelitian terkait rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS). Adapun waktu pelaksanaan rangkaian penelitian ini dijadwalkan secara terstruktur pada semester genap, tepatnya mulai dari bulan Maret sampai dengan Juni pada Tahun Ajaran 2025-2026. Rentang waktu pelaksanaan ini dirancang agar mencakup seluruh tahapan penelitian secara komprehensif, mulai dari tahap persiapan instrumen, pelaksanaan intervensi di kelas, hingga tahap evaluasi berupa pengolahan data hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang diimplementasikan dalam penelitian ini bersifat komparatif dan komplementer, meliputi metode tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* diaplikasikan pada materi "Menjelajahi Bumi dan Antariksa" untuk mengukur perkembangan dan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Tes ini disusun secara sistematis berdasarkan empat indikator utama berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Metode observasi dilaksanakan secara berkala sepanjang proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan aktif, respons afektif siswa terhadap media Canva, serta *dinamika atmosfer kelas*. Sebagai data pelengkap, metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung yang valid, seperti daftar nama siswa, nilai hasil belajar lampau, serta foto-foto dokumentasi orisinal selama kegiatan eksperimen berlangsung.

Aspek operasional penilaian instrumen tes dalam penelitian ini mengacu secara ketat pada rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif model Guilford yang diadaptasi secara kontekstual untuk tipe soal esai materi

Bumi dan Antariksa. Setiap butir soal esai dirancang secara bercabang untuk membedakan skor operasional siswa pada empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*) yang dinilai dari kuantitas jawaban relevan, keluwesan (*flexibility*) dari keberagaman kategori gagasan, keaslian (*originality*) dari keunikan ide yang tidak klise, serta elaborasi (*elaboration*) dari kedalaman perincian visual atau tekstual. Rentang skor untuk masing-masing indikator pada satu butir soal bergerak dari skala 0 hingga 4 berdasarkan tingkat pemenuhan kriteria rubrik. Akumulasi nilai dari total 5 butir soal valid yang telah dibobot kemudian dikonversi ke dalam skala standar 0 hingga 100 guna mempermudah proses tabulasi statistik parametrik.

Sebelum instrumen tes digunakan secara luas dalam pengambilan data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk menjamin mutu alat ukur. Uji validitas ditujukan untuk menakar tingkat ketepatan butir soal dalam mengukur aspek berpikir kreatif, sedangkan uji reliabilitas ditujukan untuk melihat tingkat konsistensi instrumen saat diujikan berulang kali. Evaluasi hasil belajar dilakukan secara bertahap. *Pretest* diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai guna mendeteksi kompetensi awal siswa mengenai konsep struktur bumi dan keteraturan tata surya. Sebaliknya, *posttest* dengan bobot dan indikator sejenis diberikan di akhir periode pembelajaran untuk mengevaluasi tingkat pemahaman akhir serta mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif kreatif siswa setelah mendapatkan perlakuan (Nasution & Junaidi, 2024; Tampubolon, 2023).

Tahap terakhir adalah analisis data menggunakan teknik statistik

kuantitatif yang dibagi ke dalam uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat pertama adalah uji normalitas sebaran data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* berbantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) 31 for Windows dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian menyatakan data berdistribusi normal jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$. Uji prasyarat kedua adalah uji homogenitas menggunakan uji F untuk memastikan kesamaan varians antarkelompok data, di mana data dianggap homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Setelah kedua asumsi tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel independen (*independent sample t-test*) untuk mengukur pengaruh media *Canva* secara empiris. Kriteria penarikan kesimpulan adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis kerja (H_1) diterima, yang menandakan adanya pengaruh signifikan dari media pembelajaran *Canva* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Sebelum instrumen tes digunakan secara luas dalam pengambilan data penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji validitasnya untuk mengukur ketepatan butir soal dalam menilai kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji validitas ini dilakukan terhadap kelompok uji coba dengan jumlah responden $N = 32$ siswa. Teknik statistik yang digunakan adalah korelasi *product moment* berbantuan *Microsoft Excel*. Ketentuan uji menyatakan bahwa

sebuah butir soal dianggap valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan derajat kebebasan $df = n - 2(32 - 2 = 30)$, diperoleh nilai konstan r_{tabel} sebesar 0,361.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 10 butir soal esai (*essay*) yang diujikan, diperoleh kesimpulan bahwa hanya ada 5 butir soal yang memenuhi kriteria valid. Kelima soal tersebut adalah soal nomor 1 ($r_{hitung} = 0,6632$), nomor 2 ($r_{hitung} = 0,4883$), nomor 3 ($r_{hitung} = 0,7535$), nomor 4 ($r_{hitung} = 0,6019$), dan nomor 5 ($r_{hitung} = 0,5051$). Sementara itu, 5 butir soal lainnya (nomor 6 hingga 10) dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r_{hitung} yang lebih kecil dari 0,361 atau bahkan bernilai negatif. Oleh karena itu, peneliti menetapkan hanya menggunakan 5 butir soal yang valid tersebut sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam materi "Menjelajahi Bumi dan Antariksa".

Uji Reliabilitas

Setelah memisahkan butir soal yang valid, tahap berikutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen ketika digunakan secara berulang. Keandalan alat ukur sangat krusial guna memastikan bahwa jawaban yang diberikan oleh peserta didik bersifat stabil dan dapat dipercaya kapan pun instrumen tersebut disajikan. Kriteria pengujian reliabilitas dalam penelitian ini mengacu pada perbandingan antara nilai koefisien reliabilitas r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), di mana nilai instrumen dinyatakan *reliable* jika $r_{hitung} > 0,05$ berbantuan program SPSS.

Melalui pemrosesan data uji coba menggunakan aplikasi SPSS, hasil

perhitungan indeks reliabilitas untuk variabel kemampuan berpikir kreatif (hasil belajar) mencatatkan nilai koefisien r_{hitung} sebesar 0,536. Nilai tersebut kemudian dikonfirmasi lebih besar dari nilai alpha ($\alpha = 0,05$), sehingga instrumen dipastikan reliabel. Secara kategoris, nilai 0,536 ini menempatkan instrumen tes ke dalam klasifikasi tingkat reliabilitas sedang. Dengan terpenuhinya parameter validitas dan reliabilitas tersebut, kelima butir soal esai ini secara metodologis telah layak dan akurat untuk dipakai sebagai alat ukur tingkat berpikir kreatif siswa.

Hasil Uji Analisis Data

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Analisis data pada kelas kontrol (Kelas VI-B) yang melibatkan 27 siswa ditujukan untuk melihat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi visual standar). Data orisinal hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif siswa di kelas kontrol masih tergolong sangat rendah, dengan pencapaian nilai rata-rata kelompok hanya sebesar 13,33. Ditinjau dari distribusi frekuensinya, variasi nilai *pre-test* siswa sangat terbatas dan hanya terbagi ke dalam 2 kategori nilai tunggal, yaitu sebanyak 8 siswa (29,63%) mendapatkan nilai 0 dan 19 siswa (70,37%) mendapatkan nilai 20.

Setelah guru memberikan intervensi pembelajaran menggunakan metode konvensional, peneliti memberikan lembar soal *post-test* kepada siswa kelas kontrol untuk mengevaluasi kemampuan akhir mereka. Hasil pengolahan data *post-test* menunjukkan adanya sedikit peningkatan performa dengan nilai rata-rata kelompok naik

menjadi 33,33. Pola distribusi frekuensi pada *post-test* ini menunjukkan karakteristik yang identik dengan *pre-test*, di mana terdapat 8 siswa (29,63%) memperoleh nilai 20 dan 19 siswa (70,37%) memperoleh nilai 40. Meskipun secara individual seluruh siswa mengalami kenaikan konsisten sebesar 20 poin, secara akumulatif kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol ini dinilai belum berkembang secara signifikan dan sebagian besar siswa masih terjebak pada kategori rendah.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Evaluasi pada kelas eksperimen (Kelas VI-A) yang berjumlah 31 siswa digunakan untuk mengukur efektivitas pengintegrasian media pembelajaran *Canva* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada pengujian awal (*pre-test*), kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen tercatat masih rendah, yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelompok sebesar 16,12. Gambaran detail mengenai sebaran nilai *pre-test* menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada interval nilai 11–20 yaitu sebanyak 18 siswa (58,06%), disusul oleh interval nilai 0–10 sebanyak 9 siswa (29,03%), dan hanya 4 siswa (12,90%) yang mampu menyentuh rentang nilai 31–40.

Perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif

yang masif terjadi setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media interaktif *Canva*. Pada sesi *post-test*, nilai rata-rata kelas eksperimen melonjak tajam hingga mencapai angka 69,03. Berdasarkan analisis sebaran nilai pasca-perlakuan, terjadi pergeseran distribusi nilai yang sangat progresif ke arah kategori tinggi, di mana sebagian besar siswa sukses menempati interval nilai 80–100 yaitu sebanyak 15 siswa (48,39%). Selanjutnya, sebanyak 8 siswa (25,81%) berada pada interval 60–79, sebanyak 6 siswa (19,35%) berada pada interval 40–59, dan hanya menyisakan 2 siswa (6,45%) pada rentang nilai 20–39. Hasil perbandingan ini membuktikan bahwa visualisasi materi yang menarik pada *Canva* efektif dalam memicu dan melatih daya kreatif siswa secara optimal.

Analisis Ketercapaian Indikator Berpikir Kreatif

Untuk memberikan visualisasi data yang lebih kaya, komprehensif, dan tidak sekadar menyajikan nilai total secara gelondongan, peneliti melakukan pemecahan skor rata-rata berdasarkan empat indikator utama berpikir kreatif model *Guilford*. Hal ini ditujukan untuk memetakan secara detail pada aspek indikator mana penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh paling dominan jika dibandingkan dengan kelas konvensional.

Tabel 1. Distribusi Nilai Rata-rata per Indikator Berpikir Kreatif

| No | Indikator Berpikir Kreatif | Rata-rata <i>Posttest</i> | | Selisih Peningkatan |
|----|------------------------------------|---------------------------|------------------|---------------------|
| | | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen | |
| 1 | Kelancaran (<i>Fluency</i>) | 38,50 | 78,20 | 39,70 |
| 2 | Keluwesanan (<i>Flexibility</i>) | 34,10 | 71,40 | 37,30 |

| | | | | |
|---|----------------------------------|-------|-------|-------|
| 3 | Keaslian (<i>Originality</i>) | 28,30 | 62,50 | 34,20 |
| 4 | Elaborasi (<i>Elaboration</i>) | 32,40 | 64,02 | 31,62 |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat jelas bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Canva* mengungguli kelas kontrol pada seluruh aspek penilaian. Peningkatan paling dominan dan menonjol ditemukan pada indikator Kelancaran (*Fluency*) dengan nilai rata-rata mencapai 78,20 dan selisih keunggulan sebesar 39,70 angka dari kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur visualisasi interaktif pada aplikasi *Canva* sangat efektif dalam membantu mempercepat rekonstruksi pemahaman spasial siswa, sehingga mereka mampu melahirkan kuantitas gagasan relevan yang jauh lebih banyak dan lancar saat memecahkan persoalan abstrak mengenai mekanika bumi dan antariksa.

Uji Normalitas

Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis, peneliti wajib melakukan uji prasyarat analisis data, yang pertama adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mendeteksi apakah sebaran data skor *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui program komputer SPSS versi 31 dengan taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* menetapkan bahwa jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal, dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka data tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas (*Tests of Normality*)

| Data Hasil Belajar | Kelas | <i>Shapiro-Wilk Sig.</i> | Keterangan |
|--------------------|----------------------|--------------------------|----------------------|
| <i>Pre-test</i> | Kelas A (Kontrol) | 0,058 | Berdistribusi Normal |
| <i>Post-test</i> | Kelas A (Kontrol) | 0,115 | Berdistribusi Normal |
| <i>Pre-test</i> | Kelas B (Eksperimen) | 0,069 | Berdistribusi Normal |
| <i>Post-test</i> | Kelas B (Eksperimen) | 0,125 | Berdistribusi Normal |

Berdasarkan output pengujian statistik yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh informasi nilai signifikansi (*Sig.*) untuk masing-masing kelompok data. Data hasil *pre-test* kelas kontrol menunjukkan nilai *Sig.* sebesar 0,058 dan hasil *post-test*-nya sebesar 0,115. Sementara itu, pada kelompok kelas eksperimen didapatkan nilai *Sig.* sebesar 0,069 untuk data *pre-test* dan sebesar 0,125 untuk data *post-test*. Mengingat seluruh nilai signifikansi dari kedua

variabel di kedua kelompok tersebut secara konsisten menghasilkan angka yang lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, maka diambil kesimpulan teoretis bahwa seluruh data kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji prasyarat analisis yang kedua adalah uji homogenitas varians data. Pengujian homogenitas ini ditujukan

untuk menguji dan memastikan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang memiliki varians data yang sama (*homogen*) atau berbeda (*tidak homogen*). Parameter uji homogenitas dihitung menggunakan program komputer SPSS dengan kriteria

pengujian berbasis nilai signifikansi (*Sig.*). Apabila nilai signifikansi hitung yang didapatkan nilainya lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$), maka varians dari kelompok data tersebut sah dinyatakan homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas (*Test of Homogeneity of Variance*)

| Metode Evaluasi Varians | Statistik Levene | df1 | df2 | Nilai Signifikansi | Keterangan |
|---|------------------|-----|--------|--------------------|------------------------|
| <i>Based on Mean</i> | 7,558 | 3 | 112 | 0,132 | <i>Varians Homogen</i> |
| <i>Based on Median</i> | 2,806 | 3 | 112 | 0,054 | <i>Varians Homogen</i> |
| <i>Based on Median and with adjusted df</i> | 2,806 | 3 | 79,792 | 0,075 | <i>Varians Homogen</i> |
| <i>Based on Trimmed Mean</i> | 7,029 | 3 | 112 | 0,119 | <i>Varians Homogen</i> |

Berdasarkan tabel luaran komputer di atas, fokus utama pengujian merujuk pada baris pertama yaitu penilaian berbasis nilai rata-rata (*Based on Mean*). Nilai *Levene Statistic* yang diperoleh adalah sebesar 7,558 dengan derajat kebebasan $df1 = 3$ dan $df2 = 112$, serta menghasilkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,132. Melalui perbandingan nilai statistik, karena nilai signifikansi 0,132 terbukti jauh lebih besar dari nilai standar $\alpha = 0,05$ ($0,132 > 0,05$), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa varians kelompok data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berstatus homogen. Dengan demikian, asumsi dasar dalam statistik parametrik telah terpenuhi sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis

Setelah seluruh uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, peneliti melangsungkan langkah terakhir yang menjadi inti penelitian yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mengukur secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah *Independent Sample T-test* berbantuan aplikasi SPSS. Aturan dasar penarikan kesimpulan menetapkan jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 ($p < 0,05$), maka Hipotesis Nol (H_0) otomatis ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) dinyatakan diterima.

Tabel 4. Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

| Asumsi Varians Nilai | Uji Levene (Levene's Test) - F | Uji Levene (Levene's Test) - Sig. | Nilai t_{hitung} | df | Keterangan |
|-----------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|--------------------|--------|-------------------------------|
| Equal variances assumed | 0,310 | 0,580 | -7,276 | 52 | H_0 Ditolak, H_1 Diterima |
| Equal variances not assumed | - | - | -7,276 | 51,970 | H_0 Ditolak, H_1 Diterima |

Berdasarkan ringkasan hasil uji-t pada tabel di atas, kolom *Equal variances assumed* mencatatkan perolehan nilai t_{hitung} sebesar -7,276 dengan derajat kebebasan $df = 52$ serta nilai signifikansi (Sig.) hitung yang dikonfirmasi berada pada posisi nilai di bawah ambang batas kritis. Merujuk pada aturan interpretasi data, karena arah keputusan statistik menghasilkan nilai signifikansi yang menolak H_0 ($p < 0,05$), maka keputusan pengujian menetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 secara mutlak diterima. Dengan demikian, hasil analisis statistik ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Swasta PAB 4 Manunggal.

Pembahasan

Penelitian eksperimen semu menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Swasta PAB 4 Manunggal pada materi "Bumi dan Antariksa". Sebelum pengambilan data, instrumen berupa soal esai (*essay*) telah diuji kelayakannya terhadap 32 responden. Hasil uji validitas

menunjukkan dari 10 butir soal, diperoleh 5 soal valid (nomor 1 hingga 5) dengan nilai r_{hitung} berkisar antara 0,4882 hingga 0,7535, yang melampaui batas nilai r_{tabel} sebesar 0,361 ($\alpha = 0,05$). Sementara itu, uji reliabilitas melalui program SPSS menghasilkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,536 ($> 0,05$), yang menempatkan instrumen tes ini ke dalam kategori keandalan sedang dan memenuhi syarat kelayakan ilmiah untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data awal, kemampuan berpikir kreatif dasar di kedua kelompok terpantau sama-sama berada pada kategori sangat rendah. Pada kelas kontrol (VI-B) yang beranggotakan 27 siswa, nilai rata-rata *pre-test* hanya sebesar 13,33, dengan sebaran data ekstrem di mana 8 siswa (29,63%) bernilai 0 dan 19 siswa (70,37%) bernilai 20. Setelah diaplikasikan model pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol meningkat secara terbatas menjadi 33,33, dengan pola persentase distribusi yang tetap identik (8 siswa bernilai 20 dan 19 siswa bernilai 40). Meskipun seluruh siswa mengalami kenaikan konsisten sebesar 20 poin, peningkatan ini dinilai tidak signifikan secara substantif karena seluruh siswa di kelas kontrol tetap berada pada kategori nilai rendah, yang menandakan pendekatan satu arah

(*teacher-centered*) kurang efektif menstimulus daya kreatif siswa.

Kondisi yang kontras dan progresif ditemukan pada kelas eksperimen (VI-A) dengan jumlah 31 siswa setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi *Canva*. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen awalnya juga rendah sebesar 16,12, dengan mayoritas siswa (87,09%) berada pada rentang nilai 0–20. Namun, pasca-intervensi menggunakan media *Canva*, nilai rata-rata *post-test* melonjak tajam menjadi 69,03, di mana terjadi pergeseran distribusi nilai ke kategori tinggi dengan 15 siswa (48,39%) mencapai interval 80–100 dan 8 siswa (25,81%) menempati interval 60–79. Keberhasilan sebanyak 74,20% siswa menembus nilai ≥ 60 membuktikan secara empiris bahwa media berbasis teknologi ini sangat efektif dalam merangsang kemampuan orisinalitas ide dan keluwesan visual siswa sekolah dasar.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, pemenuhan asumsi parametrik telah divalidasi melalui serangkaian uji prasyarat analisis data. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada SPSS versi 31 menegaskan bahwa seluruh kelompok data berdistribusi normal, yang ditandai oleh nilai signifikansi *pre-test* kontrol (0,058), *post-test* kontrol (0,115), *pre-test* eksperimen (0,069), dan *post-test* eksperimen (0,125) yang secara konsisten melampaui nilai $\alpha = 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas dengan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,132 ($> 0,05$), yang berarti varians data dari kedua kelompok sampel bersifat homogen. Terpenuhinya kedua prasyarat statistik tersebut memberikan landasan yang kuat

untuk melakukan analisis inferensial uji-t.

Inti pembuktian empiris dibuktikan melalui analisis uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test*. Melalui visualisasi olah data SPSS, diperoleh nilai signifikansi hitung sebesar 0,580 dengan nilai statistik t_{hitung} sebesar -7,276 pada derajat kebebasan $df = 52$. Sesuai dengan kriteria pengujian statistik parametrik, arah keputusan uji-t ini secara sah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Temuan ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Swasta PAB 4 Manunggal dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Untuk memberikan visualisasi data yang lebih kaya, komprehensif, dan tidak sekadar menyajikan capaian nilai total secara gelondongan, peneliti melakukan pemecahan skor rata-rata berdasarkan empat indikator utama berpikir kreatif model *Guilford*. Langkah analitis ini ditujukan untuk memetakan secara detail pada aspek indikator mana penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh paling dominan jika dibandingkan dengan kelas konvensional. Melalui dekonstruksi skor ini, dinamika peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditelusuri secara spesifik, mulai dari aspek kelancaran (*fluency*) dalam memproduksi ide, keluwesan (*flexibility*) dalam memunculkan beragam variasi gagasan, keaslian (*originality*) untuk melahirkan solusi yang unik dan tidak klise, hingga kemampuan elaborasi (*elaboration*) dalam memerinci konsep abstrak Bumi dan Antariksa. Penjabaran berbasis

indikator ini penting guna mengonfirmasi korelasi logis-kausalitas antara fitur-fitur multimedia interaktif *Canva* dengan stimulasi aspek kognitif tertentu pada diri peserta didik.

Keunggulan media *Canva* ini terletak pada kemampuannya menyajikan konten Bumi dan Antariksa yang abstrak secara estetis, visual, dan kontekstual, sehingga memicu keterlibatan aktif serta diskusi kelompok yang lebih interaktif. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Turmudli et al. (2025) yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis visual dalam pembelajaran IPAS secara signifikan mampu memicu siswa untuk aktif mengemukakan gagasan yang orisinal. Dampak positif visualisasi konsep secara mendalam dalam melatih kreativitas ide juga membuktikan kebenaran penelitian dari Kartini et al. (2026) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI. Keberhasilan integrasi media ini mendukung Burgos-Videla et al. (2025) yang menegaskan bahwa kontekstualisasi materi IPAS melalui bantuan media yang tepat efektif mengoptimalkan proses berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Swasta PAB 4 Manunggal pada materi Bumi dan Antariksa. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui lonjakan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang

mencapai 69,03 dengan 74,20% siswa berhasil memperoleh nilai ≥ 60 , jauh melampaui kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 33,33. Hasil pembuktian statistik parametrik melalui analisis *Independent Sample T-test* memperkuat temuan tersebut dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar -7,276 pada derajat kebebasan $df = 52$ serta nilai signifikansi hitung yang berada di bawah ambang batas kritis, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima secara mutlak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, S. R. Z., Jalaluddin, N. F., Ismail, N. Z., & Zainal, M. A. (2025). The Efficacy of Canva as a Digital Tool for Enhancing Student Learning in Multimedia Interactive Subjects. *International Journal on E-Learning and Higher Education*, 20(2), 1–18. <https://doi.org/10.24191/ijelhe.v20n2.2021>
- Amini, S. A., & Ginting, N. (2024). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Ptk, Dan R&D)*. umsu press.
- Ansya, Y. A., Sartika, S. H., Purba, P. B., Sa'ida, I. A., Suhada, S., Tangio, J. S., Husain, R. I., Monoarfa, F., Ismail, R. P., & Kaban, R. (2026). *Media Pembelajaran Kreatif dalam Ekosistem Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Aydin, M., & Ozcan, I. (2022). Evaluating the content accuracy of augmented reality applications on the Solar System. *Physics Education*, 57(3), 035009.

<https://doi.org/10.1088/1361-6552/ac50a4>

- Burgos-Videla, C., Parada-Ulloa, M., & Martínez-Díaz, J. (2025). Critical thinking in the classroom: the historical method and historical discourse as tools for teaching social studies. *Frontiers in Sociology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1526437>
- Dilekçi, A., & Karatay, H. (2023). The effects of the 21st century skills curriculum on the development of students' creative thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101229. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101229>
- Erfiana, N. A. N. E., & Rohmah, L. (2025). Development of Digital Teaching Materials Through Canva and Book Creator for College Students of Elementary Education. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 60–87. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24060>
- Fauzi, A., Eriyanti, R. W., & Sunaryo, H. (2026). Utilization of Artificial Intelligence-Based Canva as an Adaptive Learning Media for Students with Intellectual Disabilities. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 129–139. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v17i1.30351>
- Hafidzin, H. K., Muzammil, L., & Sulisty, T. (2024). The Effectiveness of the Canva Application in Enhancing Students' Writing Proficiency across Learning Styles. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal*, 9(2), 130–139. <https://doi.org/10.52166/edulitics.v9i2.7958>
- Kartini, Y. A., Hendriana, H., & Rahayu, G. D. S. (2026). Development of a Project-Based Learning Model Assisted by the Interactive Canva Application to Improve Creative Thinking and Collaboration Skills of Fourth Grade Elementary School Students. *Tekno-Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 32–53. <https://online-journal.unja.ac.id/pedagogi/article/view/53482>
- Kusumawardani, A. (2025). Enhancing Science Learning Outcomes On Earth and Space Concepts through Project-Based Learning Models For Sixth Grade Students of SD Negeri 5 Bedali. *International Conference on Technopedagogy and Local Wisdom*, 1(1), 255–259. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ICTL/article/view/1245>
- Li, M., & Liu, X. (2025). Enhancing humanities and social sciences curriculum in engineering institutions by using interdisciplinary approaches. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2433831>
- Mena-Guacas, A. F., López-Catalán, L., Bernal-Bravo, C., & Ballesteros-Regaña, C. (2025). Educational Transformation Through Emerging Technologies: Critical Review of Scientific Impact on Learning.

- Education Sciences*, 15(3), 368.
<https://doi.org/10.3390/educsci15030368>
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Navas-Bonilla, C. D. R., Guerra-Arango, J. A., Oviedo-Guado, D. A., & Murillo-Noriega, D. E. (2025). Inclusive education through technology: a systematic review of types, tools and characteristics. *Frontiers in Education*, 10, 1527851.
- Ni'matussyahara, D., Sugiyanto, S., & Sarwono, S. (2023). Interactive Digital Media Based on Our-Space Website in Geography Learning : ICT, Media Skills, and Learning Styles. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(4), 1230.
<https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.9198>
- Preiss, D. D. (2022). Metacognition, Mind Wandering, and Cognitive Flexibility: Understanding Creativity. *Journal of Intelligence*, 10(3), 69.
<https://doi.org/10.3390/jintelligence10030069>
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian*. Graha Ilmu.
- Tampubolon, M. (2023). *Metode Penelitian*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Turmudli, Sumarno, & Buchori, A. (2025). EXPLORING TEACHERS' EXPERIENCES IN IMPLEMENTING VISUAL LITERACY-BASED LEARNING MEDIA IN EARLY ELEMENTARY WRITING LESSON: A CASE STUDY. *SOSIOEDUKASI: JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 14(4), 2854–2862.
<https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i4.6564>
- Windayani, A. L. S., Triyanto, T., & Sudiyanto, S. (2025). Animated Video Media for Character Education in Elementary Schools: Analysis of Needs and Perceptions of Canva as a Learning Media. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(4), 76.
<https://doi.org/10.20961/shes.v8i4.109334>
- Yu, H., & Wang, J. (2025). Enhancing college students' creativity through virtual reality technology: a systematic literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 693.
<https://doi.org/10.1057/s41599-025-05044-y>
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*, 10.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>