

## ABSTRAK

Skripsi atas nama **Sarimah 2521082**, dengan judul “**Perbandingan Kreativitas Siswa Antara Penggunaan *Canva* Dan *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Sma Negeri 1 Candung**” Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan kreativitas siswa antara penggunaan media *Canva* dan *Powerpoint* dalam mata pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Candung. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif yang dirancang oleh siswa sendiri, setelah mendapatkan materi dari guru.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*), yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *Canva* yaitu kelas XI.E1 dan kelompok kontrol yang menggunakan media *Powerpoint* yaitu Kelas XI.E2. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kreativitas siswa, yang disebarakan setelah proses pembelajaran berlangsung selama 5 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS Statistics 24.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan tingkat kreativitas antara kelompok siswa yang menggunakan media *Canva* dengan kelompok yang menggunakan *Powerpoint*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed)  $0,001 < 0,05$ , yang 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 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