

**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN MEDIA CHROMEBOOK  
BERBASIS APLIKASI CANVA**

**Qorrie Aina Maryam<sup>1</sup>, Armai Arief<sup>2</sup>, Abdul Ghofur<sup>3</sup>**

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [qorryainam@gmail.com](mailto:qorryainam@gmail.com), [armai.arief@uinjkt.ac.id](mailto:armai.arief@uinjkt.ac.id), [abdul.ghofur@uinjkt.com](mailto:abdul.ghofur@uinjkt.com).

Diterima: 20/1/2026; Direvisi: 24/1/2026; Diterbitkan: 28/1/2026

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan media Chromebook berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam PAI merupakan urgensi di era digital yang perlu diatasi. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (mixed methods) dengan strategi explanatory sequential. Subjek penelitian adalah siswa Kelas V dan VI. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan uji statistik Wilcoxon dan N-Gain, serta analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat peningkatan signifikan pada variabel literasi digital dan kreativitas di kedua kelas (Asymp. Sig < 0,001); 2) Efektivitas peningkatan pada Kelas V tergolong kategori Tinggi (N-Gain Literasi 0,81; Kreativitas 0,85) dan lebih unggul dibandingkan Kelas VI (kategori Sedang), menantang asumsi linieritas perkembangan kognitif; 3) Strategi scaffolding terbukti berhasil mengubah kecemasan teknis menjadi computer self-efficacy; 4) Pemanfaatan teknologi juga memperkuat dimensi etika melalui praktik validasi sumber dalil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Chromebook dan Canva adalah media pembelajaran adaptif yang efektif untuk mengakselerasi kompetensi digital dan karakter kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

**Kata Kunci:** *Literasi Digital; Kreativitas Siswa; Pembelajaran PAI; Chromebook; Canva.*

**ABSTRACT**

This study aims to analyze the effectiveness of using Chromebooks with the Canva application to improve students' digital literacy and creativity in Islamic Religious Education (IRE) at the elementary school level. The integration of technology in IRE is an urgent need in the digital age that must be addressed. This study uses a mixed methods approach with an explanatory sequential strategy. The research subjects were fifth and sixth grade students. Data collection was conducted through tests, observations, interviews, and documentation, analyzed using Wilcoxon and N-Gain statistical tests, as well as qualitative descriptive analysis. The results showed: 1) There was a significant increase in the variables of digital literacy and creativity in both classes (Asymp. Sig < 0.001); 2) The effectiveness of the improvement in Grade V was classified as High (N-Gain Literacy 0.81; Creativity 0.85) and was superior to Grade VI (Medium category), challenging the assumption of linearity in cognitive development; 3) The scaffolding strategy was proven to be successful in transforming technical anxiety into computer self-efficacy; 4) The use of technology also strengthened the ethical dimension through the practice of validating sources of arguments. This study concludes that Chromebook and Canva are effective adaptive learning media for accelerating students' digital competence and creative character in Islamic Religious Education (IRE) subjects.

**Keywords:** *Digital Literacy; Student Creativity; PAI Learning; Chromebook; Canva.*

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



<https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9198>



## PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi berbasis *digital* telah menyebar dengan sangat cepat dan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat di penjuru dunia. Fenomena ini memfasilitasi setiap individu untuk memperoleh beragam informasi secara instan melalui perangkat *digital* yang terhubung dengan jaringan *internet* global. Pemanfaatan media sosial dan teknologi saat ini tidak lagi terbatas hanya sebagai sarana komunikasi atau hiburan semata, melainkan telah bertransformasi menjadi alat vital dalam proses pembelajaran, pencarian informasi mendalam, hingga menjadi sarana mata pencaharian yang produktif. Kemajuan teknologi yang pesat ini membawa berbagai kemudahan yang memanjakan umat manusia, mulai dari kategori anak-anak hingga orang dewasa. Dalam konteks keagamaan, teknologi *digital* memainkan peran yang sangat krusial dalam menyebarluaskan nilai-nilai luhur ajaran Islam kepada khalayak luas tanpa batasan geografis. Integrasi teknologi ini memungkinkan penyampaian dakwah menjadi lebih dinamis dan interaktif sehingga mampu menjangkau generasi muda secara lebih efektif. Namun, kemudahan akses ini menuntut tanggung jawab yang besar agar setiap informasi yang dikonsumsi dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan spiritual maupun intelektual siswa. Pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan ini agar tetap relevan dalam membimbing moral bangsa yang cerdas serta religius.

Meskipun menawarkan berbagai kemudahan akses, perkembangan teknologi *digital* yang tidak terkendali juga menimbulkan dampak negatif yang sangat signifikan bagi kehidupan sosial masyarakat. Berbagai masalah muncul ke permukaan seperti kecanduan media sosial, potensi memicu tindak kekerasan, hingga hilangnya standar moral akibat paparan tontonan yang mengandung unsur kekejaman secara vulgar. Kasus pornografi yang mudah diakses serta penurunan semangat belajar siswa menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan formal saat ini. Secara sosial, penyalahgunaan teknologi menyebabkan degradasi etika, menurunnya sosialisasi fisik secara langsung, meningkatnya kejahatan *cyber*, perilaku *cyberbullying*, hingga penyebaran konten negatif yang membuang-buang waktu secara sia-sia (Ian et al., 2022). Lebih lanjut, anak-anak di era *digital* sering kali terjebak menjadi konsumen pasif yang sangat rentan terhadap serangan *hoax*, misinformasi, serta berbagai konten manipulatif karena keterbatasan kemampuan berpikir kritis serta evaluasi informasi (Ardy et al., 2022). Fakta menunjukkan bahwa sekitar empat puluh persen anak sekolah dasar terpapar konten yang kurang edukatif setiap harinya. Kondisi memprihatinkan ini menuntut adanya pengawasan ketat serta edukasi literasi yang mendalam bagi seluruh generasi muda.

Dalam lingkup pendidikan, teknologi *digital* telah mengubah pola hubungan tradisional antara pendidik dan peserta didik sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang melampaui batasan ruang dan waktu (Trimono, 2023). Perubahan paradigma ini menuntut para pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi secara efisien guna menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta mengintegrasikan media *digital* secara maksimal di dalam kelas. Salah satu keterampilan abad ke-21 yang menjadi prioritas utama untuk ditingkatkan adalah literasi *digital*, yang mencakup keterampilan teknis sekaligus kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi secara bijak. Selain itu, aspek kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang bersifat orisinal dan fleksibel menjadi elemen penting yang wajib dikembangkan oleh setiap peserta didik (Gilang & Meilan, 2022). Secara ideal, sekolah seharusnya menjadi tempat di mana teknologi digunakan sebagai alat bantu untuk mempertajam nalar dan daya cipta siswa. Penguasaan *digital literacy* diharapkan mampu melindungi siswa dari dampak buruk *internet* sekaligus mengoptimalkan potensi



akademis mereka. Upaya sistematis dalam mengembangkan kompetensi ini sangat krusial bagi keberhasilan masa depan mereka di dunia profesional.

Meskipun pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini telah bergeser menjadi lebih progresif dengan pola *student-centered*, namun implementasi di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup berat. Peran pendidik memang telah bergeser menjadi fasilitator, tetapi berbagai kendala teknis maupun metodologis masih kerap ditemukan dalam proses instruksional harian (Achmad, 2023). Pertama, masih banyak guru yang kurang cakap dalam mengoperasikan perangkat teknologi karena minimnya pelatihan relevan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang teknologi informasi. Kedua, penggunaan media pembelajaran masih tergolong sangat minimalis, seperti penggunaan grup *WhatsApp* yang cenderung hanya digunakan untuk memberikan instruksi tugas tanpa adanya diskusi atau refleksi mendalam. Ketiga, rendahnya minat belajar siswa yang mencapai angka tiga puluh persen menunjukkan rasa bosan akibat penyampaian materi yang kurang bervariasi. Keempat, keterbatasan infrastruktur serta akses *internet* yang mahal di wilayah pelosok menghambat pemerataan kualitas pendidikan agama secara *digital*. Kesenjangan ini menciptakan ketimpangan kompetensi antar siswa di daerah perkotaan dan perdesaan. Diperlukan sebuah solusi teknologi yang praktis namun tetap edukatif bagi siswa.

Menyikapi berbagai tantangan tersebut, diperlukan langkah strategis dalam memanfaatkan *platform digital* secara bijak, salah satunya melalui penggunaan aplikasi *Canva*. Sebagai *platform* desain grafis berbasis *online* yang praktis, *Canva* menyediakan beragam fitur visual untuk membuat presentasi dan infografis yang menarik (Nofamataro, 2023). Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan semangat belajar serta pengembangan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar (Rizki & Rusyda, 2023). Namun, terdapat kekosongan penelitian yang menjadi fokus kebaruan dalam studi ini, yaitu belum adanya pengukuran simultan terhadap literasi *digital* dan kreativitas dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Chromebook*. Selain itu, penelitian ini menawarkan inovasi metodologis melalui pendekatan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kompetensi siswa kelas lima dan enam di SD Negeri 1.5 Belimbing melalui integrasi teknologi yang kontekstual. Diharapkan hasil kajian ini dapat memberikan solusi praktis bagi para pendidik dalam menghadapi era disrupsi *digital*. Inovasi ini diharapkan mampu membawa transformasi positif bagi dunia pendidikan agama Islam di Indonesia secara berkelanjutan. Semoga bermanfaat bagi kemajuan bangsa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan metode kombinasi atau *mixed methods* dengan desain strategi *explanatory sequential* untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran secara komprehensif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data kuantitatif yang terukur terlebih dahulu, kemudian diperdalam dengan analisis kualitatif guna menjelaskan fenomena yang terjadi selama proses intervensi berlangsung. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri 1.5 Belimbing, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan, dengan fokus subjek penelitian pada siswa kelas V A dan VI A tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital, di mana siswa cenderung menjadi konsumen informasi yang pasif dan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide orisinal melalui perangkat teknologi. Melalui desain ini, penelitian bertujuan untuk menguji dampak penggunaan



*Chromebook* berbasis aplikasi *Canva* terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta memahami pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan teknologi tersebut secara mendalam.

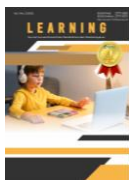
Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui integrasi instrumen tes dan non-tes untuk mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara utuh. Pada tahap kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur *baseline* dan peningkatan kemampuan literasi digital serta kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes ini dirancang khusus untuk menilai aspek teknis operasional dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks keagamaan. Selanjutnya, pada tahap kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi hasil karya siswa. Wawancara bertujuan untuk menggali persepsi dan pengalaman siswa terkait kendala teknis maupun kemudahan yang dirasakan selama penggunaan platform *Canva*. Observasi dilakukan secara intensif di dalam kelas untuk memantau interaksi siswa dengan perangkat *Chromebook*, dinamika kolaborasi kelompok, serta penerapan strategi *scaffolding* oleh guru. Seluruh data yang terkumpul diverifikasi validitasnya untuk memastikan akurasi temuan mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI.

Teknik analisis data dilakukan secara bertahap dan sistematis sesuai dengan desain sekuensial yang diterapkan dalam penelitian. Analisis data kuantitatif dimulai dengan uji prasyarat normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat bagi masing-masing kelas. Berdasarkan distribusi data, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji parametrik *Paired Sample T-Test* untuk melihat signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi. Selain itu, tingkat efektivitas penggunaan media diukur menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain Score)* untuk mengkategorikan peningkatan kemampuan siswa ke dalam level tinggi, sedang, atau rendah. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif interpretatif untuk membedah faktor-faktor yang memengaruhi hasil statistik tersebut, seperti peran *computer self-efficacy* dan strategi pedagogis guru. Hasil analisis dari kedua metode ini kemudian diintegrasikan untuk menarik kesimpulan yang utuh mengenai efektivitas media *Chromebook* dan *Canva* dalam akselerasi kompetensi digital siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukan hasil dan pembahasan pada penelitian ini yaitu mengelaborasi dan menafsirkan hasil temuan penelitian secara terpadu melalui pendekatan *Sequential Explanatory*. Diskusi ini secara sistematis mengintegrasikan data kuantitatif, yang meliputi uji hipotesis dan *Normalized Gain Score (N-Gain Score)*, dengan temuan kualitatif yang berasal dari analisis wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Secara substansial, Hasil penelitian ini memvalidasi efektivitas intervensi: penggunaan media *Chromebook* berbasis *Canva* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti signifikan dalam memfasilitasi peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa, sebagaimana dicerminkan dari klasifikasi *N-Gain* yang berada dalam kategori Sedang hingga Tinggi. Urutan pembahasan akan diawali dengan validasi empiris dari hasil uji statistik, dilanjutkan dengan interpretasi mendalam mengenai peningkatan kompetensi digital pada aspek teknis, kritis, dan etis, serta analisis terhadap peran pedagogis guru dalam mengoptimalkan potensi platform kreatif *Canva* untuk mencapai tujuan holistik pendidikan PAI Abad ke-21.





## Hasil

### 1. Deskripsi Karakteristik Responden

Penelitian *mixed method* ini dilaksanakan di SD Negeri 1.5 Belimbing, Kalimantan Selatan, melibatkan dua kelompok eksperimen: Kelas V A (N=29) dan Kelas VI A (N=27). Fokus penelitian melibatkan siswa usia 10 hingga 12 tahun, yang merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial dalam konteks pendidikan agama Islam. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertindak sebagai fasilitator utama intervensi.

### 2. Hasil Uji Deskriptif Komparatif (*Pretest* dan *Posttest*)

Analisis deskriptif digunakan untuk membandingkan rata-rata skor Literasi Digital (LD) dan Kreativitas Siswa (KS) sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi pembelajaran PAI menggunakan media Chromebook berbasis Canva. Hasil perbandingan rata-rata skor disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Skor *Pretest* dan *Posttest***

Kelas	Variabel	Rata-Rata <i>Pretest</i>				
V A	Literasi Digital	34.66	Kurang	47.86	Baik	13.2
V A	Kreativitas Siswa	35.59	Kurang	46.69	Baik	11.1
VI A	Literasi Digital	35.14	Kurang	45.32	Cukup Baik	10.18
VI A	Kreativitas Siswa	37.55	Cukup	45.45	Baik	7.9

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan skor yang substansial pada seluruh variabel di kedua kelas. Peningkatan rata-rata skor tertinggi tercatat pada variabel Literasi Digital Kelas V A, yakni sebesar 13,20 poin, yang berhasil menggeser kategori kemampuan dari 'Kurang' menjadi 'Baik'. Secara keseluruhan, intervensi ini secara deskriptif berhasil mendorong peningkatan minimal 7,90 poin pada rata-rata skor siswa.

### 3. Hasil Uji Hipotesis (Signifikansi Perubahan)

Uji hipotesis dilakukan untuk memastikan signifikansi perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Uji Wilcoxon digunakan untuk Kelas V A (Literasi Digital dan Kreativitas) dan Kreativitas Siswa Kelas VI A, sedangkan Uji T Berpasangan digunakan untuk Literasi Digital Kelas VI A (karena asumsi normalitas terpenuhi).

**Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Signifikansi Peningkatan Skor**

Kelas	Variabel	Uji Statistik	Nilai Sig. (2-tailed)	Keputusan H0	Kesimpulan
V A	Literasi Digital	Wilcoxon	< 0,001	Ditolak	Terdapat perbedaan signifikan
V A	Kreativitas Siswa	Wilcoxon	< 0,001	Ditolak	Terdapat perbedaan signifikan
VI A	Literasi Digital	T Berpasangan	< 0,001	Ditolak	Terdapat perbedaan signifikan
VI A	Kreativitas Siswa	Wilcoxon	< 0,001	Ditolak	Terdapat perbedaan signifikan



Hasil Uji Hipotesis pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berada di bawah batas signifikansi 0,05 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak untuk semua pengujian, yang mengonfirmasi bahwa intervensi pembelajaran PAI menggunakan Chromebook berbasis Canva menghasilkan peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa yang signifikan secara statistik di SD Negeri 1.5 Belimbing.

#### 4. Hasil Analisis Tingkat Efektivitas (*N-Gain Score*)

Tingkat efektivitas intervensi diukur menggunakan *Normalized Gain Score* (*N-Gain Score*). Hasil *N-Gain* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil *N-Gain Score* dan Klasifikasi Efektivitas**

Kelas	Variabel	N-Gain Score	Klasifikasi Efektivitas
V A	Literasi Digital	0.81	Tinggi
V A	Kreativitas Siswa	0.85	Tinggi
VI A	Literasi Digital	0.56	Sedang
VI A	Kreativitas Siswa	0.53	Sedang

Analisis *N-Gain Score* pada tabel 3 menunjukkan bahwa efektivitas intervensi pada Kelas V A berada dalam kategori Tinggi ( $N\text{-Gain} > 0,70$ ) untuk kedua variabel. Hal ini berarti intervensi berhasil mencapai lebih dari 80% potensi peningkatan maksimal siswa. Sementara itu, efektivitas pada Kelas VI A berada dalam kategori Sedang ( $0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$ ). Meskipun terdapat variasi antar kelas, temuan ini secara kuat mendukung klaim bahwa media yang diintervensikan adalah alat yang efektif secara praktis dalam pengembangan kompetensi siswa.

### Pembahasan

Pembahasan ini menyajikan analisis mendalam terhadap temuan penelitian mengenai efektivitas penerapan Chromebook berbasis Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 1.5 Belimbing, Kalimantan Selatan. Fokus pembahasan meliputi interpretasi keberhasilan implementasi pedagogis PjBL, signifikansi peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas siswa secara kuantitatif, serta internalisasi nilai-nilai keagamaan sebagai puncak pencapaian.

#### 1. Penerapan Literasi Digital Dan Kreativitas Siswa Dalam Menggunakan Chromebook Berbasis Canva Dalam Pembelajaran PAI Di Kelas V Dan VI SD Negeri 1.5 Belimbing, Kalimantan Selatan.

##### a. Tahap Perencanaan

Tahapan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi memerlukan arsitektur pembelajaran yang kokoh yang diawali dengan persiapan pendidik yang matang sebagai faktor penentu keberhasilan utama. Strategi ini mencerminkan pemahaman mendalam bahwa PjBL, ketika diintegrasikan dengan teknologi, berpotensi besar untuk membangun budaya belajar yang kolaboratif dan kreatif. Tujuan pembelajaran yang berorientasi pada produk digital (Poster/PPT) memastikan bahwa proses diarahkan pada dimensi tertinggi Taksonomi Bloom yaitu menciptakan (Muhammad, 2025). Hal ini memastikan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, melainkan sebagai media kreasi yang menuntut sintesis pengetahuan.

##### b. Tahap Pelaksanaan

Pendidik menerapkan Strategi Pedagogis yang Adaptif dan Inklusif. Pemanfaatan perangkat Chromebook dan aplikasi Canva dilakukan dengan pendekatan *scaffolding* yang



ketat, meminimalkan kendala prosedural dan membangun *self-efficacy* siswa (Musthofa, 2023). Penerapan *peer-teaching* dan kolaborasi digital merupakan praktik kognitif nyata yang merealisasikan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky dalam komunitas belajar yang difasilitasi teknologi. Pendekatan ini secara komprehensif berhasil mengintegrasikan domain afektif (kolaborasi dan etika) dengan domain psikomotorik (keterampilan digital), sehingga teknologi secara valid berperan dalam pengembangan kompetensi 4C (Keterampilan Abad ke-21) dalam pembelajaran PAI (Zakiyah, 2023).

### **c. Tahap Evaluasi**

Penilaian ini menganalisis produk peserta didik tidak hanya dari segi teknis dan estetika, tetapi juga dari segi refleksi nilai keislaman. Kriteria utama mencakup integrasi Ayat Al-Qur'an yang benar lafal dan terjemahannya (menunjukkan akuntabilitas syariat), refleksi nilai ke-Islaman, penyajian materi yang santun, serta pesan moral yang baik. Penerapan ini menunjukkan konsistensi tinggi dengan kerangka teori Abad ke-21, secara efektif memfasilitasi elemen (4C) yaitu *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration* (Syakdiah, et.al.' 2025).

Adapun dampak signifikan yang dihasilkan adalah perubahan persepsi siswa terhadap materi PAI dan peningkatan motivasi belajar yang dinilai "sangat positif" (Wawancara; Zuniatul). Pengalaman membuat produk digital menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Evaluasi yang suportif, di mana pendidik memberikan umpan balik positif, berhasil membentuk karakter *self-efficacy* dan memelihara motivasi intrinsik peserta didik. Pencapaian paling mendalam adalah integrasi pada aspek nilai keagamaan. Proses ini berhasil mengarahkan literasi digital sebagai sarana nilai dalam berdakwah, yang merupakan puncak tujuan pendidikan agama (Gusti, et.al.' 2023)

## **2. Peningkatan Literasi Digital Dan Kreativitas Siswa Setelah Menggunakan Chromebook Berbasis Canva Dalam Pembelajaran PAI Di Kelas V Dan VI SD Negeri 1.5 Belimbing, Kalimantan Selatan.**

Diagnosis awal melalui Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) menetapkan perlunya penggunaan uji non-parametrik, khususnya Uji Wilcoxon Signed Ranks Test, untuk menguji perbedaan skor Literasi Digital dan Kreativitas Siswa sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) perlakuan. Khususnya pada Kelas V A, data Posttest untuk kedua variabel melanggar asumsi normalitas (Sig. < 0,05), sehingga Uji Wilcoxon diterapkan. Sementara itu, Kelas VI A menggunakan kombinasi Uji T Berpasangan untuk Literasi Digital (yang berdistribusi normal) dan Uji Wilcoxon untuk Kreativitas Siswa (yang tidak normal). Hasil Uji Wilcoxon Kelas V A menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar < 0,001 untuk kedua variabel, sementara Uji T Berpasangan untuk Literasi Digital Kelas VI A dan Uji Wilcoxon untuk Kreativitas Siswa Kelas VI A juga menghasilkan nilai Sig. yang sama (< 0,001). Nilai signifikansi yang jauh di bawah batas 0,05 ini menegaskan bahwa Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Secara kolektif, temuan kuantitatif ini membuktikan bahwa intervensi media Chromebook berbasis Canva secara statistik signifikan mampu meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa dalam pembelajaran PAI.

Setelah membuktikan signifikansi, analisis efektivitas dilakukan menggunakan N-Gain Score, yang dikategorikan sebagai Tinggi (> 0.7), Sedang (0.3 < N-Gain < 0.7), atau Rendah (< 0.3). Kelas V A menunjukkan peningkatan yang superior 8, di mana rerata N-Gain Score untuk Literasi Digital mencapai 0.81 dan Kreativitas Siswa mencapai 0.85, keduanya berada dalam kategori (tinggi). Sebaliknya, Kelas VI A mencatat rerata N-Gain Score untuk Literasi Digital



sebesar 0.56 dan Kreativitas Siswa sebesar 0.55, yang menempatkan peningkatan efektivitas mereka dalam kategori (sedang). Kesenjangan efektivitas ini dianalisis dengan data kualitatif, yang menunjukkan bahwa efektivitas Tinggi pada Kelas V A disebabkan status mereka sebagai *true beginners* yang belum pernah terpapar Canva, menghasilkan novelty effect maksimal dan ruang pergeseran N-Gain yang besar. Sementara itu, kategori Sedang pada Kelas VI A dipengaruhi oleh adanya pre-exposure terhadap media Canva pada waktu kelas V 13, yang berpotensi menyebabkan ceiling effect dan ketergantungan pada template desain pada beberapa siswa.

Peningkatan Literasi Digital kategori Tinggi didukung oleh penguasaan alat dasar (Computer Self-Efficacy) (butir P1 dan P2) yang mencapai dominasi Sangat Setuju di Posttest, memungkinkan siswa mengalihkan fokus dari kendala operasional ke substansi kreatif. Peningkatan paling penting terlihat pada dimensi kritis, diukur oleh P5 dan P6, yang menguji kemampuan siswa membedakan sumber Islam yang valid dan memverifikasi ayat Al-Qur'an. Kenaikan skor kritis ini dijelaskan oleh strategi guru PAI yang secara eksplisit melatih siswa melakukan riset mandiri dan memverifikasi ayat pada Qur'an Kemenag, menegaskan keberhasilan pengintegrasian praktik Tabayyun Digital dalam konteks PAI (M. Mujib, Khuriyah, 2025). Selain itu, peningkatan butir P9 (mencantumkan sumber ketika menggunakan ayat Al-Qur'an) menunjukkan lonjakan kesadaran (dari 51,72% ke 88,46%) yang mengindikasikan keberhasilan internalisasi Dimensi Sosial-Emosional Literasi Digital Ng, di mana etika sitasi dipahami sebagai amanah ilmiah atau etika atribusi (Erika, Hannah, 2023).

Peningkatan Kreativitas yang signifikan (N-Gain 0.85) didorong oleh dimensi afektif, di mana butir P19 (merasa senang dan bersemangat) mencapai 100% Sangat Setuju di Posttest. Hal ini mendiagnosis bahwa media digital berhasil memicu motivasi intrinsik dan membuat pembelajaran "lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional". Peningkatan ini juga sejalan dengan Model Mini-C Creativity Beghetto & Kaufman, di mana penggunaan template Canva berfungsi sebagai scaffolding kreatif, mengalihkan energi kognitif siswa dari kesulitan teknis manual ke aspek estetika dan kurasi konten. Peneliti menegaskan bahwa kreativitas dalam era digital didefinisikan sebagai kemampuan kurasi dan modifikasi. Keberhasilan intervensi didukung oleh Pedagogi Transformatif guru, yang ditunjukkan dengan respons adaptif terhadap kendala: mengatasi keterbatasan jaringan internet dengan memindahkan kelas keluar, dan mengatasi perbedaan tingkat keterampilan siswa (gaptek) dengan menerapkan tutor sebaya (memasangkan siswa mahir dengan yang kurang mahir). Strategi tutor sebaya ini merupakan implementasi nyata konsep ZPD Vygotsky yang membantah asumsi bahwa pembelajaran digital bersifat individualistik (Andhika, Wahyuningtyas, 2024). Secara keseluruhan, temuan kuantitatif (Wilcoxon/N-Gain) dan temuan kualitatif (wawancara dan observasi) saling memperkuat, menyimpulkan bahwa intervensi Chromebook-Canva efektif mengubah peran siswa menjadi individu yang mampu mengamalkan nilai PAI dalam konteks digital melalui Pedagogi Kritis dan Kreatif yang diorkestrasi oleh guru.

### **3. Pengalaman Siswa Dalam Menggunakan Chromebook Berbasis Canva dalam pembelajaran PAI di kelas V dan VI SD Negeri 1.5 Belimbing, Kalimantan Selatan.**

#### **a. Dimensi Kreativitas: Scaffolding dan Mini-C Creativity**

Pada dimensi kreativitas, Canva berfungsi sebagai fasilitator yang memvalidasi empat aspek utama: fluency (kelancaran ide), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (pengembangan) (Zakiyah, et.al, 2023). Pengalaman siswa dikonfirmasi melalui Mini-C Creativity Beghetto & Kaufman, di mana peserta didik mengekspresikan ide dan





imajinasi mereka secara orisinal dalam konteks PAI (Ika, Linda, 2019). Penggunaan template Canva dipandang sebagai scaffolding kreatif yang memungkinkan peserta didik mengalihkan energi kognitif dari kesulitan teknis manual ke personalisasi konten, yang terbukti dengan kemampuan mereka “membuat tema desain saya sendiri sesuai imajinasi saya” (Wawancara; Siswa Kelas VI A). Penilaian pendidik yang konsisten memberi skor sempurna 4 pada indikator kreativitas seperti “menilai ide yang orisinal” memperkuat temuan bahwa kreativitas di sini diukur dari kemampuan modifikasi dan kurasi dalam batas elemen keislaman (Wawancara; Zuniatul).

#### **b. Dimensi Literasi Digital Kritis dan Etika Keagamaan**

Temuan paling substansial berada pada level kedua Literasi Digital, yaitu Literasi Digital Kritis. Meskipun siswa mampu melakukan alur prosedural (salin-tempel), mereka tidak naif secara digital (Wawancara; Siswa Kelas VI A). Peserta didik terbukti mampu melakukan Tabayyun Digital—tradisi keilmuan Islam yaitu verifikasi atau klarifikasi—dengan melakukan triangulasi sumber dari platform digital (google) dengan sumber otoritatif berbasis PAI. Mereka secara eksplisit merujuk pada “Al-Qur'an Kemenag” atau “buku materi PAI” untuk memastikan keabsahan ayat/dalil (Wawancara; Siswa Kelas V). Aktivitas cross-check ini menafsirkan Digital Citizenship sebagai internalisasi nilai keagamaan, yaitu ‘adab menuntut ilmu’ di era siber, di mana kehati-hatian menyebarkan konten agama menjadi etika baru

#### **c. Peran Guru sebagai Fasilitator dan Internalisi Nilai Transformatif**

Data observasi menunjukkan pendidik berperan sebagai fasilitator utama (orkestrator) dengan skor sempurna 4 pada hampir semua indikator pedagogis yang berpusat pada peserta didik, seperti memfasilitasi kolaborasi dan membimbing siswa mencari sumber yang valid. Pendidik berhasil mengatasi kendala teknis (keterbatasan jaringan) dengan strategi adaptif (“keluar kelas agar jaringan internet bagus”) dan memberikan bimbingan spesifik (scaffolding) untuk mengatasi kesulitan awal (Wawancara; Zuniatul). Membuktikan bahwa pengalaman digital sangat bergantung pada desain instruksional yang cermat. Pengalaman kolaboratif juga menjadi wadah penanaman nilai akhlak karimah, di mana siswa mempraktikkan musyawarah untuk membagi tugas dan menyelesaikan konflik. Pendekatan kolaboratif tidak hanya memperkuat keterampilan sosial, tetapi juga meningkatkan pemahaman materi melalui inter aktif yang relevan (Putri et al., 2025; Siregar et al., 2025).

Pada puncaknya, pengalaman belajar ini mencapai internalisasi nilai transformasional. Siswa mampu mengaitkan proses kreatif dengan esensi keislaman, seperti mengartikan proses desain sebagai upaya “menyampaikan pesan positif” dan “berkarya dengan niat” (amal shalih). Kesimpulannya, integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis efektif memperkaya pencapaian tujuan spiritual dan karakter PAI, melampaui sekadar keterampilan digital. Hal ini memandatkan perlunya pengembangan profesional guru yang berkelanjutan untuk menguasai kerangka kerja pedagogis seperti TPACK, yang mana efektivitas pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam sangat bergantung pada keseimbangan antara kemampuan teknologi dan kesadaran etis religius (Juhri et al., 2025; Kraf & Simbolon, 2025). Keseimbangan ini memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak sekadar sebagai alat bantu, tetapi berfungsi sebagai media transformasi pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan kontekstual dengan ajaran Islam (Asrofi et al., 2025; Azhar et al., 2026; Juhri et al., 2025; Ulum et al., 2025).

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Chromebook berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa pada mata



pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengujian statistik (Uji Wilcoxon dan T Berpasangan) dan analisis N-Gain Score, disimpulkan bahwa intervensi pembelajaran PAI menggunakan media Chromebook berbasis Canva terbukti signifikan dalam meningkatkan kedua variabel, yaitu Literasi Digital dan Kreativitas Siswa, pada siswa Kelas V dan VI SD Negeri 1.5 Belimbing. Secara rinci, efektivitas peningkatan pada Kelas V A mencapai kategori Tinggi (N-Gain Literasi 0,81; Kreativitas 0,85) dan lebih unggul dibandingkan Kelas VI A yang berada pada kategori Sedang (N-Gain Literasi 0,56; Kreativitas 0,53). Perbedaan efektivitas ini menantang asumsi linieritas perkembangan kognitif dan menunjukkan bahwa faktor internal kelas dapat memoderasi potensi maksimal peningkatan.

Pencapaian ini didukung oleh temuan kualitatif yang menunjukkan bahwa strategi scaffolding berhasil mengubah kecemasan teknis siswa menjadi computer self-efficacy, yang kemudian memungkinkan siswa untuk fokus pada dimensi kritis dan etis dari literasi digital, seperti praktik validasi sumber dalil (amanah ilmiah). Selain itu, platform Canva memfasilitasi pengembangan Kreativitas siswa pada dimensi Fluency, Flexibility, Originality, dan Elaboration, dengan tugas proyek PAI yang mendorong Mini-C Creativity. Dengan demikian, media Chromebook dan Canva merupakan media pembelajaran adaptif yang efektif untuk mengakselerasi kompetensi digital, karakter kreatif, dan dimensi etis (digital citizenship) siswa dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan praktis dalam integrasi teknologi pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual di tingkat sekolah dasar. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada eksplorasi faktor-faktor pemoderasi (misalnya, kematangan kognitif atau pengalaman awal siswa) yang menyebabkan perbedaan efektivitas antara kelas V dan VI.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2025). Konsep taksonomi Bloom dalam desain pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 224–231. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Alfinandika Rizanta, G., & Arsani, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring (SENADA)*, 171–178. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Arifa, Z., Sari, R. R., Fatim, A. L. N., Hilmi, D., Anis, M. Y., & Setiyadi, A. C. (2023). Development of Torrance Test Creative Thinking (TTCT-V) instrument for measuring Arabic creative writing. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(1), 125–144. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i2.612>
- Asrof, A., Islah, A. N., & Khasanah, U. (2025). Peran guru PAI dalam membentuk karakter peserta didik di era digital. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1687–1694. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7516>
- Azhar, M., R, A. A. R., Juhri, J., Wahab, A., Khairiah, N., & Mutmainnah, A. (2026). Implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Fakultas Agama Islam UMI Makassar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 312–321. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8906>
- Hidayat, I., Askar, A., & Zaitun, Z. (2022). Teknologi menurut pandangan Islam. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 1, 458–459.



<https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/wp-content/uploads/2022/07/Prosiding-KIIIES-5.0-Pascasarjana-UIN-Datokarama-Palu.pdf>

- Juhri, J., Mustamin, M., Zainal, A. Q., Al-Gifari, M., & Hidayah, M. F. (2025). Strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam program madrasah digital (Studi kasus di MTs 1 Makassar). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1731–1740. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7514>
- Khairunnisa, K., Andhika, A., & Wahyuningtyas, D. P. (2024). Penerapan scaffolding untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada pembelajaran seni tari di kelas VIII. *JITP: Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 76–85. <https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/5095>
- Kraf, T. J. C. G., & Simbolon, E. (2025). Strategi guru agama Katolik dalam penggunaan artificial intelligence pada pembelajaran agama Katolik Sekolah Menengah Atas. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1425–1433. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6128>
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Ma'sum, M. M. A., & Khuriyah, K. (2025). Implementasi literasi digital pada kurikulum Pendidikan Agama Islam. *JURRAFI: Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 4(1), 530–543. <https://prin.or.id/index.php/JURRAFI/article/view/4877>
- Musthofa, M., Nasikhin, J., Mahfud, H., & Silviatul, S. (2023). The influence of online learning on student professionalism Teacher Professional Education Program: Studies in Islamic higher education in Indonesia. *Cogent Education*, 10(3), 2276025. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2276025>
- Pebrina, R., & Annisa, R. (2023). Pengembangan media poster menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMP Negeri 4 Payakumbuh. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 85–104. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/2724>
- Putra, G. N. S., Meiyuntariningsih, T., & Ramadhani, H. S. (2023). Problem solving ability pada mahasiswa: Menguji peran self-efficacy. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 817–824. <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/878>
- Putri, R. E., Prihandoko, Y., Noorhapizah, N., & Darmiyati, D. (2025). Implementasi model SANTUN untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1711–1720. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7527>
- Siregar, J., Pramasti, A., Nadirah, & Naza, K. (2025). Literatur review: Analisis kebutuhan dan manajemen kelas melalui pendekatan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 7(1), 772–779. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/31201>
- Smith, E. E., & Storrs, H. (2023). Digital literacies, social media, and undergraduate learning: What do students think they need to know? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 29. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00398-5>
- Syakdiah, W., & Gusmaneli, G. (2024). Integrasi penggunaan teknologi dalam strategi pembelajaran PAI untuk membentuk kompetensi 4C peserta didik era digital. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 232–242. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1551>



- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 80–87. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/edukatif/article/view/2474>
- Trimono, T. (2023). Media digital untuk pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 6097–6101. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/20810>
- Ulum, M., Maunah, B., & Junaris, I. (2025). Penerapan teknologi dalam manajemen sumber daya manusia untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di era digital. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 269–279. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5382>
- Wirasaputra, A., Riduan, R., Fikri, P., Riyan, R., Zulkahfi, Z., & Noviana, W. (2022). Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *JATMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 3(2), 208–213. <https://doi.org/10.33474/jatmika.v3i2.15802>
- Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–236. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.118>