

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA PROGRAM STUDI PPKN
UNIVERSITAS RIAU**

Aulia Ayu Pramesti^{1*}, Gimin², Supentri³

^{1,3}PPKn FKIP Universitas Riau, ²PEKON FKIP Universitas Riau

1*aulia.ayu5360@student.unri.ac.id, 2gimin@lecturer.inri.ac.id,

3supentri@lecturer.inri.ac.id

ABSTRACT

This study examines the effect of using digital learning media applications on the creativity of students of the Pancasila and Civics Education (PPKn) Study Program at Riau University. The background of the research is based on the transformation of the higher education landscape due to the development of digital technology, which encourages students to utilize technology to create innovative learning media. This phenomenon raises questions about the extent to which the use of digital learning media can influence and develop student creativity. This research uses a descriptive quantitative research method. The research population was all students of the Civics Study Program at Riau University class of 2021, 2022, and 2023. The research stages include the preparation of questionnaire instruments, data collection from 100 students selected using random sampling techniques, and data analysis. Data analysis was carried out using a simple linear regression test with the help of the SPSS version 25 program, after going through the classical assumption test (normality, and linearity). The results showed that there was a positive and significant effect of using digital learning media applications on student creativity. This is evidenced by the coefficient of determination (R²) of 0.581, which indicates that 58.1% of variations in student creativity are explained by the use of digital learning media. The implication of this research is the importance of integrating digital learning media.

Keywords: *application, creativity, media*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Riau. Latar belakang penelitian didasari oleh transformasi lanskap pendidikan tinggi akibat perkembangan teknologi digital, yang mendorong mahasiswa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. Fenomena ini memunculkan pertanyaan tentang sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital dapat memengaruhi dan mengembangkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Riau angkatan 2021, 2022, dan 2023. Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen kuesioner, pengumpulan data dari 100 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik random sampling, serta analisis data. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS versi 25, setelah melalui uji asumsi klasik (normalitas, dan linieritas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.581, yang mengindikasikan bahwa 58.1% variasi kreativitas mahasiswa dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran digital. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi media pembelajaran digital dalam kurikulum untuk mendukung pengembangan kreativitas mahasiswa

Kata Kunci: aplikasi, kreativitas, media

A. Pendahuluan

Dengan adanya perkembangan zaman pada saat ini, semua aspek pendidikan mengalami pembaruan yang terus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Saputra et al., 2023), sehingga terjadi banyak perubahan seiring kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenjangnya.

Pada saat ini, bentuk kemajuan dalam dunia pendidikan adalah munculnya pendidikan di era reformasi dengan berbasis teknologi atau yang lebih dikenal pendidikan berbasis digital, sebagai bentuk integrasi pada proses pembelajaran (Sawitri et al., 2019). Berdasarkan UU No. 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, perguruan tinggi bertugas

menyelenggarakan IPTEK salah satunya melalui pendidikan (UU. No 11 tahun 2019, 2019). Dalam pendidikan di perguruan tinggi, telah terjadi kemajuan dan perubahan yang sangat signifikan karena masuknya teknologi ini. Teknologi ini banyak membawa perubahan dalam berbagai aspek seperti pembelajaran, penelitian, maupun kehidupan kampus secara keseluruhan yang berpeluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam aspek pembelajaran, perubahan yang disebabkan oleh teknologi banyak mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan digitalnya, terutama dalam bidang media pembelajaran. Dimana media pembelajaran itu adalah salah satu dari perangkat

pembelajaran. Perangkat pembelajaran itu sendiri adalah alat yang dipakai untuk menunjang proses belajar (Supentri et al., 2022). Pendidikan berbasis digital ini seringkali digunakan oleh mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran sehingga menjadi poin penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut yaumi Media berasal dari Bahasa latin yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang menghubungkan informasi (Utari & Ramadan, 2021). Oemar Hamalik berpendapat media ialah tata cara, metode, atau alat perlengkapan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru sehingga terjalin komunikasi, aktivitas, serta interaksi yang baik (Tafonao, 2018). Jadi dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung informasi, serta alat atau metode yang memfasilitasi komunikasi, aktivitas, dan interaksi dalam proses belajar mengajar.

Keberadaan media dapat secara langsung menjelaskan suatu hal kepada siswa dan membantu mencapai keberhasilan pembelajaran Media digital itu sendiri adalah media elektronik yang diakses melalui komputer dan laptop, di mana komputer dan laptop ini dapat membaca data biner (angka 0 dan 1) dan mengubahnya menjadi informasi yang dapat dimengerti menggunakan kode digital (Hilmi & Hasaniyah, 2023). Sedangkan media pembelajaran adalah alat, metode, serta teknik yang diterapkan agar dalam proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mampu meningkatkan efektifitas dalam komunikasi dan interaksi dikelas (Labib et al., 2017). Jadi, media pembelajaran digital adalah suatu cara penyampaian materi maupun pembuatan materi dengan menggunakan teknologi digital yang disimpan dalam bentuk digital pula.

Dalam pembuatan media pembelajaran digital yang baik dan menarik oleh mahasiswa, diperlukan aspek kreativitas. Kreativitas adalah kepandaian seseorang dalam mengolah atau mengkreasikan sesuatu sehingga menghasilkan produk maupun gagasan yang baru,

lebih menarik, dan inovatif (Pratiwi et al., 2023). Selain itu, kreativitas identik dengan kemampuan untuk menghadirkan gagasan baru. Pada proses perancangannya, peran vital kreativitas terletak pada tahap awal, yaitu saat informasi digali dan ide-ide baru dikembangkan (Mubarok., Iskandar, B.A., 2021).

Dalam mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik, mahasiswa memerlukan platform digital yang menyediakan layanan pembuatan media pembelajaran. Maka dari itu, munculah tren baru dalam pendidikan berupa banyaknya penggunaan aplikasi pembuatan media pembelajaran berbasis digital, yang menawarkan berbagai fitur dan manfaat yang dapat membantu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Beberapa contoh aplikasi yang populer di kalangan mahasiswa yaitu aplikasi Canva, Google Slide, Kinemaster, CapCut, Quizizz, dan lainnya. Penggunaan aplikasi media pembelajaran membantu mahasiswa mengembangkan kreativitas mereka. Dengan fitur-fitur yang ada, mahasiswa dapat menciptakan ide-ide baru, membuat simulasi atau permainan edukatif

untuk memecahkan masalah secara kreatif, dan menghasilkan presentasi yang menarik serta interaktif untuk komunikasi efektif. dengan demikian, aplikasi ini memudahkan mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran. Penelitian Isran Sahil (2023) juga menunjukkan bahwa menggunakan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik (Sahil, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Riau angkatan 2021, 2022, dan 2023 sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana untuk mengidentifikasi dan mengukur seberapa besar penggunaan aplikasi media pembelajaran digital berkontribusi

pada peningkatan kreativitas mahasiswa, dengan harapan dapat memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau yang beralamat di Kampus Bina Widya KM 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru. Pada penelitian ini penulis menggunakan angket sebagai instrument penelitian dengan 22 pernyataan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif angkatan 2021, 2022 dan 2023 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau. Penentuan jumlah sampelnya menggunakan taraf signifikan 10% dari seluruh populasi dengan menggunakan rumus Slovin dan diperoleh sampel sebanyak 70 orang mahasiswa dan dengan pertimbangan agar hasil menjadi lebih valid maka peneliti menetapkan sampel menjadi

100 orang mahasiswa angkatan 2021, 2022 dan 2023 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi pembuatan media pembelajaran berbasis digital terhadap kreativitas mahasiswa prodi PPKn Universitas Riau. Berikut merupakan penjabaran data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Lokasi penelitian yaitu Prodi PPKn Universitas Riau dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut merupakan penjelasan hasil olahan data yang telah peneliti dapatkan

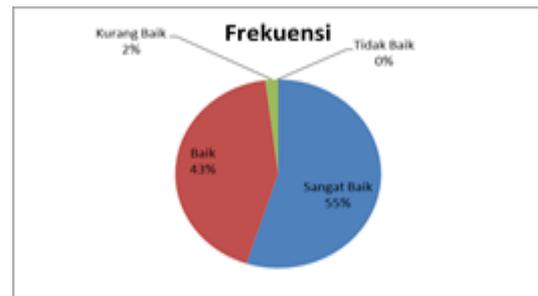
Analisis Deskripsi

Analisis Deskripsi penelitian ini Memberikan gambaran umum tentang karakteristik responden dan distribusi skor variabel Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital (X) dan Kreativitas Mahasiswa (Y). Berikut Hasil analisis deskriptif penggunaan media pembelajaran digital.



Gambar 1 Rekapitulasi Jawaban Responden Variabel X

Berdasarkan Gambar 1, terdapat klasifikasi variabel Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital, bahwa data mayoritas mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Riau berada dalam kategori baik sebesar 57% yang di ikuti dengan sangat baik sebesar 42%, meskipun ada yang ditemukan kurang baik sebesar 1% dan tidak ditemukan yang tidak baik sebesar 0%. Hal ini menunjukkan mereka mahir mengoperasikan dan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti Canva, CapCut, Quizizz, dan PowerPoint untuk membuat materi pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, kemampuan ini sangat mendukung proses pembelajaran mereka. Selanjutnya analisis deskriptif Kreativitas Mahasiswa sebagai berikut :



Gambar 1 Rekapitulasi Jawaban Responden Variabel

Berdasarkan Gambar 2 diatas terdapat klasifikasi variabel kreativitas mahasiswa, bahwa mayoritas mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Riau memiliki tingkat kreativitas yang sangat tinggi sebesar 55% yang di ikuti dengan tinggi sebesar 43%. Meskipun ditemukan yang kurang tinggi sebesar 2% dan tidak tinggi sebesar 0% dalam kreativitas. dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki potensi kreatif yang besar.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan analisis regresi linier sederhana, serangkaian uji asumsi klasik telah dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi syarat statistik:

Uji Normalitas

Uji normalisasi digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan untuk penelitian berdistribusi normal atau tidak

(Sugiyono, 2017). Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan perhitungan SPSS versi 25.0. Kriteria yang digunakan adalah dengan pengujian signifikansi normalitas, dengan taraf signifikansi sebesar 5% jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui Monte Carlo Sig.(2-tailed) sebesar 0,099d. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,099d > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah antara variable Independen dan variable dependen mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak (Sugiyono, 2017). Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linier. Kriterianya, apabila nilai signifikansi pada deviation form linearity diatas 5% atau lebih besar dari 0,05, maka suatu varibel memiliki hubungan linear

dengan variable lainnya. Berdasarkan hasil analisi diketahui bahwa nilai Deviation from Linearity mencapai 0,184. Maka nilai Deviation from Linearity mencapai $0,184 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikansi antara variable penggunaan media pembelajaran digital (X) dengan kreatifitas mahasiswa (Y).

Analisis regresi linear sederhana

Uji F

Uji F dilakukan untuk melihat apakah variable bebas yaitu penggunaan aplikasi media pembelajaran digital yang dimasukan dalam model mempunyai pengaruh terhadap variable terikat yaitu kreativitas mahasiswa (Sugiyono, 2017). Pengambilan keputusan ini berdasarkan perbandingan nilai F hitung dengan melihat tingkat signifikansinya, membandingkan dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan (5% atau 0,05), dengan derajat keyakinan tertentu, jika F hitung > F Tabel artinya variable bebas berpengaruh signifikan terhadap variable terikat. Diketahui F hitung sebesar 135.621 dengan signifikan 0,000 sedangkan F Tabel sebesar 3,938. Jadi dapat disimpulkan bahwa F hitung $135.621 > F$ tabel

3,938 dengan nilai signifikansi 0,000. Dan diperoleh bahwa signifikansi hitung $0,00 < 0,05$, hal ini variabel bebas itu penggunaan aplikasi media pembelajaran digital dalam penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa.

Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau presentase variable bebas terhadap variable terkait. Adapun hasil koefisien determinasi pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.762a	.581	.576	1.774

Berdasarkan hasil analisis regresi yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y) sebesar 58,1% dan selebihnya yaitu 41, 94% dipengaruhi oleh factor lain. Dapat disimpulkan tingkat hubungan antara variabel penggunaan aplikasi media pembelajaran digital (X) dengan kreativitas mahasiswa berada pada tingkat sedang yang terletak pada rentang interval 0,40 -0,599.

Analisis Koefisien Regresi

Analisis koefisien Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh suatu variable independen atau variable bebas (X) terhadap variable dependen atau variable terikat (Y). Berikut ini hasil dari Analisis koefisien Regresi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 1 Analisis Koefisien Regresi

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Error Std.	Beta	
1 (Constant)	14.932	1.603		9.317
Penggunaan Media Pembelajaran Digital	.473	.041	.762	11.646

Berdasarkan hasil Analisis koefisien Regresi pada tabel diatas antara penggunaan media pembelajaran digital(X) terhadap Kreativitas Mahasiswa (Y) diketahui bahwa nilai koefisien regresi adalah sebesar 0,473 dan nilai konstanta sebesar 14.932. dengan demikian, persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 14.932 + 0,473X_1$. Dimana Y adalah Kreativitas Mahasiswa, sedangkan X adalah Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital. Dari persamaan tersebut dapat dianalisis beberapa hal, antara lain:

- 1) Nilai konstanta sebesar 14.932 menunjukkan jika variable (X) bernilai 0, (Y) sebesar 14.932
- 2) Nilai koefisien sebesar 0,473 dan bertanda positif. Hal ini berarti bahwa setiap peningkatan 1% pada variabel (X), maka akan meningkatkan variabel Y sebesar 0,473

Berdasarkan nilai signifikan pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat alpha ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital (X) berpengaruh terhadap variabel Kreativitas Mahasiswa (Y).

2. Pembahasan

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Riau" ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Antara Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Riau. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi data untuk setiap variabel pada

penelitian ini yaitu Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital (variabel X) dan Kreativitas Mahasiswa (variabel Y) dilaksanakan menggunakan metode angket yang disebarakan kepada mahasiswa (responden) aktif angkatan 2021,2022, dan 2023 Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Riau sebanyak 100 orang responden. Agar lebih memperjelas dari penelitian ini, jadi penulis akan memaparkan pembahasannya lebih lanjut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui kuesioner terbuka terhadap 100 responden, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling sering dibuat adalah PowerPoint(ppt) dengan persentase 93,1%. Ini senada dengan pernyataan Sanaky bahwa PowerPoint unggul secara teknis sebagai media pembelajaran karena kepraktisannya, desain penyajian menarik, kemampuannya menampilkan berbagai elemen multimedia (gambar, animasi, suara, video) meningkatkan ketertarikan, serta kegunaannya yang dapat diulang dalam proses belajar (Wulandari, 2022). Dalam hal aplikasi yang sering digunakan oleh mahasiswa Program Studi PPKn

Univeristas Riau untuk membuat media pembelajaran ialah aplikasi Canva dengan persentase 95%, dan persentase 5% lainnya menggunakan Aplikasi lain seperti CapCut, dan Quizizz, namun dengan frekuensi yang jauh lebih rendah. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahmaniah yang menyebut Canva sebagai platform desain grafis berbasis web yang 'semakin digemari oleh pendidik dan mahasiswa karena kemudahannya dalam membuat beragam media visual seperti poster, brosur, presentasi, infografis, dan video (Rahmaniah et al., 2021).

Dalam implementasinya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik mahasiswa menggunakan aplikasi canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran. Dari uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh bahwasanya Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Riau dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah persentase dan jumlah frekuensi pada tiap indikator variabel X yang terdiri dari

indikator Relevansi, Kemampuan Penggunaan, Kemudahan Penggunaan, Ketersediaan dan Kemanfaatan. Dan Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Riau dalam kategori sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah persentase dan jumlah frekuensi pada tiap indikator variabel Y yang terdiri dari indikator Originalitas, Kebaruan dan Perbedaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan positif antara penggunaan aplikasi media pembelajaran digital (Variabel X) dan kreativitas mahasiswa (Variabel Y). Temuan ini sangat relevan dengan pandangan Utami Munandar yang mengemukakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan), khususnya tersedianya sarana kebudayaan seperti peralatan, bahan, dan media. Oleh karena itu, aplikasi media pembelajaran digital tak hanya memudahkan proses belajar, tetapi dapat menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas. Lingkungan ini mendorong mahasiswa untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan mewujudkan ide-ide inovatif mereka, sesuai

dengan pandangan Utami Munandar tentang pentingnya lingkungan yang mendukung untuk menumbuhkan potensi kreatif (Suryana, 2013).

Berdasarkan pengujian persyaratan dan pengujian Hipotesis maka diperoleh pada pengujian persyaratan yaitu menggunakan uji normalitas dan uji linearitas maka diperoleh hasil uji normalitas diketahui Monte Carlo Sig.(2-tailed) dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,099d. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,099d > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Dan pada uji linearitas diketahui bahwa nilai Deviation from Linearity mencapai 0,184. Maka nilai Deviation from Linearity untuk pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa leboh besar dari taraf signifikansi 0,05 atau nilai Deviation from Linearity mencapai 0,184 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikansi antara variable penggunaan media pembelajaran digital (X) dengan kreatifitas mahasiswa (Y).

Pada uji hipotesi menggunakan uji F, koefisien regresi dan uji koefiseien determinasi maka diperoleh hasil uji f berupa F hitung 135.621 > F tabel 3,938 dengan nilai signifikansi 0,000 yang berarti penggunaan aplikasi media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Dan pada uji koefisien regresi diperoleh persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 14.932 + 0,473X_1$, dari persamaan tersebut didapatkan nilai konstanta sebesar 14.932 menunjukkan jika variable (X) bernilai 0, maka nilai variable (Y) sebesar 14.932, dan Nilai koefisien sebesar 0,473 dan bertanda positif. Hal ini berarti bahwa setiap peningkatan 1% pada variabel (X), maka meningkatkan variabel Y 0,473.

Dengan menggunakan uji Koefiisen Determinasi mendapatkan hasil R Square sebesar 0,581 atau 58,1% sehingga dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa adalah sebesar 0,581 atau 58,1%. Dengan melakukan pengujian hipotesis diatas maka dapat diketahui bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Oleh karena itu dapat

dinyatakan bahwa ada pengaruh Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Digital terhadap Kreativitas Mahasiswa. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Ini senada dengan pernyataan Kusmiati bahwa pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 harus berorientasi pada pengembangan kreativitas. Ditemukannya pengaruh positif penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan. Aplikasi media pembelajaran digital, dengan kemampuannya memfasilitasi pembelajaran yang personal dan interaktif, berpotensi menstimulasi pemikiran kreatif mahasiswa sesuai dengan visi pendidikan yang dikemukakan oleh Kusmiati (Kusmiyati, 2016). Sesuai hasil penelitian sebelumnya oleh Akhmad Bagus Zakaria juga menyoroti potensi aplikasi desain digital dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam konteks desain proyek penguatan profil pelajar Pancasila menggunakan aplikasi Canva, Zakaria menemukan hubungan yang sangat kuat ($r = 0,901$) dan pengaruh signifikan ($R^2 = 0,812$) terhadap

kreativitas siswa, yang sejalan dengan temuan penelitian ini terkait pengaruh aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa (Akhmad Bagus Zakaria & Kusmiyati, 2019).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Riqqah Azzahra Leviasari mengenai pengaruh fitur aplikasi Canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya memberikan dukungan lebih lanjut terhadap potensi aplikasi digital dalam mengembangkan kreativitas. Hasil studinya menunjukkan hubungan yang sangat kuat ($r = 0,902$) dan pengaruh sebesar 81,4%, memperkuat argumen bahwa integrasi aplikasi media pembelajaran digital dalam pendidikan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kreatif mahasiswa (Leviasari, 2021).

Jadi dari keseluruhan penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa aplikasi media pembelajaran digital merupakan alat yang penting dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa, sejalan dengan visi pendidikan era 4.0 yang ditekankan

oleh Kusmiati (2016) dan didukung oleh penelitian Zakaria & Kusmiyati (2019) serta Leviasari (2021)

D. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa Program Studi PPKN Universitas Riau sudah baik dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran digital dan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam membuat media pembelajaran. Secara signifikan, penggunaan aplikasi media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa. Peningkatan penggunaan aplikasi ini berkorelasi langsung dengan peningkatan kreativitas mereka. Bahkan, 58,1% variasi kreativitas mahasiswa dapat dijelaskan oleh seberapa banyak mereka menggunakan aplikasi media pembelajaran digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Bagus Zakaria, & Kusmiyati. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan citra Bakti*, 6(1), 75–86.
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab. *ICONTIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 488–496.
- Kusmiyati. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. 2(2), 206–211.
- Labib, A., Hudallah, N., & Purbawanto, S. (2017). Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo pada Mata Pelajaran. *Edu Elekrika Journal*, 6(2), 15–21.
- Leviasari, R. A. (2021). Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya. 6.
- Mubarok., Iskandar, B.A., & Z. (2021). Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04), 265–272.
- Pratiwi, I., Amelia, C., & Rahma, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Dream Book Terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 77. <https://doi.org/10.30829/tar.v30i1.2442>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>

- Sahil, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa Biologi IAIN Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 195–197.
- Saputra, M. A., Hadi, S., Sholahuddin, A., Sulastri, A., Hasbie, M., Aufa, M. N., & Fitri, M. A. (2023). Validity of Science Module with the Collaborative Based Science Learning Model to Improve Critical Thinking Skills and Decision Making Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 639–644. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2496>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA.
- Supentri, S., Arianto, J., Ahmal, A., Yuliantoro, Y., & Separen, S. (2022). Pelatihan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Berbasis Merdeka Belajar bagi Guru di Kabupaten Indragiri Hulu Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 312. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5305>
- Suryana, D. (2013). Teori dan Praktik Pembelajaran. In *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utari, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 2810–2815.
- UU. No 11 tahun 2019. (2019). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Negara Republik Indonesia*, 1–83.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>