PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CANVA* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2 KALAPANUNGGAL

Ainaya Agtri Aurannisa[1], Muhammad Faizal[2], Acep Roni Hamdani[3]
[1,3]Universitas Pasundan, [2]Universitas Mandiri
ainayaagtri@gmail.com, acepronihamdani@unpas.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media which causes students to be less active in learning as evidenced by the lack of creative thinking skills in natural science learning materials. The purpose of this study was to find out how the use of canva application-based learning media in conventional classes with classes that were given treatment using canva application-based learning media to improve the creative thinking skills of fifth grade elementary school students. This research is a quasi-experimental research with a nonequivalent control group design. The sample used in this study were fifth grade students at SD Negeri 2 Kalapanunggal, Sukabumi Regency, which consisted of 2 classes, including class VA as a control class using conventional learning and class 5 B as an experimental class with a total of 31 students. Data collection techniques in this study used tests and observations. The tests referred to as Pretest and Posttest were given to each research sample class with the same questions. After the test results were obtained, the researcher analyzed the data and showed that the Posttest average in the experimental class was higher than that in the control class. In addition, data analysis was carried out using the Independent Samples Test with the help of the SPSS 26 application, the results obtained were Sig. (2-tailed) of 0.000 <0.05. An Effect Size Test was also carried out with a result value of 1.80 with an interpretation in the strong category. So it can be concluded that the use and results of students' creative thinking skills after using the Canva application-based learning media are higher than students who use conventional learning.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Creative Thinking Skills, Natural Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan materi yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, terbukti dengan kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada materi IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi *Canva* pada kelas konvensional dengan kelas yang menggunakan bahan ajar berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian semi eksperimen dengan *desain non-equivalent control group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi yang terdiri dari 2 kelas diantaranya Kelas VA sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan Kelas 5 B sebagai kelas uji eksperimen dengan jumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes yang disebut *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada masing-

masing kelas sampel dengan soal yang sama. Setelah hasil tes tersedia, peneliti melakukan analisis data dan menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, analisis data dilakukan dengan *independent sample test* menggunakan *aplikasi SPSS 26,* diperoleh hasil Sig. (bilateral) 0,000 <; 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan bahan ajar pada aplikasi *Canva* meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Canva*, Keterampilan Berpikir Kreatif, Ilmu Pengetahuan Alam

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua komponen utama, yaitu guru dan siswa. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran pada pendidikan formal menunjukkan perubahan yang positif sehingga pada tahap akhir diperoleh keterampilan, kemampuan dan pengetahuan baru. Hasil belajar tercermin dari hasil belajar mereka.

Pentingnya media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bersifat kolaboratif dan berpusat pada siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Boholano (2017, hlm. 21). Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu, atau upaya untuk membawa perubahan perilaku baru sama sekali, yang timbul dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya, seperti yang dikatakan oleh Sultan (2004, hlm.34). Artinya, siswa sendiri dapat mengubah gagasan nonilmiah menjadi pengetahuan ilmiah, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi agar pembelajaran dapat berlangsung. Perlu dipahami bahwa pendidikan formal selama ini hanya menekankan pengembangan yang terbatas pada ranah kognitif.

Namun, pengembangan area afektif (sikap dan perasaan) masih kurang. Terbukti dalam pendidikan sekolah jarang sekali ada kegiatan yang memerlukan pemikiran divergen atau pemikiran kreatif yang gagal menggugah siswa untuk berpikir, bersikap dan berkreasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode dalam proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam membuat

rencana penyelesaian, melibatkan siswa secara aktif dalam mencari sendiri pemecahan masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru bertindak sebagai moderator. Menurut Siswono (2005, hlm.4), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif berarti meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami masalah, menjadi lancar, luwes, dan memperkuat kebaruan pemecahan masalah. Siswa dikatakan memahami suatu masalah dengan menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Siswa tahu bagaimana memecahkan masalah dengan lancar ketika mereka tahu bagaimana memecahkan masalah dengan jawaban yang benar secara logis berbeda. Siswa memiliki fleksibilitas dalam memecahkan masalah ketika mereka tahu bagaimana menyelesaikan masalah dengan dua atau lebih cara yang berbeda dan benar.

Belajar itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bakat dan kecerdasan, kreativitas, motivasi, minat dan perhatian. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, lingkungan fisik dan kesempatan belajar. Kemampuan berpikir kreatif hanya terdapat pada 2% siswa Indonesia yang dapat menjawab soal di kelas senior dan lanjutan. Kegiatan guru dalam pembelajaran matematika dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sementara itu, Utami Munandar (1995, hlm. 51) mengatakan beberapa definisi kreativitas adalah kemampuan untuk membentuk kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi, atau elemen yang ada.

Berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan untuk menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atas suatu masalah berdasarkan data atau pengetahuan yang tersedia, menekankan variasi jawaban, kreativitas Fungsionalitas dapat dianggap sebagai keterampilan yang membutuhkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas pemikiran dan kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memprivatisasi ide. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir sambil mengembangkan ide-ide dan menggabungkannya untuk mendapatkan produk yang baru, orisinil dan efektif berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada. Hal ini dipertegas oleh Moma (2015, hlm. 29) yang menjelaskan berpikir kreatif

merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan kepekaan terhadap suatu masalah dan mampu membuat koneksi dalam memecahkan suatu masalah. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai ide atau tahapan ide yang tidak dimiliki orang lain.

Dalam Rudyanto (2014, hlm. 44), terdapat 4 indikator penilaian kemampuan berpikir kreatif, antara lain: (1) kelancaran, yaitu kemampuan memiliki gagasan yang luas, (2) detail, yaitu kemampuan merinci detail-detail spesifik, (3) ketangkasan, yaitu kemampuan memberikan berbagai macam instruksi, (4) orisinalitas ialah kemampuan untuk melakukannya menawarkan berbagai panduan. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dimiliki oleh siswa, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif akan lebih mudah menyelesaikan masalah.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat mengumpulkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan urutan langkah yang konsisten dan bervariasi, serta mampu memberikan jawaban yang berbeda dengan yang lain. Siswa diharapkan mampu memenuhi keempat indikator berpikir kreatif yang telah dijelaskan di atas untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ayuni (2018, hlm. 139) menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 53% siswa cukup kreatif dalam memecahkan masalah untuk setiap soal. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berbeda-beda pada setiap mata pelajaran, dan beberapa siswa belum mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif. karena berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Materi ini memungkinkan siswa untuk memahami masalah dengan membangkitkan ide-ide dan menghasilkan cara-cara baru untuk memecahkan masalah belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif masih perlu ditingkatkan. Novianto (2020, hlm. 787) menyatakan bahwa berpikir kreatif siswa kelas V SD perlu ditingkatkan dalam pemecahan masalah, berpikir kreatif perlu ditingkatkan lebih lanjut, dan diperlukan bimbingan guru. Salah satu

solusi yang mungkin adalah menggunakan Canva sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi ke sekolah dasar.

Keberadaan media belajar sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan Arini (2017, hlm. 71). Menurut Faiza (2019), keunggulan Canva adalah memiliki variasi pola yang menarik, dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa di dalam kelas, menghemat waktu, dan dapat ditampilkan dengan nyaman menggunakan proyektor. Hal ini juga dikonfirmasi oleh penelitian sebelumnya. Sebuah studi oleh Pelangi (2020) menemukan bahwa Canva dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Canva membantu guru dan siswa memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, berpikir kreatif aktif dan manfaat lain yang dapat dicapai ketika guru dapat menarik perhatian dan minat belajar melalui penyajian bahan atau bahan ajar yang menarik.

Media belajar dapat berupa alat, bahan atau kondisi yang dijadikan mediator dalam proses pembelajaran. Ainina (2014, hlm 40). Keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru dan siswa, karena keduanya berinteraksi secara langsung. Silaban (2020, hlm. 329). Putra (2019, hlm. 164) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa pasti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dan solusi untuk memecahkan suatu masalah yang dapat mendorong berpikir kreatif dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar di SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi di kelas V A dan V B diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Hasil belajar yang masih rendah tercermin dari keterampilan berupa kreativitas. Kurangnya keterampilan berpikir kreatif pada siswa dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran di sekolah. Termasuk pembelajaran di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi. Kriteria inegrasi minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi kelas V tahun 2023-2024 memiliki 62 siswa. Rata-rata jumlah siswalebih rendah dari KKM khususnya pada mata pelajaran Perubahan Wujud Benda dan Cirinya, siswa tidak dapat melebihi KKM yang telah ditentukan.

SD Negeri 2 Kalapanunggal ini memiliki beberapa fasilitas seperti laptop, WiFi dan proyektor yang cocok untuk kesempatan belajar. Pada kenyataannya guru masih jarang belajar di kelas, guru biasanya menggunakan metode ceramah untuk membimbing pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut saat pembelajaran di aplikasi Canva ini, guru harus menambah jumlah siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah rangkaian ilmiah yang dipakai untuk mengumpulkan data dengan maksud dan manfaat yang telah ditetapkan, menurut Sugiyono (2018, hlm. 2). Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi experiment*). Silaen (2018, hlm.18) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis percobaan yang mendapatkan data dalam bentuk angka - angka yang kemudian diamati dengan menggunakan teknik statistik deskriptif atau inferensial.

Dengan kata lain, data yang diolah digunakan untuk mencari tahu pengaruhnya terhadap rumusan masalah penelitian yang di tentukan. Menurut Ahyar (2020, hlm. 343) mengatakan bahwa eksperimen ialah penelitian sebab akibat yang dimana buktinya diperoleh dengan membandingkan kondisi subjek sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok percobaan yang di berikan tindakan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan tindakan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi. Dalam percobaan semu ditentukan percobaan/perlakuan terhadap sifat-sifat yang diinginkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 14) dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme, yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Prosedur pengambilan sampel biasanya acak, alat penelitian digunakan dalam pengumpulan data analisis data bersifat kuantitatif/statistik dan digunakan untuk menguji serangkaian hipotesis sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa angka atau data kualitatif yang diberi nomor.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kuantitatif, seperti namanya, diperlukan angka-angka, mulai dari pengumpulan data,

interpretasi data, dan penyajian hasil. Ada berbagai jenis penelitian eksperimen, yaitu eksperimen murni, eksperimen semu, eksperimen lemah, dan eksperimen terisolasi. Sementara itu, Ahyar et al. (2020, 343) bahwa eksperimen adalah studi kausal di mana bukti diperoleh dengan membandingkan atau mengontraskan kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan) atau penyakit. sebelum pengobatan dan sesudah pengobatan.

Berdasarkan pemahaman terhadap metode penelitian, dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan eksperimen dengan lingkungan belajar Canva untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelompok eksperimen, dimana setiap kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus dalam kondisi yang terkontrol.

1. **Proses Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva**

Hasil penelitian selama 14 hari di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi bertepatan di kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang telah menghasilkan data hasil kemmapuan berpikir kreatif pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang berupa nilai *Pretest* dan nilai *Posttest*. Implementasi dalam proses pembelajaran dikelas eksperimen sangatlah lancar. Pada awal pembelajaran siswa sangat antusias dan penuh semangat, dalam melaksanakan tahapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan sampai pada kegiatan akhir yaitu berdoa sebelum pulang.

Pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti mempersiapkan materi pembelajaran, bahan ajar, media ajar, serta LKS. Dalam proses ini, peneliti menjelaskan meteri perubahan wujud benda dan contohnya terlebih dahulu, selanjutnya dengan menggunakan proyektor yang dapat menampilkan pembelajaran dalam Canva.

Gambar 4. 1 Apliaksi Canva melalui proyektor

Animasi yang berada dalam layar Canva diberikan kepada siswa sesuai dengan soal atau jawaban. Setelah siswa menyelesaikan teka-teki yang terdapat pada layar Canva, Siswa akan menjawab satu-persatu ke depan kelas. Begitupun dengan kelas kontrol selama proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Kondisi keterampilan siswa sangat memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan.

Namun, pada saat dipertengahan pembelajaran terlihat siswa merasa jenuh dan bosan yang membuat suasana belajar menjadi tidak kondusif karna banyak siswa yang ingin cepat-cepat istirahat. Pada kelas kontrol kegiatan lebih banyak dilakukan oleh guru dan dituliskan menggunakan papan tulis sedangkan siswa hanya bisa mencatat apa yang disampaikan oleh guru.

Gambar 4. 2 Kelas Eksperimen

Pada hari pertama penelitian tepatnya pada senin 17 Juli 2023, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal

(Pretest) untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif dalam dari penggunaan media pembelajaran Canva. Dari hasil *Pre-test* pada pertemuan pertama, dapat hasil rata - rata pada kelas Eksperimen sebesar 64,48 sedangkan kelas kontrol sebesar 59,77. Setelah *Pretest* pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan prosedur proses pembelajaran yang ditetapkan. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen memakai media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Kemudian di hari terakhir pembelajaran diberikan Posttest yang berguna untuk mengetahui kemampuan peserta didik apakah memahami pelajaran yang sudah diajarkan. Dari data hasil Posttest diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas Eksperimen 88,00 sedangkan kelas kontrol 61,03. Terlihat dari rata-rata tersebut bahwa terdapat peningkatan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol tetapi rata- rata nilai kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

Gambar 4. 3 Kelas Kontrol

Dalam implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terlebih dahulu mengerjakan latihan soal yang dikerjakan sendiri dan diberikan sedikit simulasi praktek supaya siswa dapat menyelesaikan secara individu serta memperoleh gambaran terkait materi pelajaran dan mengurangi kesukaran sehingga bisa cepat tanggap dalam menyelesaikan permasalahan. Kemudian dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya belajar menerima wawasan yang diberikan oleh guru. Namun,

mereka juga dapat belajar dari teman sekelasnya dan saling mengajarkan satu sama lain, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Serta siswa kelas V memiliki kesempatan untuk saling diskusi dan bertukar pikiran dengan teman-teman di kelasnya.

Dengan demikian kemungkinan bahwa siswa kelas V mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam mengungkapkan pendapat yang berbeda-beda. Terlihat selama proses pembelajaran dikelas eksperimen siswa dapat menunjukkan semangat belajar yang tinggi, siswa sangat antusias dalam membaca cerita di layar proyektor yang ditampilkan sedangkan suasana di kelas kontrol kurang aktif karena banyak siswa yang pasif ketika diminta mengerjakan soal atau merespon pertanyaan dari guru, siswa cenderung meminta pembelajaran cepat selesai.

2. Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Secara umum pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan tahapan dengan rangkaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap model memiliki kelemahan dan kelebihan masing- masing, hasil keterampilan berpikir kreatif dari kedua kelas tersebut tidak akan sama. Oleh karena itu, dilakukan analisis data *Pretest* dari kedua kelas menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis guna dapat membandingkan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas menghasilkan data bahwa nilai *Pretest* berdistribusi normal.

Setelah diberi perlakuan kepada masing-masing kelas, siswa diberikan kembali *Posttest* untuk mengetahui keterampilab berpikir kreatif siswa setelah mempelajari materi perubahan wujud benda dan sifatnya. Data dari hasil *Posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas menghasilkan data bahwa nilai *Posttest* berdistribusi normal. Dimana nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar 0,271 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,234. Karena nilai signifikan data hasil belajar siswa

> 0,05. Untuk itu, ketentuan pengambilan keputusan dalam uji normalitas di atas, disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas, diperoleh data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,234. Nilai Sig. 0,234 > 0,05 maka data tersebut bisa dikatakan bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, setelah data berdistribusi normal melalui uji dua pihak yaitu dengan *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi a = 5% (a = 0,05) dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistic 26*, diketahui bahwa nilai data *Pretest* sebesar 0,262.

Keputusan uji hipotesis jika nilai signifikan (2-*tailed*) > 0,05 maka Ho diterima dan Hi ditolak, sedangakan sebaliknya jika nilai signifikan (2-tail) < 0,05 maka Ho ditolak dan Hi diterima. Karena 0,000 < 0,05 artinya Ho ditolak dan Hi diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dengan siswa yang menggunakan cara belajar dan mengajar konvensional. Dengan demikian keterampilan berpikir kreatif yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dan model konvensional terdapat perbedaan.

Perbedaan proses pembelajaran yang menyebabkan nilai antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada saat guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam tayangan proyektor dengan animasi yang menarik merupakan media pembelajaran dengan berbagai aspek bermain, yaitu saat mengerjakan soal, siswa harus menggambar apa yang ada di pikirannya dengan satu garis yang telah diberikan. Dengan begitu, siswa pada kelas eksperimen dapat menunjukan keterampilan berpikir kreatifnya dapat meningkat. Selain itu, memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikais Canva dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pemecahan masalah dan pencarian jawaban. Siswa akan saling membantu dan berbagi pemikiran yang berbeda-beda tentang materi yang dipelajari karena mereka akan lebih memikirkan bagaimana menyelesaikan masalahnya dnegan pemikiran yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian tentang media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, antara lain oleh Rahmatullah R (2020), Wulandari T

(2022), Resmini (2021) yang mengarah pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa kelas V.

Penelitian Miftahul Janah, Isnuryantono E tentang "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar" (2021) didapatkan bahwa rata-rata skor *Posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva adalah 4,83 dibandingkan dengan nilai rata-rata *Posttest* kelas kontrol sebesar 4,92. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada siswa berbeda dengan pembelajaran konvensional. Meskipun hasil *Posttest* dalam penelitian ini sedikit berbeda dari penelitian lainnya.

Namun, ada beberapa kesamaan, seperti fakta bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memiliki dampak yang lebih besar daripada pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif pada siswa lebih baik daripada hasil pembelajaran pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V

Kelas V Pada Pembelajaran IPA berbasis aplikasi canva memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kreatif kelas V. Dalam penerapannya, media pembelajaran ini dapat membantu menaikkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui kerjasama tim antara sesama anggota kelompok dalam mencari jawaban yang benar, siswa bisa saling membantu satu sama lain dan menggunakan keterampilan berpikirnya untuk bisa bergaul bersama teman sebayanya. Hal ini tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter siswa secara keseluruhan.Dalam penelitian lapangan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan keterampilan berpikir kreatif antara sebelum dan sesudah pembelajaran, sesuai dengan data hasil *Posttest* setiap kelas. Jika diukur terhadap nilai rata-rata, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dari

9,09 menjadi 90,00. Jika dilihat dari nilai rata-rata peningkatan prestasi belajar pada kelas kontrol meningkat dari 29,03 menjadi 43,48. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat mempermudah guru dalam menjelskan materi dilihat dari keterampilan berpikir kreatif.

Guru dapat melihat bagaimana setiap anggota kelompok bekerja sama dan memberikan penjelasan satu sama lain sehingga dapat mengidentifikasi kendala yang dialami oleh siswa. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada kelas V akan dilakukan uji N-gain. Hasilnya menunjukkan hasil uji N-Gain sebesar 4,21 yang termasuk dalam kategori efek kuat. Selain itu sesuai dengan keterampilan berpikir kreatif yang didapatkan dari kedua kelas adalah nilai *Posttest*.

Dilihat dari peningkatan kedua kelas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat memberikan pengaruh kuat terhadap hasil belajar dari pada menggunakan model konvensional. Hal ini pun didukung oleh penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yetti Rohayati (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon" menyimpulkan bahwa media pembelajaran canva dapat memberikan peningkatan yang tinggi terhadap keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Hasil data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, maka dapat simpulkan sebagai berikut :

1. Implementasi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran Perubahan wujud dan sifatnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di SD Negeri 2 kalapanunggal kabupaten sukabumi. Dalam proses pembelajaran berlangsung, terciptanya komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Sisiwa merespon baik pembelajaran yang diberikan guru. Kemudian proses keterampilan berpikir

kreatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan data *Posttest* pada kelas eksperimen rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva mengalami kenaikan.

2. Hasil Keeterampilan berpikir kreatif setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva mengalami peningkatan. Hal ini berlandaskan hasil *uji independent sample t-test* terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.
3. Terdapat Peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva siswa kelas V pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji N-Gain yang diinterpretasikan ke dalam tingkatan pengaruh yang kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyar, D. B. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pradina pustaka.

Ainina, I. 2014. *Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah.* Indonesian Journal of History Education, 3(1).

Arini, H. N., Sunardi, dan Setiawani, S. 2015. *Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP Kelas VIII Di SMP Negeri 6 Jember.* Jurnal Universitas Jember.

A Rizema Putra, Sitiatava.2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Yogyakarta: Diva Press.

Ayuni. 2018. *Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelsaikan Permasalahan Pada Materi Lingkaran*. Jurnal Matematic Paedagogic. Vol II. No. 2, Maret 2018, hlm. 139 – 148.

Boholano, H. B. 2017. *Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skills*. Research in Pedagogy, 7, 21-29.

La Moma. 2015. *Pengembangan instrumen kemmapuan berpikir kreatif matenatis untuk siswa SMP*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol.4, No.1. PMIPA FKIP Universitas Pattimura Ambon.

Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(3), 257–263.

Rahmatullah, R. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03

Resmini Setya. 2021. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Abdimas Siliwangi. Vol 4 (2).

Rudyanto. 2014. *Integrasi nilai karakter melalui pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. Volume 1 no. 34 *Online*: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Silaen, 2018, *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan. Tesis*, In Media, Bandung.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta,. CV.

Sultan. 2004. *Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan LKS dan Tidak Menggunakan LKS*. Jurnal Ilmu Kependidikan, 1 (1): 34-40.

Silvan, Nugraha.2018.*Implementasi Pendidikan Multikultural Sebagaisarana Pengembangan Nilai-Nilai Bhinneka Tunggal Ikapada Peserta Didik : Studi Kasus Di SMP Taruna Bakti Bandung.* Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia

Utami Munandar. 1992. *Menumbuhkan kreativitas belajar siswa*. Jakarta : Bumi Aksara.

Wulandari. 2022. *Konsep Hubungan Manusia, Alam dan Tuhan Pada Aliran Perjalanan*. Endogami : Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi Vol 5 no.2 https://doi.org/10.14710/endogami.5.2.12-20