

IMPLEMENTASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN PENGOLAH PRESENTASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMPN 28 MALANG DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING

Ridho Mushendika Kamukti¹, Dila Umnia Soraya², Novita Tri Indrasari³

¹Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Malang

³SMP Negeri 28 Malang

ridho.mushendika.2431539@students.um.ac.id, dila.umnia.ft@um.ac.id,
novitaindrasari81@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran pengolah presentasi di SMP sering kali bersifat teknis dan belum memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi kreatif serta mengaitkan materi dengan budaya lokal mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Informatika melalui penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dengan model Project-Based Learning (PjBL) menggunakan media Canva. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas 7C SMPN 28 Malang. Data dikumpulkan melalui penilaian produk akhir siswa berupa presentasi digital bertema budaya lokal, menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa secara signifikan dari kategori cukup menjadi sangat baik. Indikator fluency mengalami peningkatan tertinggi, sedangkan flexibility menjadi yang paling rendah pada awalnya, namun meningkat setelah penggunaan kartu ide budaya pada siklus kedua. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan CRT dengan PjBL berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, memotivasi siswa untuk berpikir kreatif, serta memperkuat keterkaitan antara budaya lokal dan materi Informatika.

Kata Kunci: *Canva, Culturally Responsive Teaching, Kreativitas Siswa, Budaya Lokal, Project-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Informatika di tingkat SMP masih menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik. Berdasarkan observasi awal di SMPN 28 Malang, mayoritas peserta didik berasal dari keluarga dengan budaya Madura dan Jawa Timur. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pengolah presentasi masih dilaksanakan secara konvensional, terbatas pada penggunaan fitur teknis perangkat lunak, dan belum memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi kreatif maupun mengaitkan konten pembelajaran dengan budaya lokal.

Karya siswa pun sering kali monoton karena hanya mengandalkan template bawaan tanpa modifikasi desain dan minim eksplorasi identitas budaya yang mereka miliki. Padahal, kemampuan berpikir kreatif dalam menyusun presentasi digital merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21. Menurut Aderibigbe (2018), terdapat empat indikator berpikir kreativitas, yaitu fluency sebagai kemampuan memperoleh banyak ide, flexibility sebagai kemampuan menghasilkan ide yang beragam, originality sebagai kemampuan menciptakan ide baru, dan elaboration sebagai kemampuan memperluas ide menjadi gagasan yang kompleks dan bermakna. Keempat aspek ini penting dilatih sejak dini agar siswa terbiasa mengembangkan potensi kreatif dalam dirinya.

Sebagai solusi, pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) digunakan untuk menjembatani konteks budaya siswa dengan pembelajaran di kelas. Pendekatan ini menghormati keragaman budaya dan mendorong pembelajaran yang lebih inklusif dan bermakna. Penelitian oleh Azizah dan Fathurrahman (2024) menunjukkan bahwa penerapan media Canva dengan pendekatan CRT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih sesuai dengan kebutuhan mereka dan memberikan ruang eksplorasi identitas budaya dalam proses belajar.

Model pembelajaran yang digunakan adalah Project-Based Learning (PjBL), karena memungkinkan siswa aktif terlibat dalam merancang dan menyelesaikan proyek nyata. Dalam konteks penelitian ini, siswa membuat presentasi digital bertema budaya lokal menggunakan Canva. Canva dipilih karena mudah digunakan, menyediakan beragam template visual, dan mendorong kreativitas siswa dalam menyampaikan gagasan secara visual. Penelitian oleh Putri dan Cahaya (2024) membuktikan bahwa penerapan PjBL menggunakan Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran, dengan peningkatan nilai dan indikator kreativitas secara nyata. Hal ini juga diperkuat oleh Rasyidah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pendekatan Problem-Based Learning mendorong pemahaman budaya lokal serta sikap gotong royong siswa.

Untuk memfasilitasi penggalian ide, digunakan pula kartu ide budaya, yaitu media bergambar yang memuat elemen-elemen budaya lokal seperti makanan, pakaian adat, tarian, dan tempat wisata. Kartu ini berfungsi sebagai stimulus bagi siswa dalam menyusun konten presentasi yang lebih kontekstual dan bermakna.

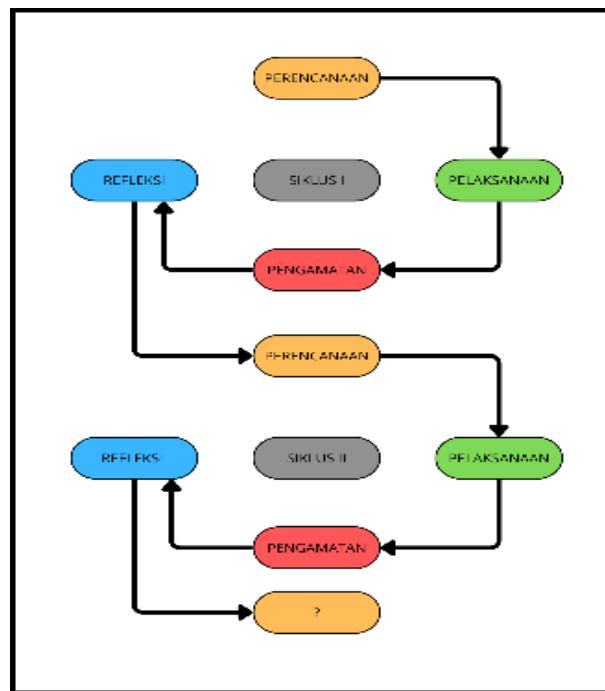
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis &

McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Berdasarkan penelitian Lubis (2018), penerapan PTK melalui model PjBL terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan dari siklus ke siklus. Selaras dengan hal tersebut, Ngabdiningsih et al. (2023) juga menyatakan bahwa pendekatan berbasis proyek mendorong keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi budaya lokal dan menghasilkan produk yang lebih kreatif dan kontekstual. Penelitian oleh Laily, Nurhayati, dan Dewi (2024) turut memperkuat temuan ini, bahwa media Kartu Budaya 3D yang dikembangkan menggunakan model ADDIE efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan nilai N-Gain sebesar 0,7308 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan tersebut, pengintegrasian Canva, pendekatan CRT, model PjBL, dan media kartu ide budaya dalam pembelajaran Informatika pada materi pengolah presentasi diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar secara teknis, tetapi juga mampu mengekspresikan identitas budaya lokal dalam karya digital yang original.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Model PTK ini terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014). Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas 7C SMPN 28 Malang yang mengikuti pembelajaran Informatika di laboratorium komputer. Berikut alur keempat langkah dalam PTK seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Penelitian diawali dengan pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas siswa. Pada Siklus I dan Siklus II pertemuan pertama, pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan alat bantu tambahan. Sedangkan pada Siklus II pertemuan kedua, guru mulai menggunakan kartu ide budaya sebagai alat bantu untuk memantik ide-ide visual siswa dalam menyusun presentasi.

Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap produk akhir siswa, berupa presentasi digital menggunakan Canva. Instrumen penilaian yang digunakan adalah rubrik kreativitas berdasarkan indikator dari Aderibigbe (2018), yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Penilaian dilakukan menggunakan skala 4, di mana skor 1 menunjukkan bahwa siswa belum mampu memenuhi indikator, skor 2 menunjukkan kemampuan yang cukup, skor 3 menandakan bahwa siswa memiliki kemampuan baik, dan skor 4 diberikan jika siswa sangat baik dan optimal dalam memenuhi indikator kreativitas yang ditetapkan. Keempat indikator tersebut juga merupakan bagian dari kerangka berpikir kreatif menurut Torrance (2016), yang dikenal melalui Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT).

Berikut rubrik penilaian yang digunakan:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa – Presentasi Budaya Lokal dengan Canva

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian
1	Kelancaran	Siswa mampu	Ide kurang jelas dan tidak tersusun

		<i>(Fluency)</i> mengemukakan ide secara lancar dan runtut dalam presentasi budaya digital di Canva	
			Menyusun satu ide yang cukup jelas
			Menyampaikan beberapa ide secara runtut dan komunikatif.
	2	Keluwesan <i>(Flexibility)</i> Siswa mampu mengeksplorasi berbagai gaya desain dan elemen Canva yang berbeda dalam memvisualisasikan budaya	Menyusun banyak ide kreatif yang tersampaikan dengan sangat jelas dan terstruktur.
			Hanya menggunakan satu template dan elemen sederhana.
			Menggunakan dua gaya desain atau elemen visual yang berbeda.
			Menggabungkan beberapa gaya dan elemen berbeda secara harmonis.
	3	Keaslian <i>(Originality)</i> Siswa mampu menampilkan ide yang unik dan tidak umum dalam mengekspresikan budaya lokal	Menampilkan desain visual beragam dan kontekstual.
			Desain generik, meniru referensi tanpa modifikasi.
			Desain cukup orisinal namun masih menyerupai contoh umum.
			Desain menunjukkan interpretasi budaya yang khas.
	4	Elaborasi <i>(Elaboration)</i> Siswa mampu memperjelas dan memperdalam informasi budaya dengan visualisasi dan	Menampilkan desain budaya lokal yang sangat unik, personal, dan inspiratif .
			Visualisasi dan narasi minim dan tidak mendalam .
			Menjelaskan informasi budaya dengan kalimat sederhana.

		penjelasan terstruktur	Memberikan penjelasan budaya cukup rinci disertai visual pendukung.
			Informasi budaya sangat mendalam, runtut, dan kaya visual pendukung.

Sumber: Diadaptasi dari Ngabdiningsih et al. (2023) dan indikator kreativitas Aderibigbe (2018).

Rancangan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan setiap siklusnya terdiri dari :

1. Perencanaan

Pada tahap ini, guru menyusun perangkat ajar yang mengaitkan materi pengolahan presentasi menggunakan Canva dengan tema budaya lokal. Pembelajaran dirancang dalam bentuk proyek, di mana siswa diminta membuat presentasi digital bertema kebudayaan daerah Malang. Pada Siklus II Pertemuan kedua, kartu ide budaya digunakan untuk membantu siswa mengeksplorasi ide-ide budaya secara visual.

2. Pelaksanaan

Guru menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan apersepsi budaya dan penugasan membuat presentasi Canva bertema kebudayaan daerah. Siklus I dan awal Siklus II berfokus pada penyajian umum kebudayaan, sedangkan pada pertemuan kedua Siklus II, siswa didorong untuk memperdalam isi presentasi dengan bantuan kartu ide budaya dan data visual seperti grafik atau perbandingan statistik sederhana.

3. Pengamatan

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap produk akhir siswa. Guru menilai bagaimana siswa menerapkan elemen desain, menyampaikan konten budaya, dan memanfaatkan kartu ide budaya untuk merancang presentasi mereka.

4. Refleksi

Guru menganalisis hasil karya siswa dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas. Refleksi digunakan untuk mengidentifikasi aspek yang berhasil maupun yang perlu diperbaiki, termasuk penggunaan media dan pendalaman tema budaya dalam proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penilaian proyek terhadap hasil karya siswa. Data utama diperoleh dari presentasi digital yang dibuat siswa menggunakan Canva, yang bertemakan kebudayaan lokal. Dalam prosesnya, siswa memanfaatkan kartu ide budaya sebagai stimulus ide kreatif.

Penilaian proyek ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar dan kreativitas siswa dalam mengaitkan budaya lokal dengan materi pembelajaran informatika. Aspek kreativitas yang dinilai mengacu pada empat indikator menurut Aderibigbe (2018), yaitu:

1. Kelancaran (Fluency) – Kemampuan menghasilkan banyak ide yang relevan.
2. Keluwesan (Flexibility) – Kemampuan menggunakan beragam pendekatan dalam desain.
3. Keaslian (Originality) – Kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik dan orisinal.
4. Elaborasi (Elaboration) – Kemampuan memperluas dan memperdalam gagasan secara bermakna.

Uji Validitas Instrumen

Untuk memastikan bahwa instrumen penilaian layak dan relevan digunakan dalam penelitian, dilakukan validasi isi oleh ahli konten, yaitu guru pamong dan dosen pembimbing. Validasi dilakukan melalui lembar angket dengan skala penilaian 1–4 untuk setiap aspek kreativitas, yang mencakup indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan memastikan bahwa rubrik penilaian mampu mengukur kreativitas siswa secara objektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil karya siswa yang telah dinilai menggunakan rubrik kreativitas kemudian diolah untuk memperoleh nilai rata-rata tiap aspek (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi) serta nilai total tiap siswa. Nilai total tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dan dikategorikan tingkat kreativitasnya. Kategori tersebut ditentukan berdasarkan kriteria keberhasilan setiap siklus yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria keberhasilan setiap siklus

No.	Rentang Nilai (%)	Kategori Tingkat Kreativitas
1	80 – 100	Sangat Baik
2	66 – 79	Baik
3	55 – 65	Cukup
4	40 – 54	Rendah
5	0 – 39	Sangat Rendah

Sumber: Diadaptasi dari Ngabdiningsih, S. W., Darmadi, & Rivaningsih, S. A. (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang diawali dengan kegiatan pra-siklus. Kegiatan pra – siklus dilakukan untuk mengamati kondisi dari kreativitas dan hasil belajar awal siswa di dalam kelas pada mata pelajaran informatika materi analisis data sub materi format sel dan visualisasi data. Pada siklus 1 kegiatan pembelajaran mulai diimplementasikan dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan menyajikan materi pembelajaran menggunakan contoh konkret yang ada di lingkungan sekitar atau latar belakang budaya siswa yaitu mengenai kebudayaan daerah malang dan siswa diminta untuk mengerjakan tugas sesuai panduan yang ada di LKPD. Selanjutnya pada siklus 2 kegiatan pembelajaran dilakukan dengan guru memberikan LKPD dan kartu permainan dengan tema “Kartu Ide Budaya” yang berguna untuk memperbaiki dan memperkuat penerapan pendekatan CRT untuk memaksimalkan peningkatan kreativitas siswa dan hasil belajarnya.

Hasil belajar pada tahap pembelajaran pra – siklus menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong Cukup dengan nilai rata – rata 63.31 dan belum mencapai tingkat yang diharapkan. Berikut ini hasil karya siswa pembelajaran prasiklus disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Karya Siswa Pra Siklus

No	Aspek	Sangat Tinggi (f/%)	Tinggi (f/%)	Sedang (f/%)	Rendah (f/%)	Per Aspek (%)
1	Fluency	0 (0.0%)	21 (67.74%)	10 (32.26%)	0 (0.0%)	66.94
2	Flexibility	0 (0.0%)	17 (54.84%)	14 (45.16%)	0 (0.0%)	63.71
3	Originality	0 (0.0%)	23 (74.19%)	8 (25.81%)	0 (0.0%)	68.55
4	Elaboration	2 (6.45%)	5 (16.13%)	20 (64.52%)	4 (12.9%)	54.03

Rata-rata Total: 63.31

Kategori: Cukup

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan mempertimbangkan latar belakang dan budaya di lingkungan sekitar siswa pada mata pelajaran informatika materi analisis data. Berikut ini adalah hasil karya siswa pada siklus I yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dengan nilai rata – rata 70.77 yang tergolong dalam kategori baik. Berikut ini data hasil karya siswa siklus I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Karya Siswa Siklus I

No	Aspek	Sangat Tinggi (f/%)	Tinggi (f/%)	Sedang (f/%)	Rendah (f/%)	Per Aspek (%)
1	Fluency	27(87.10%)	4 (12.90%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	96.78
2	Flexibility	0 (0.0%)	13 (41.94%)	16 (51.61%)	2 (6.45%)	58.87
3	Originality	8 (25.81%)	9 (29.03%)	12 (38.71%)	2 (6.45%)	68.55
4	Elaboration	2 (6.45%)	9 (29.03%)	18 (58.06%)	2 (6.45%)	58.87

Rata-rata Total: 70.77

Kategori: Baik

Data hasil karya siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan nilai rata – rata 84.27 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Berikut ini data hasil karya siswa siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Karya Siswa Siklus II

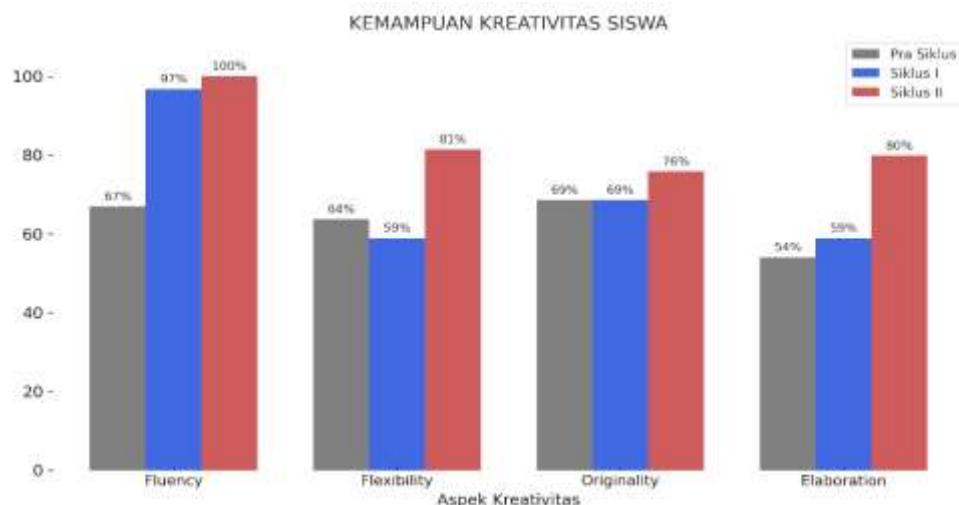
No	Aspek	Sangat Tinggi (f/%)	Tinggi (f/%)	Sedang (f/%)	Rendah (f/%)	Per Aspek (%)
1	Fluency	31 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	100.0

2	Flexibility	11 (35.48%)	17 (54.84%)	3 (9.68%)	0 (0.0%)	81.45
3	Originality	2 (6.45%)	28 (90.32%)	1 (3.23%)	0 (0.0%)	75.80
4	Elaboration	11 (35.48%)	15 (48.39%)	5 (16.13%)	0 (0.0%)	79.83

Rata-rata Total: 84.27

Kategori: Sangat Baik

Terdapat peningkatan pada persentase setiap indikator kreativitas peserta didik pada tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yang terdiri dari 4 aspek, yaitu (1) Kelancaran (*Fluency*), (2) Keluwesan (*Flexibility*), (3) Kebaruan (*Originality*), dan (4) Elaborasi (*Elaboration*). Data peningkatan nilai setiap indikator kreativitas siswa disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Indikator Kreativitas Siswa pada Tiap Siklus

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas 7C SMPN 28 Malang mengalami peningkatan dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari skor penilaian, tetapi juga dari kualitas dan keberagaman ide yang ditunjukkan dalam produk akhir siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan, yaitu pengintegrasian Culturally Responsive Teaching

(CRT) dengan model Project-Based Learning (PjBL) dan media Canva, telah mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menyampaikan ide-ide mereka.

Di kelas 7C SMPN 28 Malang, peserta didik merasakan manfaat dari implementasi pendekatan ini karena pembelajaran dikaitkan langsung dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Ketika mereka diminta membuat presentasi bertema budaya daerah, siswa lebih antusias dan mudah menuangkan ide karena memiliki kedekatan emosional dan pengalaman personal dengan topik yang diberikan. Hal ini selaras dengan pendapat Azizah dan Fathurrahman (2024), yang menyatakan bahwa keterhubungan antara materi dan konteks budaya peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif mereka.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas. Fitur-fitur seperti template visual, elemen desain yang fleksibel, dan kemudahan antarmuka membantu siswa menyalurkan ide dengan lebih ekspresif dan menarik. Hal ini secara nyata berdampak pada indikator fluency dan elaboration yang menunjukkan peningkatan tajam. Siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide visual dan menyajikan informasi budaya secara lebih mendalam dan terstruktur. Canva membantu mereka mengolah ide menjadi bentuk visual yang komunikatif dan kontekstual. Temuan ini sejalan dengan Soraya et al. (2020), yang menekankan pentingnya pelatihan bahan ajar digital dalam menunjang pembelajaran berbasis multimedia di era digital.

Peningkatan paling menonjol terlihat pada indikator fluency. Siswa menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide visual dalam desain presentasi, baik dalam bentuk elemen grafis, warna, maupun narasi visual. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mulai terbiasa berpikir divergen dalam konteks digital visual. Temuan ini didukung oleh Aderibigbe (2018), yang menyebutkan bahwa fluency merupakan salah satu indikator kreativitas yang berkembang melalui paparan berulang terhadap aktivitas yang merangsang berpikir kreatif.

Namun demikian, indikator flexibility menjadi yang paling rendah, terutama pada siklus I. Banyak siswa masih menggunakan pendekatan desain yang cenderung seragam dan kurang beragam dalam memilih elemen visual. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih berada dalam tahap eksplorasi awal terhadap ragam pilihan desain. Setelah diberi kartu ide budaya pada siklus II pertemuan kedua, indikator flexibility mengalami peningkatan, karena siswa memperoleh lebih banyak inspirasi dalam memilih dan mengembangkan pendekatan visual yang berbeda. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Cahaya (2024), yang menyatakan bahwa stimulus berbasis budaya lokal dapat memicu eksplorasi ide yang lebih bervariasi dalam pembelajaran kreatif.

Secara umum, peningkatan kreativitas siswa terjadi karena kombinasi beberapa faktor yang saling mendukung, yaitu pembelajaran berbasis budaya yang relevan melalui pendekatan CRT, model pembelajaran proyek (PjBL) yang memberi ruang kreasi mandiri,

serta media desain visual Canva yang memungkinkan eksplorasi dan ekspresi ide. Keberadaan kartu ide budaya juga menjadi inovasi penting karena berfungsi sebagai pemantik visual yang sangat membantu siswa dalam mengembangkan presentasi bertema budaya lokal. Peningkatan ini menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan relevan dengan latar belakang siswa mampu menumbuhkan potensi berpikir kreatif secara signifikan. Lebih lanjut, Candani dan Budiana (2024) menegaskan bahwa pendekatan CRT dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dari berbagai latar belakang budaya secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam pembelajaran Informatika pada materi pengolah presentasi menggunakan Canva di kelas 7C SMPN 28 Malang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan mengaitkan pembelajaran pada budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka, siswa menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan berani mengekspresikan ide melalui desain presentasi digital.

Peningkatan kreativitas siswa tercermin dari perkembangan pada seluruh indikator penilaian, terutama pada aspek fluency dan elaboration yang menunjukkan kemajuan signifikan. Sementara itu, indikator flexibility yang sebelumnya menjadi tantangan juga mengalami perbaikan setelah diterapkannya kartu ide budaya pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat kontekstual, visual, dan relevan dengan identitas budaya peserta didik mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif secara lebih optimal.

Dengan demikian, implementasi Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam pembelajaran berbasis produk seperti Canva mampu menciptakan suasana belajar yang inklusif, memotivasi siswa untuk berpikir kreatif, dan memperdalam pemahaman terhadap materi pengolah presentasi.

ACKNOWLEDMENT

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada SMPN 28 Malang, terutama kepada kepala sekolah, waka kurikulum, guru pamong, serta siswa-siswi kelas 7C yang telah berperan aktif dalam kelancaran penelitian ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan penghargaan kepada rekan-rekan sejawat dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang atas segala bimbingan dan fasilitasi yang telah diberikan. Tanpa bantuan dan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan sukses.

DAFTAR RUJUKAN

Aderibigbe, S. (2018). *Creativity in learning: The four indicators of creative thinking*. *Educational Studies Journal*, 45(2), 112–125.

Azizah, N. N., & Fathurrahman, M. (2024). Penggunaan Canva dan pendekatan culturally responsive teaching dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 296–302.

Candani, A., & Budiana, H. (2024). Implementasi culturally responsive teaching dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 10(1), 56–72.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Laily, R., Nurhayati, E., & Dewi, A. L. S. (2024). Pengembangan media kartu budaya 3D untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 1–11.

Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 192–201. <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>

Ngabdiningsih, S. W., Darmadi, & Rivaningsih, S. A. (2023). Meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada materi IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Sumberrejo. *Jurnal Reforma*, 13(1), 52–71.

Putri, M. A., & Cahaya, M. A. (2024). Pengaruh project based learning (PjBL) menggunakan media Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(4), 703–713.

Rasyidah, N., et al. (2024). Penggunaan Canva berbasis problem-based learning dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 33–47.

Soraya, D. U., Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1), 53–57.

Torrance, E. P. (2016). *The Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholarly Publishing.