

Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa SD

Kalysa Nenotek¹, Kintan Limiansih²

¹PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma

²PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma

Alamat e-mail :¹ kalysaaa10@gmail.com , Alamat e-mail : ² kintan@usd.ac.id ,

ABSTRACT

This study aims to identify elementary school students creative thinking skills in using the Canva digital application. The background of this research lies in the importance of developing creative thinking skills in 21st-century learning, as well as the implementation of the Merdeka Curriculum which emphasizes the Pancasila Student Profile dimensions, one of which is creative thinking. This research employed a qualitative approach with data collection conducted through interviews with four sixth-grade students at an elementary school in Yogyakarta. Data analysis followed the interactive model of Miles and Huberman, involving data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicate that the four indicators of creative thinking—fluency, flexibility, originality, and elaboration—are present among the students. The students demonstrated the ability to generate ideas using Canva templates, develop and modify initial designs, create unique designs relevant to the subject matter, and explain their design processes, although some students still faced issues with self-confidence. The use of Canva proved to be an effective medium for enhancing students' creative thinking abilities and promoting innovation and exploration in learning activities. This study recommends the use of Canva as a supportive educational tool to foster students' creative and digital competencies.

Keywords: *Creative Thinking Skills, Digital Application, Canva*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam penggunaan aplikasi digital canva. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran abad 21 serta implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada dimensi profil pelajar Pancasila, salah satunya berpikir kreatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara terhadap 4 peserta didik kelas VI di salah satu SD di Yogyakarta. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, originalitas, dan elaborasi muncul pada peserta

didik. Peserta didik mampu menemukan ide dengan menggunakan template Canva, mengembangkan dan memodifikasi desain awal, menciptakan desain yang unik sesuai konteks pembelajaran, serta menjelaskan proses pengerjaan meskipun masih ada kendala dalam kepercayaan diri. Penggunaan aplikasi Canva mampu menjadi sarana efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa serta meningkatkan eksplorasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi siswa secara kreatif dan digital.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Aplikasi Digital, Canva

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini telah memiliki banyak perubahan yang sangat signifikan dari zaman ke zaman, termasuk perubahan pada kurikulum. Kurikulum di Indonesia saat ini telah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang telah dikembangkan sehingga lebih fleksibel yang berfokus pada karakter, kompetensi peserta didik, pembelajaran yang berbasis proyek, mengembangkan *soft skills* dengan melakukan penyesuaian konteks serta muatan lokal (Purnawanto, 2022). Implementasi kurikulum merdeka sudah dilakukan sejak tahun 2022/2023 pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah. Kurikulum tersebut juga mencakup pada terbentuknya profil pelajar pancasila yang memiliki beberapa dimensi yakni; (1) Beriman,

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, (2) Mandiri, (3) Bergotong-royong, (4) Berkebinekaan global, (5) Bernalar kritis dan (6) Berpikir kreatif (Fadhilah et al., 2023). Dari beberapa dimensi profil pelajar pancasila, salah satu yang menarik untuk dibahas adalah berpikir kreatif.

Pada penelitian yang dilakukan (Dewi et al., 2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang ada di Indonesia sangat rendah, data ini tercatat pada hasil *The Global Creativity Indeks* pada tahun 2015 yang dimana Indonesia menduduki peringkat 115 dari 139 negara di dunia. Maka dari itu keterampilan berpikir kreatif harus dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan berpikir terbagi menjadi dua yakni berpikir kognitif dan non kognitif. Kemampuan berpikir kreatif termasuk pada berpikir kognitif (Yuliani et al., 2017).

Kemampuan berpikir kreatif memiliki 4 indikator, yakni (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*) peserta didik dapat mengajukan banyak pertanyaan, mampu menyampaikan ide untuk memecahkan masalah, (2) Berpikir Luwes (*flexibility*) peserta didik dapat menginterpretasi sebuah gambar atau objek dari berbagai sudut, (3) Original (*originalitas*) peserta didik mampu menghasilkan dan membuat jawaban dengan kata-kata yang unik serta mudah dipahami dan (4) Elaborasi (*elaboration*) peserta didik mampu mengembangkan serta memperkaya pendapat orang lain dengan langkah-langkah yang terstruktur (Qomariyah et al., 2021). Dalam empat indikator tersebut akan digunakan sebagai tujuan mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif yang dapat diperoleh oleh peserta didik adalah menghasilkan sebuah karya yang konkrit dan membuat karya dengan original. Berpikir kreatif juga dapat mengeksplorasi, mengapresiasi karya yang telah peserta didik buat dan menuangkan ide yang mereka punya kedalam karya. Menurut (Hamzah & Mohamad, 2011). Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir

tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) dalam membuat sebuah karya dengan pengetahuan serta pengalaman dalam menemukan ide yang kreatif dan inovatif.

Memasuki era revolusi industri, perkembangan sains dan teknologi berkembang dengan cepat, sehingga kemampuan berpikir kreatif penting diimplementasikan dalam pendidikan di sekolah, supaya peserta didik dapat menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, kegiatan pembelajaran dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya media visual yang dapat diamati oleh peserta didik (Nurgiansah, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar di kelas, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memperjelas isi materi, menyampaikan informasi dan memberikan variasi dalam pelajaran (Ichsan Mahardika et al., 2021)

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020) media merupakan faktor dalam mendukung keberhasilan proses dan tujuan pembelajaran di sekolah,

karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Pendapat lain mengungkapkan (Syarifuddin & Utari, 2022) jika dalam mengajar menggunakan penyampaian dengan satu arah atau ceramah dapat membuat peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pelajaran, tetapi dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih inovatif serta kreatif dalam menyampaikan materi. Sedangkan pendapat (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar yang dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik. Dari beberapa uraian pendapat ahli di atas media pembelajaran merupakan media yang membantu menyampaikan informasi dengan inovatif dan kreatif, mendukung dalam keberhasilan proses belajar peserta didik serta dapat merangsang perhatian dan minat belajar.

Untuk mendukung keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan aplikasi digital *canva*. Aplikasi *canva* merupakan sebuah media alternatif yang dapat digunakan

untuk membantu guru serta peserta didik dalam mengasah kemampuan teknologi, keterampilan serta kreativitas (Astuti et al., 2024). Aplikasi *canva* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah, karena aplikasi tersebut menyediakan berbagai banyak fitur serta template dalam mengerjakan tugas di sekolah yakni presentasi, poster, pamflet, spanduk, bulletin dan lain-lain. Menurut (Junaedi et al., 2021) *canva* memiliki kelebihan yakni memiliki pilihan design yang menarik, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, menghemat waktu dan penggunaan aplikasi *canva* dapat dibidang flexibel karena dapat dikerjakan laptop, *handphone* ataupun tablet. Menurut (Resmini et al., 2021) penggunaan aplikasi *canva* harus selalu terhubung dengan internet, sehingga pengguna aplikasi *canva* tidak bisa menggunakannya secara *offline*, jika ingin menggunakan aplikasi *canva* harus terhubung secara *online*. Aplikasi *canva* juga menyediakan berbagai banyak design template, elemen dan berbagai fitur yang dapat digunakan tetapi tidak banyak juga yang harus membayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah sebuah halangan karena

terdapat berbagai banyak design, elemen dan fitur yang dapat digunakan secara gratis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang bersifat alami, mendasar, naturalistik serta tidak bisa dilaksanakan di laboratorium tetapi dilaksanakan di lapangan (Abdussamad, 2021) Data kualitatif dituliskan secara deskripsi maupun lisan dengan mengamati tingkah laku manusia yang didapatkan melalui hasil pengamatan, situasi, peristiwa dan tingkah laku, kemudian hasil kualitatif bisa didapatkan juga dengan hasil pembicaraan tentang pengalaman, sikap dan pemikiran pada situasi tertentu (Saefudin et al., 2023). Pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, dan observasi (Sarosa, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penggunaan aplikasi digital *canva*. Subjek penelitian yang di uji coba adalah peserta didik kelas VI di salah satu SD

di Yogyakarta sebanyak 19 peserta didik. penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi jawaban secara lisan secara langsung mengenai identifikasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penggunaan aplikasi digital *canva*. Wawancara yang dilakukan berfungsi untuk melengkapi serta memberikan bukti yang konkrit. Oleh karena itu, akan memperoleh gambaran mengenai identifikasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penggunaan aplikasi *canva*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi naratif dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang terkenal dengan metode analisis data interaktif. Terdapat empat tahapan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018) yakni :

1. Pengumpulan data merupakan pembuktian awal jika permasalahan yang diteliti benar-benar ada. Kemudian, data di lapangan diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, dokumentasi

- ataupun berinteraksi dengan informan
2. Reduksi data merupakan menyeleksi atau memilah data yang penting dan membuang data yang tidak diperlukan. Reduksi data merupakan proses penting dalam analisis kualitatif dalam menyederhanakan data dan mengolah data mentah menjadi informasi yang memiliki makna dan terstruktur.
 3. Penyajian data merupakan data yang telah disusun dalam bentuk naskah, rancangan atau berbentuk uraian yang telah terstruktur yang terbentuk dalam penyajian tulisan secara konkrit.
 4. Pengambilan kesimpulan merupakan langkah terakhir dalam penelitian kualitatif yang meliputi seluruh uraian pembahasan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan peneliti memperoleh reduksi data hasil kegiatan wawancara dengan menggunakan indikator keterampilan berpikir kreatif. Indikator keterampilan berpikir kreatif meliputi berpikir lancar,

berpikir luwes, original dan elaborasi. Hasil data yang akan dijabarkan secara terstruktur dan merujuk pada empat indikator keterampilan berpikir kreatif.

1. Berpikir Lancar

Indikator pertama yang terdapat pada kemampuan berpikir kreatif adalah berpikir lancar. Pertanyaan indikator berpikir lancar adalah bagaimana peserta didik mencari sebuah ide pada saat membuat tugas dengan menggunakan aplikasi *canva*. Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan kepada 4 peserta didik kelas VI, ditemukan berbagai macam ide saat menggunakan aplikasi *canva*. Peserta didik 1 mengungkapkan: "Biasanya aku mendapatkan ide itu dari template *canva* lalu nanti di *add* di bagian presentasi terus nanti diubah". Peserta didik 2 mengungkapkan: "Jika topik pembelajarannya bahasa Indonesia, biasanya desainnya juga terkait dengan bahasa Indonesia". Peserta didik 3 mengungkapkan: "Aku biasanya langsung aja cari di template *canva*". Lalu peserta didik terakhir mengungkapkan: "Kalau aku itu tergantung untuk membuat project apa dulu".

Hasil yang didapatkan pada indikator pertama kepada peserta didik telah menemukan ide dalam menuangkan ide nya pada aplikasi *canva*, meskipun peserta didik masih menyesuaikannya pada template *canva*. Hal ini menunjukkan jika keempat peserta didik sudah bisa untuk mencari sebuah ide dalam mengerjakan tugas dengan menggunakan template aplikasi *canva*, tetapi peserta didik tersebut masih belum bisa untuk tidak hanya terpaku dalam template saja, tetapi mencari sebuah ide bisa dari berbagai platform lainnya.

2. Berpikir Luwes

Setelah peserta didik dapat mencari sebuah ide dalam indikator yang sebelumnya, yakni berpikir lancar tahap selanjutnya adalah indikator berpikir luwes. Pertanyaan indikator berpikir luwes adalah bagaimana saat peserta didik menggunakan aplikasi *canva*, apakah peserta didik bisa mengubah ide awal menjadi lebih baik. Berdasarkan pada kegiatan wawancara yang telah dilakukan kepada peserta didik, berikut merupakan respon dari masing-masing peserta didik. peserta

didik 1 mengungkapkan: “Aku biasanya ngubahnya kadang-kadang dan paling diubahnya Cuma tema nya”. Peserta didik 2 mengungkapkan: “Biasanya setiap buat sebuah projek itu aku ubah dan diubahnya sesuai dengan design yang aku mau”. Peserta didik 3 mengungkapkan: “Aku suka ubah dari template yang sebelumnya menjadi yang aku mau dan yang aku butuhkan”. Adapun respon peserta didik yang terakhir: “Iya, aku biasanya juga gak hanya sekedar template nya aja, tapi aku juga suka nambahin elemen-elemen yang ada di *canva*, jadi semakin bervariasi tampilannya”.

Hasil dari kegiatan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan jika keempat peserta didik memiliki jawaban yang hampir sama, karena para peserta didik dapat mengubah ide awal mereka menjadi lebih baik dengan mengubah template ataupun menambahkan berbagai macam elemen yang mereka butuhkan dalam pengerjaan proyek mereka.

3. Original

Original sangat diperlukan dalam kemampuan berpikir kreatif, karena

dengan adanya originalitas dalam sebuah karya baik itu tulisan maupun design akan menjadi lebih original dan unik karena berdasarkan pada ide mereka sendiri. Pertanyaan indikator original adalah dikarenakan peserta didik sering menggunakan aplikasi *canva* dan tentunya banyak design yang telah dibuat, design apa yang menurut mereka paling unik. Berikut merupakan respon dari keempat peserta didik. Peserta didik 1 mengungkapkan: "Saat ada tugas presentasi, aku membuat design dengan model *scrapbook* dan itu salah satu design yang aku suka karena menarik juga". Peserta didik 2 mengungkapkan: "Aku gak terlalu ingat, tapi di tahun kemarin aku membuat project dan guru wali kelasku memuji hasil design yang aku buat dan itu aku buat secara berkelompok". Peserta didik 3 mengungkapkan: "Aku pernah membuat design presentasi mata pelajaran IPA dengan materi gempa bumi sehingga presentasi yang aku buat juga berkaitan dengan gempa bumi". Lalu peserta didik yang terakhir yakni peserta didik 4 mengungkapkan: "Aku pernah membuat tugas penilaian sumatif untuk tugas PPKN dan tugas tersebut berkaitan dengan Maluku,

jadi aku menambahkan elemen-elemen yang menggambarkan tentang Maluku".

Hasil dari kegiatan wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika para peserta didik mampu membuat design yang unik dengan berbagai macam design seperti membuat *scrapbook* atau menggunakan design presentasi yang bervariasi yang disesuaikan dengan mata pelajaran dan disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Dari salah satu peserta didik yang di wawancarai bahkan ada yang menyebutkan jika design yang mereka buat secara berkelompok mendapat pujian dari wali kelas mereka, hal itu tentu saja membuat peserta didik sangat senang karena mendapatkan pujian. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan sudah menambahkan elemen-elemen yang terdapat pada aplikasi *canva*, sehingga mereka mampu mengeksplorasi terkait dengan aplikasi *canva*.

4. Elaborasi

Indikator yang terakhir dalam kemampuan berpikir kreatif adalah

elaborasi. Setelah 3 indikator telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Elaborasi dalam mengungkapkan gagasan serta ide yang mereka buat kemudian disampaikan kepada orang lain, akan melatih kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan menyampaikan ide yang mereka buat secara runtun dan terstruktur. Pertanyaan indikator elaborasi adalah saat mengerjakan tugas pada aplikasi *canva*, apakah mereka dapat menjelaskan langkah-langkah pengerjaan mereka dengan runtun dan terstruktur. Berikut merupakan respon peserta didik. peserta didik 1 mengungkapkan: "Aku pernah membuat sebuah design untuk salah satu tugas presentasi, kemudian wali kelasku menanyakan bagaimana cara aku mengedit beberapa tulisan menjadi lengkung atau membuat kata menjadi lebih transparan, kemudian aku bisa menjelaskannya kepada wali kelas". Peserta didik 2 mengungkapkan: "Aku tidak bisa menjelaskannya secara urut karena aku malu jika apa yang aku jelaskan nanti salah". Peserta didik 3 mengungkapkan: "Biasanya aku bisa menjelaskannya kepada temanku yang tidak mengerti". Peserta didik yang ke-4 mengungkapkan: "Aku

pernah menjelaskan ke temanku bagaimana cara untuk menambahkan video pada *canva*".

Berdasarkan hasil wawancara pada indikator yang terakhir dapat disimpulkan jika peserta didik mampu untuk menjelaskan design yang mereka buat, tetapi ada peserta didik yang masih malu dalam mengungkapkan ide mereka kepada orang lain karena tidak percaya diri terhadap ide yang mereka buat. Meskipun begitu beberapa peserta didik juga telah menjelaskannya dengan baik dan berani dengan apa yang mereka buat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara yang telah dilakukan, maka keempat indikator keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VI telah muncul. Indikator berpikir lancar telah muncul dalam penggunaan aplikasi *canva* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, yang dimana peserta didik telah mencari ide dalam template *canva*, tetapi peserta didik hanya tepaku pada template *canva* saja dan tidak mencari ide dengan berbagai platform lainnya. Dalam indikator berpikir luwes telah

nampak dari peserta didik, dimana mereka dapat mengubah ide awal mereka menjadi lebih baik dengan mengubah template sebelumnya dan menambahkan elemen-elemen yang ada di *canva* sehingga lebih variatif. Indikator original membuat peserta didik mampu membuat design yang unik dengan berbagai macam design seperti *scrapbook* dan presentasi yang variatif yang sesuai pada setiap mata pelajaran dan materi yang dibutuhkan. Lalu yang terakhir adalah indikator elaborasi jika peserta didik sudah bisa menjelaskannya dengan berani tetapi masih ada peserta didik yang masih takut akan pendapatnya sendiri yang bisa saja salah. Kemampuan berpikir kreatif dalam penggunaan aplikasi *canva* sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran selain itu, peserta didik juga mampu untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital seperti *canva* dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Syakir Media Press.
- Astuti, L. F., Humaira, M. A., & Ichsan, M. (2024). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mendesain Iklan Menggunakan Aplikasi Canva* (Vol. 3).
- Dewi, H. R., Mayasari, T., Handhika, J., Dewi, H. R., Mayasari, T., Handhika, J., Jurnal, J. (, & Pendidikan, P. (2019). INCREASING CREATIVE THINKING SKILLS AND UNDERSTANDING OF PHYSICS CONCEPTS THROUGH APPLICATION OF STEM-BASED INQUIRY. *JPPIPA*, 4(1), 25–30.
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>
- Fadhilah, U., Azizah, M., Roshayanti, F., & Handayani, S. (2023). *Analisis Model PJBL Dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang* (Vol. 5).
- Hamzah, B. U., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. PT Bumi Aksara.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3). *KREATIF: STUDI EKSPLORASI SISWA DI SMPN 62 SURABAYA*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY*. Resmi, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. 4(2), 335–343.
<https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Nurgiansah, H. T. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (Vol. 4). Saefudin, T. M., Wulan, N. T., Savira, & Juansah, E. D. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03). Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius.
- Purnawanto, A. T. (2022). *Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. . CV. Alfabeta.
- Qomariyah, D. N., Subekti, H., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2021). *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR*. Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Yuliani, H., Yulianti, R., Herianto, C., Studi Tadris Fisika, P., & Agama Islam Negeri Palangka Raya, I. (2017). *Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Di Palangka Raya*

*Menggunakan Pendekatan
Saintifik. [http://e-
journal.unipma.ac.id/index.php/J
PFK](http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK)*