

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
KELAS IV PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Kalia Zalfa Sharfinabilla¹, Deviyanti Pangestu²,
Siti Nuraini³, Ari Sofia⁴

^{1,2,3,4}PGSD, FKIP, Universitas Lampung,

¹kalyazalfa123@gmail.com, ²deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id,

³siti.nuraini@fkip.unila.ac.id, ⁴ari.sofia@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The primary issue addressed in this study is the low creative thinking skills of students in the Pancasila Education subject at SD IT Pelita Khoirul Ummah. This study aims to determine the effect of Canva-based interactive learning media on the creative thinking skills of fourth-grade students in Pancasila Education learning. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the non-equivalent control group design. The population consisted of 54 students, with a sample comprising 27 students from class IVA and 27 students from class IVB, selected using a saturated sampling technique. Data collection techniques included tests (pre-test and post-test) as well as non-test methods (observation and documentation). The data were analyzed using N-Gain and t-tests. The results indicate that the use of interactive learning media, specifically Canva, has a significant impact on the creative thinking skills of fourth-grade students in Pancasila Education. This is evidenced by an N-Gain score of 0.51, which falls into the medium category. Furthermore, the t-test results yielded a significance value of < 0.001 , indicating a significant difference between the use of Canva media compared to standard reading books and student worksheets (LKPD).

Keywords: creative thinking, canva interactive media, pancasila education

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Pelita Khoirul Ummah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen design dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian non equivalent control group design. Populasi penelitian ini berjumlah 54 peserta didik dengan sampel yang digunakan yaitu 27 peserta didik kelas IVA dan 27 peserta didik kelas IVB, penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan desain tes yang terdiri dari pre-test dan post-test serta non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan N-Gain dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Canva memberikan dampak terhadap kemampuan

berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan skor N-Gain 0,51 kategori sedang. Hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara penggunaan media canva dengan buku baca dan LKPD.

Kata Kunci: berpikir kreatif, media interaktif canva, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills), salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif (Wijaya et al., 2016).

Munandar (2012) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk memberikan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman dan kesesuaian. Faturahman dan Afriansyah (2020) turut menegaskan bahwa kemampuan ini adalah kompetensi dasar untuk menghasilkan ide atau gagasan baru yang orisinal.

Penguasaan kemampuan ini sangat krusial dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar peserta didik mampu mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan secara inovatif, bukan sekadar hafalan tekstual.

Namun, Susanto (2013) menyebutkan bahwa seringkali pembelajaran di sekolah dasar masih terpaku pada metode konvensional yang kurang memberikan ruang eksplorasi bagi peserta didik.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di lapangan, khususnya di SD IT Pelita Khoirul Ummah. Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini cenderung didominasi oleh penggunaan buku cetak dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional. Metode yang monoton ini mengakibatkan peserta didik pasif dan kesulitan mengembangkan ide-ide orisinal, sehingga hasil belajar mereka stagnan dan kurang bervariasi.

Inovasi media pembelajaran diperlukan untuk mengubah situasi tersebut. Arsyad (2019) menyatakan

bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis. Teknologi digital seperti Canva menawarkan potensi solusi melalui fitur visual dan interaktifnya. Maulina (2023) menjelaskan bahwa Canva menyediakan berbagai alat penyuntingan desain grafis yang menarik seperti poster dan video animasi.

Pemanfaatan fitur ini diyakini mampu menstimulasi kognitif siswa lebih baik daripada media cetak biasa. Hal ini didukung oleh Tanjung dan Faiza (2019) yang menyebutkan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan atensi siswa. Pratiwi (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik dalam belajar.

Pengujian secara empiris menjadi langkah penting untuk memastikan efektivitas media baru tersebut dibandingkan metode konvensional. Analisis komparatif diperlukan untuk melihat apakah penggunaan Canva benar-benar memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa atau tidak, sesuai dengan prinsip penelitian

pengembangan pendidikan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus utama penelitian adalah mengukur perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif antara kelompok yang menggunakan media Canva dan kelompok yang menggunakan buku baca dan LKPD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD IT Pelita Khoirul Ummah pada peserta didik kelas IV tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel sebanyak 54 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Variabel bebas penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif

peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran buku baca dan LKPD.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Data dianalisis menggunakan teknik N-Gain dan uji-t (*Independent Sample t-Test*) setelah memenuhi uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan media buku baca dan LKPD (konvensional). Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor antara kedua kelas. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,11 yang kemudian meningkat

secara signifikan pada *posttest* menjadi 82,00. Peningkatan serupa juga terjadi pada kelas kontrol, namun dengan selisih yang lebih kecil, yaitu dari rata-rata *pretest* 58,85 menjadi 78,55 pada *posttest*. Selisih kenaikan nilai ini mengindikasikan bahwa intervensi menggunakan Canva memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan dengan buku baca dan LKPD.

Efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif dianalisis lebih lanjut menggunakan uji N-Gain. Perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,51 yang masuk dalam kategori sedang. Kelas kontrol juga berada pada kategori sedang, namun dengan skor yang lebih rendah yaitu 0,46. Ringkasan data disajikan pada Tabel 1:

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Kemampuan Berpikir Kritis
Siswa SDN Tanjung III**

Kelas Eksperimen			
Kelas	$\bar{x}$ <i>Pretest</i>	$\bar{x}$ <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
Eksperimen	61,11	82,00	0,51
Kontrol	58,85	78,55	0,46

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa perbandingan data tersebut menunjukkan bahwa selisih kenaikan nilai rata-rata pada kelas

eksperimen adalah sebesar 20,89, sedangkan pada kelas kontrol selisih kenaikannya lebih rendah, yaitu sebesar 19,70. Selain itu selisih skor N-Gain sebesar 0,05 ini mempertegas bahwa intervensi menggunakan media visual interaktif memberikan dampak yang lebih optimal terhadap daya serap dan kreativitas peserta didik di kelas yang menggunakan media Canva lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan buku baca dan LKPD.

Pembuktian signifikansi pengaruh dilakukan melalui uji hipotesis *Paired Sample T-Test* setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen. Adapun hasil uji-t adalah sebagai berikut:

b					
		t	df	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
P a i r 1	Pre test - post Test	-12,01	26	<,001	<,001

Sumber : Hasil olah data (2025)

Terlihat pada hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Tes* -(Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah < 0,001. Nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti hipotesis

nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Statistik ini membuktikan secara meyakinkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara hasil pembelajaran menggunakan media interaktif Canva dengan media buku teks biasa terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Analisis mendalam juga dilakukan terhadap indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi berpikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Adapun tabel ringkasan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDIT Khoirul Ummah

Kelas	Indikator Berpikir Kreatif	Persentase setiap Indikator <i>Pretest</i>	Persentase setiap Indikator <i>Posttest</i>
IV A	Lancar	63%	85%
	Luwes	59%	82%
	Orisinil	57%	79%
	Elaborasi	68%	81%
IV B	Lancar	62 %	78%
	Luwes	55%	79%
	Orisinil	56%	77%
	Elaborasi	61%	81%

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa, peningkatan tertinggi pada peserta didik kelas eksperimen terjadi pada indikator berpikir luwes (*flexibility*), yaitu dari

59% menjadi 82% (kategori Sangat Kreatif). Indikator berpikir lancar (*fluency*) juga mengalami lonjakan signifikan dari 63% menjadi 85%. Temuan menarik terlihat pada indikator berpikir orisinal (*originality*) yang biasanya paling sulit dikuasai; peserta didik kelas eksperimen mampu meningkat dari 57% menjadi 79%, sedangkan peserta didik kelas kontrol hanya mencapai 77%. Data ini menunjukkan bahwa media Canva efektif menstimulasi peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan beragam.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki keunggulan komparatif dibandingkan media cetak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan tabel selisih nilai diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 20,89 poin, melampaui kelas kontrol yang hanya meningkat 19,70 poin. Keunggulan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development (ZPD)*.

Media Canva bertindak sebagai alat mediasi (*mediating tool*) yang

menyediakan scaffolding visual berupa gambar, ikon, dan templat menarik. Bantuan visual ini menjembatani kesenjangan kognitif peserta didik, memungkinkan mengonstruksi pemahaman dari konsep abstrak menjadi karya konkret yang kreatif.

Penerimaan peserta didik terhadap media Canva dapat dijelaskan melalui perspektif *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dua elemen kunci TAM, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), terpenuhi dengan baik. Peserta didik merasa antarmuka Canva mudah dioperasikan tanpa hambatan teknis yang berarti, sehingga beban kognitif berkurang. Rasa "mudah" ini memicu kepercayaan diri peserta didik untuk mengeksplorasi fitur-fitur desain, yang pada akhirnya merangsang indikator berpikir luwes (*flexibility*) dan orisinal (*originality*). Peserta didik tidak lagi sekadar menyalin teks dari buku, melainkan berani memadukan elemen visual dan verbal untuk menciptakan solusi baru.

Interaktivitas yang ditawarkan Canva mengubah peran peserta didik dari penerima informasi pasif menjadi

kreator aktif. Peningkatan pada indikator elaborasi (*elaboration*) di kelas eksperimen menjadi bukti bahwa peserta didik mampu merinci gagasannya secara lebih mendalam ketika didukung oleh visualisasi yang kuat. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung terpaku pada jawaban tekstual standar. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Destini dkk. (2025) dan Hidayani (2013) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi visual dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membuka ruang ekspresi imajinatif yang krusial bagi pengembangan kreativitas peserta didik di abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Pelita Khoirul Ummah. Bukti empiris menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar

menggunakan media Canva mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang menggunakan media buku baca dan LKPD.

Hal ini terlihat dari perolehan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82,00 yang mengungguli kelas kontrol dengan rata-rata 78,55, serta selisih kenaikan nilai (*gain*) sebesar 20,89 pada kelas eksperimen berbanding 19,70 pada kelas kontrol.

Efektivitas media Canva dalam menstimulasi kreativitas juga terkonfirmasi melalui uji N-Gain dan uji hipotesis. Kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,51 yang masuk dalam kategori sedang, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memperoleh skor 0,46. Uji statistik t-test memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi $< 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan nyata akibat penggunaan media interaktif tersebut. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator berpikir luwes (*flexibility*) dan orisinal (*originality*), di mana visualisasi menarik dari Canva mampu memancing peserta didik untuk memberikan jawaban yang beragam,

unik, dan tidak terpaku pada teks buku.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan langkah strategis untuk mengatasi pasifnya peserta didik. Pendidik disarankan untuk beralih dari metode konvensional yang monoton menuju pemanfaatan media interaktif yang mampu mengakomodasi gaya belajar visual peserta didik. Penerapan media berbasis teknologi seperti Canva terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) yang esensial di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Destini, F., Rasyid, M., & Utama, A. (2025). Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-56.
- Faturahman, F., & Afriansyah, E. A. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 123-134.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hidayani, R. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1-10.
- Maulina, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88-95.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259-1268.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, I. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Android Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2021-2030.
- Global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1(263-278).
- Rahmawati, A. (2022). Efektivitas Media Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 210-220.
- Resita, D., & Ghufro, A. (2021). The Effect of Project-Based Learning on The Creativity and Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 85-95.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era