

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa

The Use of Canva Application in Improving Student Creativity at SDN Kanreapia, Gowa Regency

Inliati^{1*}, Mas'ud Muhammadiyah², Burhan²

¹Sekolag Dasar Negeri Kanreapia, Kecamatan Tombolopau, Kabupaten Gowa

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: inliraisa@gmail.com

Diterima: 10 Agustus 2024/Disetujui 30 Desember 2024

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia dan pengaruh pemanfaatan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian adalah quasi eksperimental design metode matching pretest- posttest comparison group design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh hasil bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif melalui penggunaannya di kelas oleh guru dan siswa dilihat dari hasil pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil analisis inferensial normatif, homogenitas, dan hipotesis maka diperoleh kesimpulan bahwa: ada pengaruh pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SDN Kanreapia Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Keterampilan Berpikir Kreatif

Abstract. *The purpose of this study was to determine the utilization of the Canva application as a learning media in improving the creative thinking skills of class V students at SDN Kanreapia and the effect of utilization on students' creative thinking skills. The type of research is a quasi-experimental design method matching pretest-posttest comparison group design. The sample in this study was 20 class V A students. The data collection techniques used were questionnaires, observations and tests. The data analysis techniques used were descriptive statistical data analysis and inferential statistics. Based on the results of the descriptive data analysis, it was found that the utilization of the Canva application as a learning media can improve creative thinking skills through its use in class by teachers and students as seen from the results of effective learning. Based on the results of the normative inferential analysis, homogeneity, and hypothesis, it was concluded that: there is an effect of utilizing the Canva application as a learning media to improve the creative thinking skills of students at SDN Kanreapia, Gowa Regency.*

Keywords: *Canva Application, Learning Media, Creative Thinking Skills*



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah sarana untuk melayani orang lain, dan sarana yang dapat mempromosikan, mengembangkan dan membimbing bagaimana cara-cara untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik yang tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk orang lain. Pendidikan dan sekolah merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan adalah upaya sadar atau cara yang digunakan dalam menyiapkan para siswa didik dengan cara kegiatan yang membimbing, pembelajaran serta sebuah latihan untuk peran siswa di kehidupan akan dijalani. Sekolah adalah aspek terpenting dalam pendidikan. Sekolah memiliki tanggung jawab yang besar untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang nantinya berperan penting untuk keberhasilan suatu negara atau bangsa. Berhasilnya suatu negara akan dinilai dari kualitas SDM yang dihasilkan. Tujuan sistem pendidikan Nasional di Indonesia sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 yakni menciptakan generasi yang unggul dan berkarakter serta memiliki kemampuan oleh karena itu, pendidikan amatlah berperan penting sebagai penggerak bagi sekolah untuk terus menghasilkan mutu dan kualitas pendidikan untuk para anak didiknya, Valentin (Febriyanti et al., 2021)

Saat ini generasi kita telah berada di abad ke 21. Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa di segala bidang pada abad ini, terutama bidang Information and Communication Technology (ICT) yang serba canggih. Pendapat itu sejalan dengan pendapat Sjafriani yang menyatakan bahwa: Abad 21 lebih menuntut anak didik dalam dua aspek yaitu, kognitif dan psikomotorik. Pendidikan pada masa ini sangat dituntut untuk berpikir kritis dan positif (critical and positive thinking), menghubungkan segala ilmu (connect all knowledge), mampu menguasai Teknologi dan Informasi (able to master technology and information), serta mampu berkomunikasi dan

berkolaborasi (able to communication and cooperate). Menghadapi relevansi atau keterkaitan abad 21 dengan perkembangan sumber daya manusia, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber informasi, berkomunikasi dan bekerjasama, kreatif dalam proses pembelajaran, menanamkan literasi, menghargai pendapat dan berpikir kritis, mengembangkan berbagai pembelajaran secara inovatif dan menjadi manusia pembelajar sesuai dengan konsep pendidikan sepanjang hayat. Hal ini sudah menjadi keharusan bagi pendidik dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. Pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi melahirkan pendidikan abad 21 yang menuntut kemampuan dan keahlian. Cara pandang pembelajaran dari sistem pembelajaran yang berpusat dari guru (teaching centered learning) terhadap pembelajaran berpusat pada siswa (student centered learning), belajar mandiri (selfdirected learning), dan pemahaman diri (metakognisi). Oleh karenanya perlu adanya pengembangan sumber daya manusia yang berkompeten. Rancangan UNESCO melalui empat pilar pendidikan menyongsong abad 21 diantaranya; 1) belajar untuk mengetahui (learning to how), 2) belajar untuk melakukan (learning to do), 3) belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu mandiri yang berkepribadian (learning to be), 4) belajar untuk hidup bersama (learning to live together) menuntut siswa memiliki keterampilan,

Berpikir pada umumnya diartikan sebagai proses mental. Widana dan Septiari (2021) mengartikan bahwa berpikir kreatif ialah sebuah keterampilan individu yang dapat menghasilkan gagasan baru dan melahirkan ide yang kompleks dan berbeda dengan orang lain sehingga mampu memecahkan masalah dengan mencari solusi terbaik melalui sudut pandang yang berbeda. Sementara berpikir kreatif yang diartikan oleh Istiningasih et al. (2019) ialah suatu usaha mengaitkan benda atau gagasan yang tidak saling terkait sebelumnya. Istiningasih et al. (2019) juga menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dapat melihat dan menghubungkan sesuatu dari sudut pandang yang baru sehingga orang yang berpikir kreatif mampu mengatasi suatu persoalan didalam kehidupan dengan cara yang segar, unik dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental dimana seseorang memiliki suatu keterampilan berpikir dalam menemukan dan menghubungkan hal baru sehingga menciptakan suatu gagasan yang baru. Melalui keterampilan berpikir kreatif seseorang dibawa untuk melihat dan melakukan sesuatu dengan cara dan dari sudut pandang yang baru serta berbeda dari biasanya.

Menurut Ananda (Febriyanti et al., 2021) seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kreatif maka seseorang tersebut dapat menumbuhkan ketekunan, kedisiplinan diri dan dapat berlatih penuh yakni mencakup aktivitas mental seperti: 1) mengajukan pertanyaan; 2) berpikir kritis tentang peristiwa terkini dan teori terbaru; 3) membuat koneksi, terutama antara objek yang berbeda; 4) bebas mengasosiasikan sesuatu; 5) menggunakan kreativitas untuk membuat setiap situasi menjadi tempat terlahirnya sesuatu yang baru dan berbeda; 6) memperhatikan intuisi. Sementara Istiningasih et al. (2019) mengemukakan bahwa ciri-ciri individu yang kreatif diantaranya 1) lancar (fluency), 2) lentur (flexibility), 3) asli (originality) dan 4) rinci (elaboration). Dari keempat ciri tersebut Istiningasih et al. (2019), membuat kriteria indikator yang sesuai dengan penelitian ini ialah (a) lancar dalam menjawab pertanyaan, (b) lancar dalam menyampaikan pendapat, (c) mampu menyelesaikan gagasan/pendapat yang sesuai materi pembelajaran, (d) mampu menghasilkan karya berdasarkan pemikiran sendiri, (e) dapat menghasilkan karya bersama kelompok maupun sendiri, dan (f) mengemukakan hasil karya dengan rinci. Sehingga indikator yang dapat digunakan dari kedua pendapat diatas ialah: (1) Mampu menjawab dan memberikan pertanyaan sesuai materi, (2) Mampu menyampaikan gagasan/pendapat yang sesuai materi, (3) Mampu menghasilkan karya bersama kelompok maupun sendiri, (4) Mampu menggunakan imajinasi dalam menghasilkan suatu karya, dan (5) Mampu mengemukakan hasil karya dengan rinci. Proses berpikir kreatif ialah proses mengatur dan memproses beberapa informasi. Akan tetapi manusia mempunyai akal pikir yang begitu terbatas terhadap kemampuan tersebut. Maka dengan hal itu perlunya melatih siswa supaya terbiasa mengkonstruksikan informasi yang diperoleh untuk diterapkan dalam mengelola informasi tersebut.

Dalam menghadapi revolusi industri 4.0 diperlukan guru yang memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik, berpikir kritis dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga nantinya siswa yang diajar memiliki kemampuan berpikir kreatif. Kegiatan pembelajaran harus selalu ditingkatkan dalam prosesnya. Salah satu penunjangnya adalah dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang cocok. Guru yang kreatif akan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir kreatif pula (Sunarsi, S., Yunus, M., & Hamid, S. 2023).

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, menuntut guru menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat perkembangan saat ini kurikulum berfokus agar siswa dapat berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran di kelas. Era revolusi industri 4.0 dalam proses pembelajaran harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi semakin diterapkan dalam seluruh lapisan sekolah. Siswa harus difasilitasi untuk menggali sumber belajar yang diperoleh dan mendiskusikannya, sedangkan guru memfasilitasinya selama proses pembelajaran, seperti mendorong siswa untuk mencari bahan ajar, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil diskusinya. Di era digital saat ini tentunya berdampak di berbagai sektor, mulai dari pendidikan, sosial, bisnis, dan ekonomi, dan lain sebagainya. Siswa membutuhkan banyak hal untuk mengembangkan keterampilan disegala bidang. Format media, bentuk fisik di mana konten dimasukkan dan ditampilkan, memfasilitasi proses pembelajaran. Media visual merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa. Bisa berupa diagram di layar komputer, gambar papan tulis, foto, grafik buku, kartun, dll. (Smaldino et al., 2015). Media ini memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakter siswa sebagai digital native. Media visual juga mendukung kreasi siswa, mengekspresikan diri untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Banyak aplikasi yang tersedia secara gratis untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah aplikasi canva. Canva adalah program desain yang dilakukan secara online dengan menyajikan berbagai macam peralatan, seperti brosur, grafik, pamflet, poster, logo, presentasi, resume, dan lain sebagainya. Aplikasi canva ini juga bisa digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran tematik di sekolah dasar. Canva tersedia di play store atau app store secara gratis. Canva telah menyiapkan lebih dari 3 juta foto dan ilustrasi di aplikasinya. Canva juga terdapat ratusan elemen dan font. Dan semuanya

gratis untuk digunakan. Jadi, para pendidik dapat memanfaatkan, mencoba, membuat, dan mengedit desain mereka pembelajaran di aplikasi canva. Guru dapat melakukan pengeditan dengan filter siap pakai atau dapat memilih untuk berkreasi dengan menyesuaikan kecerahan, kontras, dan banyak lagi.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia dan pengaruh pemanfaatan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian adalah quasi eksperimental design metode matching pretest- posttest comparison group design.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen jenis quasi eksperimental design dengan metode matching pretest- posttest comparison group design. Pada penelitian ini digunakan kelompok pembandingan yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berada pada jenjang kelas yang sama dengan rombongan belajar yang berbeda. Pada penelitian ini kelompok kontrol adalah kelas VB dan kelompok eksperimen adalah kelas VA. Metode matching pretest- posttest comparison group design digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dengan masing- masing kelompok diawali dengan pemberian tes awal yang sama. Selanjutnya setelah adanya perlakuan diberikan tes akhir untuk membandingkan ada tidaknya pengaruh perlakuan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kanreapia, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan selama empat bulan pada semester genap tahun pelajaran 2023-2024, yaitu Maret hingga Juni 2024. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa di SDN Kanreapia, berjumlah 240 siswa yang tersebar di berbagai kelas. Sampel penelitian diambil secara nonrandom sampling, fokus pada siswa kelas VA dan VB dengan total 37 siswa, karena peneliti adalah guru kelas V dan siswa kelas V merupakan peserta ANBK serta capaian pembelajarannya mengarahkan pada kemampuan berpikir kreatif. Instrumen penelitian mencakup lembar angket, lembar observasi, dan tes kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan skala Likert serta teknik checklist. Variabel bebas adalah pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kreatif siswa. Data kuantitatif berupa hasil tes awal dan akhir dianalisis menggunakan SPSS versi 29, dengan uji statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan *Paired Sample Test*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada jenjang kelas V Dimana kelas VA berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan Kelas VB berjumlah 17 orang sebagai kelas kontrol. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan capaian pembelajaran yang diturunkan ke dalam tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disesuaikan dengan program semester akan dilakukannya penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menuntaskan modul pada Bab VII Sayangi Bumi. Adapun tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah mengajarkan siswa untuk mengenal masalah lingkungan melalui teks, gambar, dan diagram, dapat mengurai sebab dan akibat dari masalah tersebut, serta menulis teks eksposisi sederhana untuk meningkatkan kesadaran pembaca agar mencintai dan menjaga lingkungan serta menunjukkan tanggung jawab dalam memelihara dan melestarikan lingkungan.

Sebelum dilakukan penelitian, kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan kesempatan menjawab soal pretest yang kemudian hasil dari pretest tersebut dijadikan dasar sebelum dilakukannya perlakuan pada penelitian ini. Selanjutnya dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen yang memfokuskan pada pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sementara pada kelas kontrol tidak menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan perlakuan selama tiga kali pertemuan menuntaskan satu lingkup materi selanjutnya dilakukan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil posttest dari kedua kelompok tersebut kemudian dibandingkan nilai pretestnya dan dilakukan penghitungan untuk mengetahui efektifnya aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Pada pertemuan pertama di kelas kontrol guru menyiapkan media pembelajaran berupa teks dan gambar langsung pada papan tulis. Pada kelas eksperimen guru menyiapkan gambar dan membuat LKPD serta membuat PPT sederhana yang didesain pada aplikasi canva. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan urutan langkah pada modul ajar yang telah dibuat sebelumnya.

Pada pertemuan kedua di kelas kontrol guru menyiapkan media gambar yang dicopy dari modul ajar dan LKPD yang ditulis langsung oleh siswa, sedangkan pada kelas eksperimen guru menyiapkan media gambar, kartu sebab- akibat yang didesain menggunakan aplikasi canva sehingga lebih menarik digunakan oleh siswa.

Pada pertemuan ketiga di kelas kontrol guru menjelaskan materi ajar menggunakan power poin kemudian menginstruksikan kepada siswa untuk membuat poster pada kertas yang telah disediakan. Pada kelas eksperimen guru menggunakan aplikasi canva dalam mendesain presentasi kemudian menyiapkan sarana berupa chromebook yang digunakan siswa dalam membuat poster memanfaatkan aplikasi canva. Guru kemudian memfasilitasi siswa dalam memanfaatkan aplikasi canva dalam proses pembelajaran dengan menghasil produk poster yang didesain sendiri oleh siswa dengan memanfaatkan aplikasi canva. Poster tersebut kemudian dicetak dan dipajang pada ruang kelas sehingga tidak hanya sebagai produk atau hasil belajar namun juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran visual.

Setelah tiga kali pertemuan dilakukan tes sumatif lingkup materi atau posttest. Peneliti menentukan capaian keefektifan proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang telah dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia dengan melakukan uji Ngain. Uji Ngain kemudian dihitung dengan memanfaatkan SPSS Versi 29.

Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dilakukan dengan teknik observasi. Peneliti mengisi instrumen observasi berdasarkan kondisi di lapangan dengan membandingkan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Aktivitas yang diobservasi terdiri atas empat indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu fluency dengan aspek yang diamati: siswa mengajukan beberapa pertanyaan, siswa mampu mengemukakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan, serta siswa berpikir lebih cepat dan tepat dengan siswa lainnya. Indikator flexibility dengan aspek yang diamati: siswa memberikan solusi yang bervariasi, siswa dapat memberikan jawaban bervariasi. Indikator originality dengan aspek yang diamati: siswa mengemukakan pendapat dengan Bahasa sendiri, dan siswa menghasilkan karya tanpa bantuan guru. Indikator Elaboration dengan aspek yang diamati siswa mampu mengurai secara rinci jawaban atau ide yang dikemukakan. Hasil menunjukkan selama pembelajaran berlangsung diperoleh hasil pada pertemuan pertama di kelas kontrol untuk indikator fluency sebanyak 33%, indikator flexibility sebanyak 9%, indikator originality sebanyak 29%, dan indikator elaboration sebanyak 41%, sementara pada kelas eksperimen untuk indikator fluency sebanyak 38%, indikator flexibility sebanyak 23%, indikator originality sebanyak 38%, dan indikator elaboration sebanyak 45%. Pada pertemuan kedua di kelas kontrol untuk indikator fluency sebanyak 59%, indikator flexibility sebanyak 47%, indikator originality sebanyak 50%, dan indikator elaboration sebanyak 59%, sementara pada kelas eksperimen untuk indikator fluency sebanyak 60%, indikator flexibility sebanyak 68%, indikator originality sebanyak 55%, dan indikator elaboration sebanyak 65%. Pada pertemuan ketiga di kelas kontrol untuk indikator fluency sebanyak 73%, indikator flexibility sebanyak 62%, indikator originality sebanyak 59%, dan indikator elaboration sebanyak 65%, sementara pada kelas eksperimen untuk indikator fluency sebanyak 80%, indikator flexibility sebanyak 73%, indikator originality sebanyak 75%, dan indikator elaboration sebanyak 70%. Berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan pada masing-masing indikator keterampilan berpikir kreatif pada aktivitas belajar siswa. Indikator keterampilan berpikir kreatif pada aktivitas belajar siswa dengan nilai tertinggi secara berurut yaitu fluency, originality, flexibility, dan elaboration.

Aktivitas mengajar guru juga diobservasi oleh dua orang observer. Hasil observasi dari kedua observer tersebut kemudian dirata-rata untuk memperoleh nilai akhir. Adapun indikator yang diobservasi pada aktivitas mengajar guru terbagi atas tiga indikator. Indikator pertama yaitu aktivitas mengajar guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu: media yang dibuat guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan media yang dibuat guru dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Indikator kedua yaitu praktis dan luwes dengan aspek yang diamati meliputi: media yang dibuat guru mudah digunakan oleh guru, media dapat digunakan berulang dengan materi yang relevan, media dapat digunakan kapan saja dan Dimana saja, media dapat digunakan dalam waktu yang lama dan media dapat digunakan secara berkelompok dan secara perorangan. Indikator ketiga yaitu: guru terampil dengan aspek yang diamati meliputi: guru membuat sendiri media ajar dengan aplikasi canva, guru menjelaskan materi dengan lancar melalui media, guru menuntut siswa menggunakan media yang disiapkan serta guru membuat media pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan aplikasi canva. Hasil penelitian diperoleh hasil pada kelas kontrol guru memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 75%. Media yang dibuat guru dengan memanfaatkan aplikasi canva praktis dan luwes 80%. Guru terampil menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran 63%. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu sebesar 100% media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, sebesar 90% media yang dibuat guru dengan memanfaatkan aplikasi canva praktis dan luwes, Guru terampil menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran sebesar 88%. Berdasarkan tabel tersebut pula diperoleh hasil keterlaksanaan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sebesar 73% pada kelas kontrol dan 93% pada kelas eksperimen.

1. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kanreapia

Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran diukur melalui aktivitas belajar siswa menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, aktivitas mengajar guru dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, hasil isian angket respon siswa terhadap pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, serta hasil uji N-Gain dari pretest dan posttest. Sebelum memulai aktivitas pembelajaran guru membuat rencana pembelajaran melalui penyusunan modul ajar yang didalamnya terdapat media yang akan digunakan. Pembuatan media ajar menggunakan aplikasi canva diantaranya adalah membuat media presentasi materi ajar/bahan ajar, membuat LKPD, membuat media gambar/poster. Manfaat yang diperoleh guru ketika membuat media pembelajaran diantaranya adalah membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa belajar, memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, menciptakan suasana belajar menyenangkan tanpa tekanan, membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018) yang menyatakan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar, memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis, membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi Pelajaran, membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, menciptakan suasana belajar menyenangkan tanpa tekanan, membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan serta membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. Selain itu manfaat

media pembelajaran yang dirasakan siswa diantaranya: merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi siswa untuk belajar dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media. Hal ini juga sejalan yang dipaparkan oleh Suryani (2018) manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya: merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran, memberikan kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan pembelajaran memanfaatkan teknologi dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatifnya selain itu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianingsih (Wulandari & Mudinillah, 2022) menyebutkan media canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kelebihan dalam memanfaatkan canva dalam pembuatan media pembelajaran diantaranya mudah melakukan desain karena banyaknya template yang disediakan disesuaikan dengan kebutuhan. Guru dan siswa dapat menggunakan template gratis dengan menggunakan akun belajar.id saat login. Mampu meningkatkan kreativitas guru, serta tidak harus menggunakan laptop karena dapat dilakukan dengan menggunakan gawai. Sejalan dengan pendapat Tanjung dan Faiza (2019), kelebihan canva diantaranya: 1) memiliki beragam desain yang menarik, 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Sejalan dengan itu, menurut Idawati et al. (2022), kelebihan aplikasi canva diantaranya tersedia banyak template tinggal edit serta terdapat template- template gratis bagi guru, siswa, dan tenaga kependidikan lainnya.

Selain manfaat dan kelebihan yang diperoleh melalui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, berdasarkan penelitian yang dilakukan kelemahan dari aplikasi canva adalah hanya bisa diakses secara online serta pada pembuatan presentasi bahan ajar belum ada fitur insert tabelnya. Namun peneliti tetap mengupayakan maksimal dalam meminimalisir kekurangan tersebut dengan menggunakan aplikasi canva di tempat yang akses jaringan internetnya bagus serta memanfaatkan aplikasi lain yang relevan sesuai kebutuhan media yang akan dibuat. Sejalan dengan hasil tersebut, Monoarfa & Haling (2022) juga memaparkan kelemahan aplikasi canva salah satunya ialah canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui uji N-Gain pretest dan post test diperoleh hasil bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif berjalan dengan cukup efektif. Hal ini dapat dilihat pada paparan tabel sebelumnya dimana pada kelas eksperimen nilai N-Gain siswa paling tinggi berada pada kategori cukup efektif. Pengkategorian ini disusun sejalan dengan pendapat Hake (Rajagukguk & Hazrati, 2021) bahwa siswa dengan rentang nilai 56-75 berada pada kategori cukup efektif. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astutik (2023), bahwa melalui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran secara signifikan terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pada keterampilan berpikir kreatif siswa. Melalui hasil uji N-Gain juga diperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan kategori kemampuan berpikir kreatif menurut Arikunto (Putra, 2018), jika nilai N-Gain yang diperoleh dengan interval 68%-100% maka dikategorikan kreatif. Hasil penelitian diperoleh jumlah dengan kategori kreatif pada kelas eksperimen sebesar 50% dan kelas kontrol sebesar 12%.

Berdasarkan hasil penelitian pada observasi aktivitas belajar siswa diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan memperhatikan indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration maka penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari & Montessori (2021), bahwa keahlian berpikir kreatif merupakan keahlian berpikir seorang tentang suatu secara mudah, orisinal, serta fleksibel lewat proses menciptakan, menebak, berimajinasi, menyelidiki, serta menciptakan suatu yang baru ataupun pemikiran yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil penelitian pada aktivitas mengajar guru, pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa terlaksana dengan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hake (Rajagukguk & Hazrati, 2021) bahwa pembelajaran berjalan efektif jika berada pada kategori nilai >75. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas mengajar guru dimana guru membuat media sesuai tujuan pembelajaran sehingga media dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media yang dibuat oleh guru didesain sendiri menggunakan aplikasi canva sehingga dapat digunakan berulang dengan isi yang berbeda, dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Berdasarkan aktivitas mengajar guru maka berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa mampu mengajukan pertanyaan, mengemukakan jawaban dari pertanyaan serta berpikir lebih cepat dari siswa lainnya berdasarkan indikator fluency dalam keterampilan berpikir kreatif. Sejalan dengan pendapat La Moma bahwa Berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta menggabungkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Permana et al., 2023). Pada indikator flexibility siswa dapat memberikan Solusi yang bervariasi dan memberikan jawaban yang bervariasi. Sejalan dengan pendapat Munandar (Qomariyah & Subekti, 2021), ketercapaian indikator flexibility siswa dapat memberikan Solusi yang variative (dari semua sudut pandang). Indikator Originality siswa mengemukakan pendapat dengan bahasanya sendiri dan dapat menghasilkan karya tanpa bantuan guru. Hal ini sejalan dengan paparan Munandar (Qomariyah & Subekti, 2021) bahwa ketercapaian indikator berpikir orisinal (original thinking) yaitu siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah

dipahami). Selanjutnya pada indikator elaboration siswa mampu mengurai secara rinci jawaban atau ide yang dikemukakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Noer (Aurannisa, 2023), salah satu indikator keterampilan berpikir kreatif adalah elaborasi (elaboration) diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan yang signifikan pada keempat indikator tersebut sehingga pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada angket peserta didik diperoleh hasil sebagian besar siswa memberi jawaban setuju dan sangat setuju baik pada indikator pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran maupun pada indikator peningkatan keterampilan berpikir kreatif sehingga dikategorikan pada pemberian respon sangat positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (Kusumawardani et al, 2020) bahwa respon yang diberikan siswa pada angket yang dibagikan jika berada pada nilai 80%-100% berada pada kategori sangat positif.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kanreapia

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui uji hipotesis dengan independent sample test diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan signifikan dari hasil pretest dan post test hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia. Sejalan dengan penelitian Aurannisa (2023), diperoleh hasil rata-rata skor post-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian Mayanti & Widiyatmoko (2023), diperoleh hasil melalui pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan demikian terwujud generasi bangsa yang dapat menghadapi tantangan di abad 21.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia Kabupaten Gowa. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan fluency, flexibility, originality, dan elaboration sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan dasar, khususnya dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang memberi hasil pentingnya aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat terjadinya peningkatan pada kemampuan keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek Fluency, Flexibility, Originality, dan Elaboration saat pembelajaran berlangsung serta meningkatnya hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kanreapia Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana ada peningkatan secara signifikan antara hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sekolah secara maksimal memanfaatkan sarana yang ada dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di kelas terutama untuk tujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Guru senantiasa meningkatkan kompetensinya dalam mengeksplorasi lebih dalam aplikasi canva sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sebagai opsi untuk dimanfaatkan pada mata Pelajaran lainnya

Daftar Pustaka

- Astutik, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN PandanRejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775-800.
- Aurannisa, A. A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V di SF Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi* (Skripsi, FKIP UNPAS).
- Febriyanti, A. F., Susanta, A. S., & Mukhtadir, A. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 176-183.
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Istiningsih, A., Mawardi, M., & Permata, H. K. I. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran mind mapping. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 11(1), 1-16.
- Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta.

- Kurniawan, S., Suryaningsih, Y., & Gaffar, A. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 622-629).
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Analisis respon peserta didik terhadap media video animasi menggunakan sparkol videoscribe materi fluida dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 11-15.
- Mayanti, A. N. R., & Widiyatmoko, A. (2023). Review Artikel: Model Pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan Canva pada Materi Energi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model project-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPA kelas V SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14692-14704.
- Putra, Y. P. (2018). Penggunaan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar matematika siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 71-78.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rajagukguk, W., & Hazrati, K. (2021). Analisis self-efficacy siswa dalam penelitian pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik dan inkuiri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2077-2089.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275-5279.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New York: Pearson
- Sunarsi, S., Yunus, M., & Hamid, S. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta Didik UPT SPF SD Negeri Mangkura I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 4(1), 01-11.
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- 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.
- Undang- Undang No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. 2023. Tim Literasi Nusantara. CV Literasi Nusantara Abadi: Jakarta
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran Project-Based Learning berbasis pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209-220.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10-16.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118