

The Influence of Canva Media on Creative Thinking Skills in Science Learning Materials for Grade IV Students of UPTD SD Negeri 122399

Elvionita Malau¹, Aprido Simamora², Asister Fernando Siagian³, Gunaria Siagian⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Email: elvionitamalau4@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, bahan ajar yang kurang memadai dan media pembelajaran yang tidak melibatkan siswa karena menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Canva Terhadap Kemampuan Berikir Kreatif Dalam Materi Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122399. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Design penelitian yang digunakan yaitu eksperimen, dengan bentuk pre-experimental design yang menggunakan design "one group pretest posttest design" sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122399 yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat pengaruh media canva terhadap kemampuan berikir kreatif dalam materi pembelajaran IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122399. Hal ini dibuktikan dengan Uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata Pretest 50,4 dan rata-rata Posttest 85,8 yang dimana N-Gain Score terendah terdapat 0,39 dan N-Gain Score tertinggi 0,94, sehingga memperoleh gain 0,78. Artinya kelas tersebut mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan kategori tinggi karena (g) lebih dari sama dengan 0,70. Berdasarkan data tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan atau penggunaan media pembelajaran Canva berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan sebelumnya.

Keyword: Model Pembelajaran; Media Canva; Berpikir Kreatif; Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

The low creative thinking ability of students is caused by several factors including inadequate teaching materials and learning media that do not involve students because they use less varied learning models. This study aims to determine the Effect of Canva Media on Creative Thinking Ability in Science Learning Materials for Grade IV Students of UPTD SD Negeri 122399. The type of research used in this study is quantitative research. The research design used is experimental, with a pre-experimental design form that uses a "one group pretest posttest design" design, the sample in this study were 20 grade IV students of UPTD SD Negeri 122399. The instrument used in this study was a test. Based on the results of the research that has been carried out, there is an influence of Canva media on creative thinking skills in the science learning material of grade IV students of UPTD SD Negeri 122399. This is proven by the N-Gain Test showing that the average Pretest is 50.4 and the average Posttest is 85.8 where the lowest N-Gain Score is 0.39 and the highest N-Gain Score is 0.94, thus obtaining a gain of 0.78. This means that the class experienced an increase in critical thinking skills with a high category because (g) is more than or equal to 0.70. Based on these data, it is concluded that the application or use of Canva learning media has succeeded in increasing students' creative thinking skills compared to before.

Keyword: Learning Model; Canva Media; Creative Thinking; Social Science Learning

Corresponding Author:

Elvionita Malau,

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,

Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kec. Siantar Tim., Kota Pematang

Siantar, Sumatera Utara 21136, Indonesia

Email: elvionitamalau4@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sebuah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan sistematis dan terorganisir, tujuannya untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang kepada orang lain (Sugiyono, 2019). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia. Proses ini dilakukan melalui pengajaran dan pelatihan.

Mengacu pada pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam sekitarnya dan juga membantu anak untuk menentukan dan mengembangkan potensi pada dirinya. Pendidikan merupakan proses melakukan bimbingan, pembinaan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup mampu untuk melaksanakan tugas hidupnya sendiri secara mandiri tidak terlalu bergantung pada orang lain.

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan dampak yang berarti jika tidak didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas. Guru diharapkan memiliki kompetensi untuk menerapkan model atau metode yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan relevan dengan mata pelajaran, seperti IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari baik makhluk hidup maupun benda mati dalam konteks interaksinya, serta menganalisis kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Marwa dkk. (2022), Pembelajaran di sekolah dasar memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPAS ini dalam kurikulum merdeka. Tujuan belajar IPAS adalah untuk mengembangkan berpikir kreatif. Oleh karena itu sangat penting untuk mengembangkan pemikiran kreatif saat belajar IPAS. Berpikir kreatif dapat dilatih dengan bantuan lingkungan belajar yang interaktif maka dari penting untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik.

Hasil studi PISA telah mengemukakan berbagai masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hasil tes 'Programme for International Student Assessment' atau PISA telah menunjukkan tingkat literasi siswa Indonesia masih jauh dari rata-rata pendidikan global, siswa Indonesia memiliki bakat sangat rendah dalam hal kreativitas dalam penalaran kreatif. Dalam asesmen ketrampilan kreatif, Indonesia berada di urutan hanya 5 % dari siswa Indonesia dinilai mahir berpikir kreatif, sementara lebih dari 50% peserta didik Singapura dinilai mampu menunjukkan pola pikir kreatif, 31% siswa Indonesia memiliki kemampuan dasarnya, jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata di seluruh Negara OECD (78%) siswa Indonesia dinilai setidaknya mampu memahami makna dari sebuah teks, dan mampu mengembangkan ide kreatif. 0% dari siswa Indonesia masuk kelompok dengan nilai tertinggi dalam kemampuan membaca (rata-rata OECD : 20%) (Marten S. 21.06.2024, Art Calls Indonesia. Kualitas suatu pendidikan selalu mengacu kepada kemampuan berpikir siswa, di mana kualitas pendidikan yang baik merupakan tujuan pendidikan itu sendiri. Kualitas pendidikan yang masih rendah, seakan menjadi sorotan yang tajam dan bahkan merupakan masalah yang sangat besar di Indonesia. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Simamora, dkk 2024).

Kenyataannya kualitas pendidik itu belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV di UPTD SD 122399, peneliti menemukan sebuah permasalahan dimana permasalahan tersebut berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa kurang optimal. Berikut adalah data nilai ulangan bulanan pelajaran IPAS siswa kelas IV UPTD SD NEGERI 122399:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV

KKM	Kelas	Jumlah Siwa	Presentase	Kumulatif
>70	IV	7	35%	Tuntas
<70		13	65%	Tidak Tuntas
Jumlah	20		100%	

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV di UPTD SD NEGERI 122399 menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari yang diharapkan. Hal ini berdasarkan bahwa tingkat rata-rata presentase siswa yang belum tuntas sebesar 65% dan mencapai ketuntasan dengan presentase sebesar 35%. Sehingga dapat diartikan bahwa rata-rata jumlah siswa belum mencapai ketuntasan yaitu 7 orang yang dimana jumlah ini melebihi setengah dari jumlah seluruh siswa yang ada oleh karena itu, tingkat pencapaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD 122399 dinyatakan rendah.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang signifikan. Salah satunya adalah rendahnya variasi dalam media pembelajaran yang diterapkan, yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, siswa cenderung bosan, tidak fokus, kurang bersemangat dan kurang aktif yang nantinya akan berpengaruh kepada kemampuan berpikir kreatif siswa. Penyampaian materi pelajaran juga terlihat kurang menarik, terutama akibat minimnya pemanfaatan media atau alat pembelajaran, yang berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Selain itu, selama proses belajar mengajar, khususnya di kelas IV, penulis juga mencatat bahwa siswa cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang menunjukkan perlunya perbaikan dalam media pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Permasalahan tersebut harus segera diantisipasi oleh guru. Oleh karena itu penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa untuk berpikir kreatif pada materi pembelajaran IPAS

Guru yang bijak bukan saja yang menguasai bidang ilmunya, akan tetapi harus mengenal proses belajar mengajar, mendorong siswa untuk berikir kritis dan kreatif, penggunaan alat-alat peraga, teknik penilaian dan mampu menciptakan lingkungan yang aktif dan demokratis dalam proses pembelajaran (Dewey (1859-1952)). Jadi guru harus menguasai cara penyampaian materi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik, dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti dan keterampilan yang optimal.

Tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada peserta didik. Sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman, guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai keunikannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami berbagai media pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing peserta didik secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis media pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru di dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami dengan baik dan tersampaikan dengan baik. Menurut Sugiyono (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang belajar mengajar dan menjelaskan pentingnya pesan atau informasi yang ingin di sampaikan agar tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai. Sedangkan Umar Suwito (Arikunto, 1993) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk menvapai tujuan pembelajaran.

Mengacu pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan seorang tenaga pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Seperti yang kita ketahui siswa SD sangat menyukai hal yang baru dan menarik atau kreatif, maka dari itu kita sebagai pendidik harus menciptakan media yang menarik dan kreatif sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir kreatif.

Salah satu aplikasi yang sedang populer dalam pembuatan materi visual adalah canva. Canva adalah sebuah platform desain grafis daring yang populer dan user friendly (Hapsari dkk.,2023). Dirancang untuk memudahkan pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain hgrafis untuk membuat berbagai materi visual dengan tampilan profesional. Canva menyediakan berbagai fitur, template dan elemen dan elemen desain yang dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, media sosial, kartu nama dan banyak lagi (Adi, 2020). Penggunaan canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Dalam konteks pendidikan, Canva digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru dapat membuat materi pembelajaran visual yang menarik perhatian siswa. Pembelajaran canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan visual dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada penggunaan aplikasi canva juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, nantinya juga akan mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada secara positif bukan hanya untuk dunia permainan saja. Dalam ranah pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan teknologi.

Canva juga dapat menampilkan keragaman, audio, video dan animasi gambar serta elemen yang menarik lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat

siswa lebih focus memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik perhatian siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kuliatas belajar mengajar. Jika media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin menarik, maka tingkat berpikir kreatif serta motivasi belajar siswa semakin tinggi, maka dari itu penulis menerapaka media Canva kepada siswa Sekolah Dasar.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. Kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah aspek yang penting dalam menciptakan inovasi dan menemukan ide-ide untuk memecahkan sebuah masalah. Sari & Ekayanti, (2022) dalam Siagian, dkk (2024) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita memunculkan suatu ide baru. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin menuntut inovasi dan kreativitas sebagai solusi untuk menghadapi permasalahan yang kompleks.

Berpikir kreatif terdiri dari dua suku kata yaitu berpikir dan kreatif, berpikir itu sendiri merupakan aktivitas mental yang dialami seseorang ketika menghadapi suatu masalah atau situasi yang memerlukan pemecahan. Menurut Hariman (2017) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir yang mencoba menciptakan ide-ide baru. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai aktivitas mental yang digunakan seseorang untuk mendapatkan ide atau gagasan baru, oleh karena itu berpikir kreatif termasuk dalam ranah kognitif. Munandar (2009) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan memunculkan banyak kemungkinan jawaban atas suatu masalah, menekankan pada kualitas, efisiensi dan variasi jawaban.

Siagian, dkk (2024) mengemukakan bahwa berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menemukan solusi yang inovatif, serta mengembangkan ide-ide yang orisinil. Ada beberapa aspek utama dalam berpikir kreatif, yaitu: 1. Kefasihan (Fluency) kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu singkat. 2. Fleksibilitas (Flexibility) kemampuan untuk mengubah atau menyesuaikan pendekatan terhadap masalah. 3. Origialitas (Originality) kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan unik, orang yang kreatif cenderung memiliki kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan dan menciptakan sesuatu yang berbeda. 4. Elaborasi (Elaboration) kemampuan untuk mengembangkan atau merinci ide yang ada dengan lebih mendalam, menggalo potensi lebih jauh dan memperkaya ide tersebut.

Mengacu pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah upaya atau aktivitas yang dilakukan seseorang yang dimana bertujuan untuk mendapatkan ide ide atau gagasan yang baru untuk menyelesaikan sebuah masalah. Kegiatan berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk berpikir konvensional, serta menggabungkan informasi atau konsep yang berbeda untuk menciptakan sesuatu yang baru atau unik. Berpikir kreatif sering kali melibatkan imajinasi, eksplorasi dan eksperimen tanpa gagal.

Faktor lain yang turut berperan dalam rendahnya pencapaian KKTP adalah ketidakmerataan akses ke pendidikan berkualitas. Banyak sekolah di daerah terpencil atau kurang berkembang tidak memiliki fasilitas yang memadai serta sumber daya pengajar yang berkualitas. Situasi ini menyebabkan siswa kesulitan untuk mencapai standar yang telah ditetapkan. Penelitian oleh UNESCO (2020) menunjukkan bahwa siswa yang berada di daerah dengan akses pendidikan yang terbatas cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah dibandingkan dengan teman-teman mereka di daerah yang lebih maju.

Sejumlah peneliti telah menunjukkan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai aspek, termasuk keterampilan menulis, mendesain dan menyelesaikan tugas berbasis proyek. Canva memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka melalui antar muka yang ramah pengguna serta fitur yang mendukung eksplorasi kreatif (Desniarti, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan kritis pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir mereka (Rianti, dkk 2024)

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

2. RESEARCH METHOD

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono, (2012:8) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode

penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini bermaksud untuk mengetahui keefektifan suatu teori/konsep/model/media dengan cara menerapkan perlakuan pada suatu kelompok yang menjadi subjek penelitian dengan menggunakan kelompok pembandingan yang disebut sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini digunakan untuk menemukan perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa, dimana penelitian menggunakan media aplikasi canva. Adapun alasan peneliti menggunakan metode eksperimen one group pretest posttest design karena sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin diketahui yaitu untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva kemampuan berpikir kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 122399. Penelitian ini menggunakan one group pretest dan posttest design dengan menggunakan kelompok experiment yang diberi perlakuan (treatment). Dalam memberikan perlakuan kelompok tersebut diberi pretest dan posttest dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum experiment (0^1) disebut pretest dan sesudah eksperimen (0^2) disebut posttest.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD NEGERI 122399 yang berlokasi Jl.Siak, Martoba, Kec. Siantar dengan lokal kelas yang diteliti adalah kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2024/2025

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Menurut Sugiyono (2017: 215) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian yang akan dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas IV di UPTD SD NEGERI 122399 dengan jumlah 20 siswa. Adapun alasan peneliti memilih populasi kelas IV karena masih banyak siswa yang memiliki minat belajaryang rendah sehingga mereka tidak mampu untuk berpikir kreatif.

2) Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian. Maka sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah nonprobability sampling, dimana sampel yang dipilih adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Maka dalam penelitian ini sampel terdiri dari seluruh siswa kelas IV UPTD SD Negeri 12399 yang berjumlah 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
V	9	11
Jumlah	20	

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Mengacu pada pandangan Makbul (2021) teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Test (pretest dan posttest)

Peneliti memberikan soal berupa essay kepada siswa sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam pemberian test ini dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah kegiatan belajar. Tes yang pertama disebut pretest. Pretest adalah tes yang diberikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan perlakuan (terjadi proses pembelajaran) maka dilakukan posttes. Posttest merupakan tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

2) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi sangatlah penting. Hal ini karena penelitian akan memiliki bukti yang akurat dan dapat disajikan secara konkret. Sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Dokumentasi penelitian dapat berupa video, gambar, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu suatu teknik analisis yang memuat perhitungan matematis karena informasi yang diperoleh berupa angka yaitu test hasil belajar yang akan diberikan kepada siswa informasi yang telah dikumpul dari 1 kelas penelitian yaitu kelas eksperimen diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan mengenai ada atau tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan media pembelajaran aplikasi canva teknik analisis informasi yang digunakan untuk penelitian ini untuk mengetahui besar peningkatan kemampuan literasi siswa yaitu dengan menggunakan faktor hack atau yang sering disebut dengan gain faktor.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Dari hasil yang didapatkan peneliti bahwa siswa mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Terutama pada saat pengimplementasian media canva siswa aktif untuk memberikan ide-ide kreatif mereka untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dalam penggunaan media canva hal ini sesuai dengan pendapat sesuai juga dengan pendapat Siagian, dkk (2024) bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita memunculkan suatu ide baru. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hafiz (2021) menyatakan bahwa canva adalah sebagai berikut: Melalui aplikasi canva pendidik dapat menyampaikan materi secara kreatif dan menarik, aplikasi ini dapat digunakan berbagai macam projek, aplikasi ini menyajikan banyak fitur yang terkandung didalamnya, melalui aplikasi canva dapat mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, melalui aplikasi canva tersebut menjadikan seorang pendidik lebih kreatif dan inovatif.

Analisis data dilakukan menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui data dalam penelitian bahwa nilai rata-rata dari skor gain ternormalisasi yaitu 0,787 dengan interpretasi efektif. Dan untuk kriteria peningkatan gain pada tabel hasil uji N-Gain diatas terdapat 18 siswa kategori tinggi dan 2 siswa kategori rendah. Sehingga Dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Media Canva Terhadap Kemampuan Berikir Kreatif Dalam Materi Pembelajaran Ips Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122399. Ha diterima dan H0 ditolak. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Sepriyanti, dkk (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan kritis pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir mereka. Dan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Panggabean & Ronzi (2024) dengan hasil media pembelajaran dinilai praktis dan layak untuk digunakan karena memiliki skor validitas 90%. Setelah diujicobakan pada peserta didik, media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan skor ketuntasan kelas mencapai 75%.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa kelas IV UPTD SN Negeri 122399, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media canva berpengaruh terhadap kemampuan berikir kreatif dalam materi pembelajaran IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122399. Hal ini dibuktikan dengan Uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata *Pretest* 50,4 dan rata-rata *Posttest* 85,8 yang dimana N-Gain Score terendah terdapat 0,39 dan N-Gain Score tertinggi 0,94, sehingga memperoleh gain 0,78. Artinya kelas tersebut mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan kategori tinggi karena $(g) \geq 0,70$. Berdasarkan data tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan atau penggunaan media pembelajaran Canva berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan sebelumnya.

REFERENCES

- Abdurrozaq, R., Jayadinata, A. K., & Isrok'atun, I. A. (2016). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871-880.
- Adi, S. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar.
- Andangsari, E. W. (2007). *Merencanakan dan mengembangkan karir*.
- Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-learning training and evaluation: A qualitative study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 155-164. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201>
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407-419.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran* (Edisi 1). Raja Grafindo Persada.

- Aulia. (2018). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 69–77.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desniarti, D., Zulfitri, Z., Ahda, H., & Khayroiyyah, S. (2022). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bagi guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 5(1), 57–65.
- Fathonah, A. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian. <https://jurnal.stitbb.ac.id/index.php/al-fathonah/article/download/44/29>
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Fatria. (2017). Penerapan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 12–16.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and media: A systematic approach* (Second Edition).
- Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran kitabah di SD IT Brilliant Batusangkar. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90–105.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanic test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–67.
- Hamalik, O. (2005). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2020). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Hapsari, D. R., Sulistiawati, A., & Rahmadhony, A. (2023). Media exposure and its impact on women's knowledge in family planning program in Indonesia. *Komunikasi Pembangunan*, 21, 73–84.
- Harriman. (2017). Berfikir kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2011). *Instructional media and technologies for learning* (9th ed.). Merrill/Prentice Hall.
- Iksan, R. (2004). Pemikiran pendidikan John Dewey (1859–1952): Perspektif filosofis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(46).
- Jakni. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia daring*. Balai Pustaka. www.kbbi.web.id
- Khasanah, U., Herman, H., Pratama, H. C., & Darodjat, D. (2024). Pembelajaran tematik: Konsep, aplikasi dan penilaian. *Penerbit Tahta Media*. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/785>
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian. <https://repository.metopen.id/MetodePengumpulanData-dan-Instrumen.pdf>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru COPE*, 18(1), 51–57.
- Munandar, S. C. U. (1985). *Pengembangan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Gramedia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Munandar. (2016). Membangun kemampuan berpikir kreatif matematis dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan e-learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 588.
- Munandar. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas VII SMP Bekasi. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 400.
- Napitupulu, A. T., Simanjuntak, G. W., Silaban, L. P., Tampubolon, S. E., Sinaga, S. M., Simanjuntak, T. L., Herman, H., Munthe, M. V. R., Sitanggang, A., & Naibaho, W. (2023). Penggunaan gambar sebagai media untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V SDN 091288 Sibaganding. *Beru 'beru': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.31605/jipm.v2i1.2749>
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Jurnal Raudhah*. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/1234>
- Purba, N., Purba, R., Setiyadi, M. W., Ate, C. P., Razali, R., Saputra, N., & Herman, H. (2025). Analyzing the impact of digital information communication technologies (DICT) on literacy development in third grade primary school: A case study on education. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(4s), 345–352. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i4s.526>
- Resmini, S. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel, dan paradigma penelitian. <https://staisumatera-medan.ac.id/viewofprosespenelitian>
- Rohani, A. (1997). *Media instruksional edukatif*. Rineka Cipta.
- Saragih, N., Sherly, S., & Herman, H. (2024). Konsep analisis SWOT dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan orangtua lembaga TK Swasta RK Bintang Timur Pamatang Raya. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(2), 29–35. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i2.1094>
- Sari, & Ekayanti, A. (2022). Pengembangan soal tipe TIMSS untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(11), 1659–1668. <https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/2706>
- Siagian, A. F. (2024). Sosialisasi model pembelajaran Creative-Scientific Decision Making Skills (CSDMS) dalam melatih keterampilan berpikir kreatif. *Jurnal Biodidaktika*, 5(2), 1920–1925.

- Situmorang, G. E., Herman, H., & Saragih, E. Y. E. (2024). Pengajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di UPTD SMP Negeri 2 Pematangsiantar: Studi kasus praktek pengalaman lapangan. *Creation: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 6–10. <https://j-creation.org/index.php/creation/article/view/3>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (2020). *Pengantar dan pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah*. Rineka Cipta.
- Suryanto, A., Djatmiko, T., Syamsir, & Mardiana, A., (2021). *Evaluasi pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Tanjung, R., Arifudin, O., Sofyan, Y., & Hendar, H. (2020). Pengaruh penilaian diri dan efikasi diri terhadap kepuasan kerja serta implikasinya terhadap kinerja guru. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 4(1), 380-391.
- Turnip, P. L. F., Simamora, A. B., & Tambunan, J. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan metode inkuiri pada mata pelajaran ipa di kelas v. *Jurnal rectum: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 4(2), 722-734.
- UNESCO. (2020, March 26). UNESCO rallies international organizations, civil society and private sector partners in a broad coalition to ensure #LearningNeverStops. Retrieved from <https://en.unesco.org/news/unesco-rallies-internationalorganizations-civil-society-and-private-sector-partners-broad>
- Wahab, A., M., Zaini, M.. (2021). *Media pembelajaran IPA*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.