

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

**LEHA PUTRI KURNIA SARI
NPM 2113053188**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *CANVA* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF KELAS V SD

Oleh

LEHA PUTRI KURNIA SARI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V Sekolah dasar. Pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode ceramah belum menerapkan pembelajaran dengan media interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dengan *non equivalent control group design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Banjar Negeri dengan jumlah 48 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan Teknik sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas V SD Negeri 2 Banjar Negeri.

Kata Kunci : berpikir kreatif, *canva*, media *powerpoint*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF POWERPOINT MEDIA ASSISTED BY CANVA ON THE CREATIVE THINKING ABILITIES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

By

LEHA PUTRI KURNIA SARI

The problem of this research was the low indicator creative thinking ability of fifth-grade elementary school students. Learning in schools still used the lecture method and had not yet implemented learning with interactive media. The purpose of this research was to determine the effect of using PowerPoint media by assisted Canva on creative thinking skills in elementary school IPAS learning. This type of research used quantitative research with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The population and sample of this study were all fifth-grade students of SD Negeri 2 Banjar Negeri, totaling 48 students. The sampling technique used in this research was the saturated sampling technique. The results of the study showed that there was a significant influence of Canva-assisted PowerPoint media on the creative thinking abilities of fifth-grade students at SD Negeri 2 Banjar Negeri.

Keywords: creative thinking, canva, *powerpoint* media

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
KELAS V SD**

Oleh

LEHA PUTRI KURNIA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA *POWERPOINT*
BERBANTUAN *CANVA* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF KELAS
V SD**

Nama Mahasiswa : **Ieha Putri Kurnia Sari**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053188

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

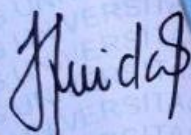
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

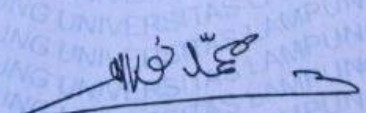

Frida Destini, M. Pd.

NIP. 198912292019032019


Siti Nurjanah, M.Pd.

NIP. 199309172024062002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP. 197412202009121002

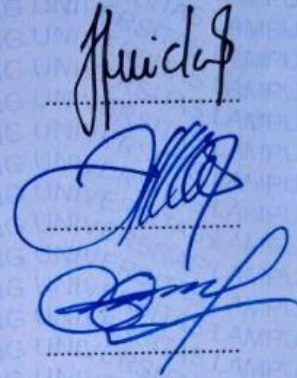
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Frida Destini, M.Pd.

Sekretaris : Siti Nurjanah, M.Pd.

Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Leha Putri Kurnia Sari
NPM : 2113053188
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V SD” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan



Leha Putri Kurnia Sari

NPM 2113053188

RIWAYAT HIDUP



Leha Putri Kurnia Sari dilahirkan di Rejomulyo, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung pada 08 April 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari 1 bersaudara pasangan Bapak Sukarji dan Ibu Marfuah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut :

1. SD Negeri 2 Banjar Negeri lulus pada tahun 2015
2. MTs Daarul Ma'arif lulus pada tahun 2018
3. MA Daarul Ma'arif lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri Canggung, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Canggung, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Pendidikan bukan tentang mengenai wadah yang kosong, tapi pendidikan merupakan proses untuk menyalakan api pikiran.”

-Butler Yeats-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga berkat rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini saya persembahkan untuk

Orang tuaku tercinta

Bapak Sukarji dan Ibu Marfuah, yang selalu mendoakan di setiap langkahku, memberikan kasih sayang yang tiada batasnya, memberikan pengorbanan tanpa pamrih kepada anakmu ini, yang tidak bisa kubalas hanya dengan selembar kertas ini hanya sebuah doa yang bisa kupanjatkan untuk kedua orang tuaku tercinta.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bahagia.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah ala kulli hal, Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan nikmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V SD” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati yang tulus, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan mengesahkan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M. Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung dan memfasilitasi administrasi dan kemajuan prodi sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M. Pd., Penguji utama yang senantiasa mendukung dan memberikan saran, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Frida Destini, S. Pd., M. Pd., Ketua Penguji dan Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Siti Nurjanah, M. Pd., Sekretaris Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang luar biasa serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi sehingga bisa terselesaikan.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu Pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Suwardiyah, S. Pd., dan Cici Ariany, S. Pd yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 1 Haduyang.
10. Kartini, S. Pd., Dian Puspita, S. Pd., dan Rita Haspida, S. Pd., Kepala sekolah dan wali kelas V A dan V B SD Negeri 2 Banjar Negeri yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 2 Banjar Negeri yang telah berpartisipasi demi kelancaran skripsi ini.
12. Tetangga kamarku Dara Nurul Badriah yang sudah menjadi calon mahasiswa juga, yang telah membantu dengan semampumu sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabatku Della Rahma Halimah Ika Andhita, keluarga besarku tersayang, dan calon imamku sekaligus teman spesial seperjuanganku, terimakasih selalu menemani, membantu, memberi dukungan dan mendoakan peneliti dari awal hingga akhir ini sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Rekan Mahasiswa PGSD FKIP angkatan 2021, terkhusus *exsposi* kelas i yang telah membersamai dan selalu memberikan semangat kepada peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 26 Mei 2025

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'L. Putri Kurnia Sari' with a stylized flourish at the end.

Leha Putri Kurnia Sari

NPM 2113053188

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B . Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Hakikat Belajar	12
1. Pengertian Belajar.....	12
2. Prinsip-prinsip Belajar.....	13
3. Teori Belajar.....	14
B. Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Pembelajaran.....	15
2. Komponen-komponen Pembelajaran.....	16
C. Pembelajaran IPAS	17
1. Pengertian IPAS.....	17
2. Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.....	18
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPAS.....	20
4. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	22

D. Kemampuan Berpikir Kreatif	23
1. Pengertian Berpikir.....	23
2. Tujuan Berpikir.....	24
3. Jenis-Jenis Berpikir.....	25
4. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif.....	27
5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	28
6. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	30
E. Pembelajaran Berbasis ICT.....	32
1. Pengertian Media.....	32
2. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	33
3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	34
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	35
F. Media PowerPoint	36
1. Pengertian Media PowerPoint.....	36
2. Prinsip-Prinsip Menggunakan <i>PowerPoint</i>	37
3. Fungsi Media <i>PowerPoint</i>	39
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>PowerPoint</i>	40
5. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i>	42
G. Aplikasi <i>Canva</i>	43
1. Pengertian <i>Canva</i>	43
2. Fungsi Media <i>Canva</i>	44
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Canva</i>	45
4. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Canva</i>	47
H. Penelitian yang Relevan	49
I. Kerangka Pikir	50
J. Hipotesis Penelitian	52
III. METODE PENELITIAN	53
A. Jenis dan Desain Penelitian	53
B. <i>Setting</i> Penelitian	54
C. Prosedur Penelitian	54
D. Populasi dan Sampel.....	55
E. Variabel Penelitian.....	56
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	57
1. Definisi Konseptual.....	57

2. Definisi Operasional.....	58
G. Teknik Pengumpulan Data	60
1. Teknik Tes.....	60
2. Teknik Non Tes.....	60
D. Instrumen Penelitian	61
1. Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
2. Instrumen Non Tes.....	63
E. Uji Prasyarat Instrumen	64
a. Uji Validitas.....	64
b. Uji Reliabilitas.....	65
c. Uji Daya Pembeda Soal.....	66
d. Uji Tingkat Kesukaran.....	67
F. Uji Prasyarat Analisis Data	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas.....	68
G. Teknik Analisis Data	69
1. Uji N-Gain.....	69
2. Analisis Keterlaksanaan Media <i>Powerpoint</i>	70
3. Uji Hipotesis Penelitian.....	70
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Profil Sekolah	72
B. Hasil Penelitian	73
1. Pelaksanaan Penelitian.....	73
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	74
3. Analisis Data Hasil Penelitian	74
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	84
C. Pembahasan	87
D. Keterbatasan Penelitian	91
V. SIMPULAN DAN SARAN	92
A. Simpulan.....	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Deskripsi perolehan persentase soal kemampuan berpikir	4
2. Data hasil persentase kemampuan berpikir kreatif tiap indikator.....	5
3. Hasil Penelitian Relevan	49
4. Jumlah peserta didik kelas 5	56
5. Kriteria kemampuan berpikir kreatif.....	59
6. Kisi-kisi berpikir kreatif.....	62
7. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan media powerpoint.....	63
8. Hasil Uji Validitas.....	64
9. Koefisien Reliabilitas	65
10. Klasifikasi daya pembeda soal	66
11. Hasil perhitungan daya beda	66
12. Klasifikasi tingkat kesukaran	67
13. Hasil analisis tingkat kesukaran	67
14. Kriteria uji N-Gain	69
15. Interpretasi aktivitas pembelajaran	70
16. Pelaksanaan penelitian	73
17. Deskripsi hasil penelitian	74
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	75
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	77
20. Klasifikasi nilai N-Gain	78
21. Keterlaksanaan perolehan nilai kemampuan berpikir.....	80
22. Nilai tiap indikator berpikir kreatif peserta didik.....	82
23. Hasil observasi keterlaksanaan media.....	83
24. Hasil uji normalitas	84
25. Hasil uji homogenitas.....	85
26. Hasil uji regresi linier sederhana.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	51
2. <i>Non-equivalent control group design</i>	54
3. Diagram batang penilaian <i>pretest</i> kelas kontrol.....	76
4. Diagram batang penilaian <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	76
5. Diagram batang penilaian <i>posttest</i> kelas kontrol.	77
6. Diagram batang penilaian <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	78
7. Diagram batang hasil N-Gain.....	79
8. Kategori berpikir kreatif peserta didik	81
9. Persentase nilai indikator berpikir kreatif	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	102
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	103
3. Surat izin uji Instrumen.....	104
4. Surat balasan uji instrumen	105
5. Surat izin penelitian.....	106
6. Surat balasan penelitian.....	107
7. Surat validasi instrumen.....	108
8. Lembar validasi media	112
9. Lembar observasi merespon media <i>powerpoint</i> berbantuan <i>canva</i>	115
10. Hasil observasi keterlaksanaan media.....	116
11. Modul ajar IPAS	117
12. Soal <i>Pretest/Posttest</i>	125
13. Rubrik penilaian kemampuan berpikir kreatif	127
14. Uji validitas	128
15. Uji Reliabilitas	129
16. Uji daya pembeda soal	130
17. Uji tingkat kesukaran	131
18. Perhitungan Distribusi F <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	132
19. Analisis perolehan tiap indikator	133
20. Rekapitulasi hasil observasi media	135
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
22. Hasil N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol	139
23. Tabel <i>r product moment</i>	141

24. Tabel distribusi t	142
25. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	143
26. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	145
27. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	147

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah bagi anak-anak bangsa membentuk pribadi yang lebih baik dengan segala perkembangan dan kemajuan. Terlebih pada saat ini, kita hidup pada perubahan-perubahan yang cepat berkenaan dengan dunia pendidikan baik dari bahan pengajaran, fasilitas pembelajaran dan juga kurikulum pembelajaran yang digunakan. Perubahan tersebut berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik menjadi individu yang kreatif dan inovatif dengan perlunya peran guru untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini didukung pendapat Bagasta dkk., (2018: 122) yang menekankan bahwa di abad ke-21, sumber daya manusia perlu menguasai 4 kompetensi utama yaitu literasi, kreativitas berpikir, kemampuan berkomunikasi secara efektif dan produktivitas tinggi. Literasi sains bertujuan untuk memaknai lingkungan yang dihadapi oleh masyarakat modern yang bergantung pada kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Hasil studi *Trends in International Mathematic and Science Study (TIMSS)* tahun 2015 menurut Hadi dan Novaliyosi (2019: 563) menyatakan bahwa Indonesia berada peringkat 44 dari keseluruhan 49 negara yang berpartisipasi. Pada tahun 2019 berdasarkan TIMSS 2019 partisipans, TIMSS Indonesia tidak ikut berpartisipasi. Studi internasional *TIMSS* merupakan studi penelitian yang memberikan dan menguji dengan soal kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang salah satu diantaranya adalah berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak akan berjalan jika tidak ada stimulus keinginan yang kuat dari peserta didik itu sendiri. Motivasi dari

dalam diri peserta didik untuk berkeinginan mengembangkan kreativitas juga hal yang sangat diperlukan. Melihat adanya hasil *TIMSS* membuktikan bahwa kemampuan berpikir peserta didik masih kurang baik. Perlunya solusi atas permasalahan ini untuk dikaji lebih mendalam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan fenomena di atas, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar itu sangat mempengaruhi kemampuan individu anak. Hal ini disebabkan oleh realita di SDN 2 Banjar Negeri bahwa kemampuan berpikir kreatif belum optimal di kelas karena peserta didik masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang pasif menyebabkan peserta didik merasa tegang dan tidak memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih kurang memahami penjelasan pendidik saat pembelajaran berlangsung.

Rendahnya berpikir kreatif pada peserta didik di sekolah dasar menjadi hal yang harus diperbaiki untuk memperoleh solusi dari masalah ini, terutama pada mata pelajaran yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Menurut Mulyadi dkk., (2016: 296) rendahnya berpikir kreatif ini menjadi salah satu permasalahan yang ada pada mata pelajaran IPAS yang dapat dilihat dari penelitian sebelumnya Dapitra (2022: 2) peserta didik di sekolah dasar masih kurang optimal dalam pembelajaran IPAS disebabkan pendidik hanya memberikan tugas tanpa adanya contoh yang konkret. Kejadian konkret yang harus ada pada mata pelajaran IPAS akan memotivasi peserta didik untuk memaksimalkan pemikirannya melalui jawaban-jawaban pada soal.

Peserta didik harus mengembangkan jawaban yang luas untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS. IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang menghubungkan materinya dengan kegiatan sehari-hari. Menurut Dewi dkk., (2019: 235) menyatakan bahwa IPAS mempelajari gejala alam beserta isinya pada pengalaman manusia untuk mencari kejelasan

tentang berbagai kejadian objek nyata, penyebab serta dampak yang ditimbulkan dengan metode ilmiah. Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri terhadap alam, kebendaan yang teratur dan sistematis.

Seiring berjalannya waktu, peserta didik semakin kurang memahami materi pelajaran ketika mereka menerapkannya pada objek nyata. Hal ini sesuai dengan hasil *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2022 dalam Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh peringkat ke-67 dari 81 negara partisipan dalam aspek sains yang ikut serta dalam tes dengan skor rata-rata 383, yang mana skor rata-rata adalah 501 (OECD, 2023). Analisis trend hasil PISA dari waktu ke waktu menunjukkan bahwa pembelajaran sains peserta didik Indonesia seringkali stagnan dan bahkan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Capaian sains pada tahun 2022 justru menurun dibandingkan dengan tahun 2006. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak Indonesia tidak memiliki pengetahuan sains yang cukup.

Berdasarkan fenomena tersebut, penting untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah dasar, terutama kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA atau sains. Pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 masih menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah sehingga peserta didik tidak seluruhnya memperhatikan saat pendidik menjelaskan pelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Putri dkk., (2023: 1144) peserta didik cepat bosan dan tidak memahami pelajaran disebabkan karena metode pembelajaran ceramah dan hanya menggunakan buku teks untuk menjelaskan pelajaran. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik hanya terpaku pada buku saat diberikan soal sehingga berpikir kreatifnya masih rendah.

Hasil *TIMSS* dan *PISA* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan masalah yang peneliti temui di SDN 2 Banjar Negeri peserta didik belum memiliki pemikiran yang

kreatif saat menjawab soal-soal essay yang diberikan pendidik. Mereka hanya terpaku pada buku dan menyalin jawaban yang sama, tidak mengembangkan lebih luas. Pada tingkat sekolah dasar, belajar IPAS tidak hanya mengajarkan untuk menguasai konsep dan prinsip tentang alam, tetapi juga untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pada penelitian pendahuluan tanggal 01 November 2024 di SDN 2 Banjar Negeri kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, saat pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan jarang bertanya tentang materi saat pembelajaran berlangsung sehingga sulit untuk mengembangkan kreativitasnya, penggunaan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga perlu dilakukan perubahan metode pembelajaran interaktif untuk mengubah pola pikir peserta didik menjadi lebih kreatif dengan bantuan media pembelajaran.

Peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 5 menggunakan tes soal dengan jumlah responden 48 peserta didik. Terdapat 4 Indikator berpikir kreatif yang akan dijadikan acuan dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peneliti menggunakan materi IPAS BAB 2 “Harmoni dalam Ekosistem” kelas 5 yang terdapat 4 soal masing-masing indikator yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi perolehan persentase soal kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator soal

Indikator Berpikir Kreatif	Kelas	Persentase
Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	5A	43,75%
	5B	42%
Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	5A	33,25%
	5B	24,5%
Berpikir Orisinil (<i>original</i>)	5A	28,25%
	5B	32,25%
Berpikir Elaborasi (<i>elaboration</i>)	5A	40,5%
	5B	45%

Sumber : Dokumentasi data observasi penelitian pendahuluan 2024

Berdasarkan tabel 1 diatas dengan jumlah peserta didik sebanyak 48 pada kelas 5A 43,75% dan 5B 42% pada indikator lancar masih tergolong rendah yaitu peserta didik tidak dapat mencetuskan banyak jawaban dalam menjawab soal. Pada indikator luwes kelas 5A 33,25% dan 5B 24,5% masih tergolong rendah yaitu peserta didik tidak dapat menjawab soal secara beragam atau bervariasi. Pada indikator orisinal kelas 5A 28,25% dan 5B 32,25% masih tergolong rendah yaitu peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dan hanya menjawab soal tidak lebih dari satu. Pada indikator elaborasi kelas 5A 40,5% dan 5B 45% masih tergolong rendah yaitu peserta didik tidak dapat mengembangkan atau memperkaya jawaban yang lebih mendalam terhadap pemecahan masalah yang diberikan. Peserta didik belum mampu berpikir kreatif berdasarkan pada permasalahan diatas, sehingga menjadi masalah yang meresahkan dan tentu membutuhkan solusi atas fenomena ini.

Permasalahan berupa kemampuan berpikir kreatif yang rendah pada peserta didik juga dapat diketahui melalui data penelitian terdahulu oleh Murdiasih dan Wulandari (2022: 86) yang telah melakukan penelitian pembelajaran IPAS dengan hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih rendah menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2014: 113). Kemampuan berpikir kreatif diperoleh dari hasil tes soal uraian mencakup seluruh indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir elaborasi (*elaboration*). Adapun hasil analisis persentase tiap indikator dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data hasil persentase kemampuan berpikir kreatif tiap indikator

Indikator Berpikir Kreatif	Persentase
Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	61%
Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	20%
Berpikir Orisinal (<i>original</i>)	4%
Berpikir Elaborasi (<i>elaboration</i>)	0%

Sumber : Murdiasih dan Wulandari (2022: 86)

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan persentase diperoleh dari masing-masing indikator berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif untuk indikator berpikir lancar (*fluency*) memperoleh persentase sebesar 61%. Hasil persentase indikator berpikir luwes (*flexibility*) memperoleh persentase sebesar 20%. Selanjutnya, indikator berpikir orisinal (*originality*) memperoleh persentase sebesar 4%. Hasil persentase berpikir kerincian (*elaboration*) memperoleh persentase sebesar 0%. Hasil analisis indikator berpikir kreatif menunjukkan kemampuan berpikir orisinal memperoleh persentase tertinggi yaitu 61% dan berpikir lancar memperoleh persentase terendah yaitu 0%. Hasil pada 4 indikator di atas masih tergolong rendah, sebagian besar peserta didik hanya menghasilkan satu pertanyaan, jawaban, ide dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, guru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memasukkan indikator-indikator berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS maupun ketika mengerjakan soal. Peserta didik belum mampu berpikir kreatif berdasarkan pada permasalahan di atas, karena tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan adanya pengurangan jam pembelajaran, sehingga menjadi masalah yang meresahkan dan tentu membutuhkan solusi atas fenomena ini.

Penggunaan media interaktif diperlukan untuk menjadi solusi atas permasalahan di atas. Menurut penelitian Whesli dan Hardini (2021: 699) mata pelajaran IPAS mendapat perolehan hasil terendah dari mata pelajaran lainnya. Dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat mengkonkritkan materi pelajaran dengan taraf perkembangan peserta didik. Media pembelajaran interaktif pernah diberikan pada saat pembelajaran di kelas tetapi belum optimal yang menyebabkan peserta didik mudah bosan. Hal ini di dukung oleh pendapat Wulandari dkk., (2019: 19) bahwa pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena media yang kurang menarik akan membuat berpikir kreatif rendah. Berpikir kreatif akan meningkat dengan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Permasalahan di atas dapat di atasi dengan menggunakan media interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah media *powerpoint* berbantuan *canva*. Menurut Octaviani (2021: 69) *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan pada perkembangan zaman saat ini. Media *powerpoint* memudahkan pendidik dalam merancang materi pembelajaran agar lebih terstruktur.

Powerpoint memiliki banyak manfaat pada pembelajaran di kelas penyampaian materi lebih menarik dan membangkitkan motivasi peserta didik menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran yang disampaikan melalui *point - point* materi yang penting. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat menurut Batubara (2023: 24) media *powerpoint* memiliki kelebihan yaitu memudahkan pengguna membuat *slide* presentasi untuk disampaikan ke peserta didik, dilengkapi beragam *tools* yang menarik, template bervariasi dan dapat di *Export* ke PDF. Penjelasan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk., (2024 : 216) bahwa terdapat pengaruh media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran sains berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD.

Perkembangan zaman di era globalisasi, menuntut pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan yang interaktif. Salah satu media yang dapat membantu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik adalah media dan aplikasi *canva*. Media ini merupakan aplikasi untuk merancang semua yang dibutuhkan untuk pembelajaran di kelas. Menurut Tafonao (2018: 104) media pembelajaran sangat penting untuk memperjelas pengajaran dalam proses belajar mengembangkan rancangan media pembelajaran sehingga peserta didik aktif dan kreatif sehingga

memudahkan memahami materi. Pemanfaatan media yang sesuai dapat meningkatkan kreatif peserta didik menjadi lebih baik.

Media pembelajaran berbantuan berupaya untuk mengoptimalkan supaya media tersebut bisa dijalankan dengan sempurna dan membantu media utama yang akan di jalankan. Media berbantuan yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi *canva*. Menurut Idawati dkk., (2022: 745) *canva* adalah program desain online yang memuat fitur lengkap dalam bentuk presentasi, resume, poster, pamflet, infografis, dan lainnya. Bantuan media *canva*, pendidik diharapkan mampu menerapkan media *powerpoint* berbantuan *canva* ini untuk pembelajaran kedepannya supaya lebih baik. Melihat dari penelitian Utami dkk., (2024: 703) dengan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran sains berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Pada proses wawancara, pendidik memaparkan bahwa sudah pernah menggunakan media *canva* dalam aktivitas pembelajaran IPAS meskipun hanya sebagai bahan LKPD saja. Kurang optimalnya pembelajaran menggunakan media karena pendidik belum menguasai teknologi yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Kondisi ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif rendah, semua soal yang dijawab peserta didik belum memenuhi kriteria indikator kemampuan berpikir kreatif sehingga diperlukan media pembelajaran yang terintegrasi.

Media pembelajaran yang terintegrasi berupa media *powerpoint* yang dipadukan dengan media *canva* dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan. Penggunaan media *canva* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pemecahan masalah dan mencari ide-ide baru. Penjelasan tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Cahaya (2024: 705) media *canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses

penyelesaian masalah. Terlihat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat skor persentase yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, dengan menggunakan bantuan media *canva* pendidik akan lebih mudah memberikan materi yang lengkap dan peserta didik dapat merasakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan adanya suatu penelitian tentang berpikir kreatif IPAS dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media *powerpoint* yang dirancang melalui *canva*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas 5 SD”.

B . Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* yang berbantuan *canva* belum optimal.
2. Peserta didik kurang mengembangkan jawaban soal pemecahan masalah pada mata pelajaran IPAS di kelas.
3. Peserta didik belum maksimal dalam berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS.
4. Rendahnya hasil kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS berdasarkan indikator berpikir kreatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi dan dititikberatkan pada :

1. Pengaruh media *powerpoint* berbantuan *canva* (X).
2. Terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas 5 SD (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas 5 SD?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui “Pengaruh dari penggunaan media *Powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas 5 SD.”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* berbantuan *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang baik terhadap peningkatan mutu pendidikan disekolah dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan akan memotivasi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif menggunakan media *powerpoint*. Selain itu juga penelitian ini diharapkan memberikan peluang bagi pendidik untuk terus mengembangkan pengetahuan dan kemampuan nya dalam proses mengajar.

c. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan akan memberikan dukungan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan

mengembangkan motivasi pada proses pembelajaran di kelas. Hal ini akan membantu peserta didik lebih memahami dan mengembangkan daya berpikirnya mata pelajaran IPAS.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan dan pengalaman berharga dan bermanfaat bagi peneliti lain dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi sebagai calon pendidik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian adalah penelitian kuantitatif.
2. Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas 5 SDN 2 Banjar Negeri.
3. Objek Penelitian dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas 5 SD.
4. Tempat Penelitian ini adalah SDN 2 Banjar Negeri, Desa Banjar Negeri, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan.
5. Waktu Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Sutianah (2021: 15) belajar adalah suatu proses perubahan yaitu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku dilakukan secara sadar untuk memperoleh hasil yang lebih baik, terlebih pada saat ini banyak perubahan-perubahan yang terjadi seiring dengan perkembangan jaman.

Belajar pada abad ke-21 ini melalui banyak perubahan untuk menghadapi tantangan zaman saat ini. Sejalan dengan pendapat Harefa dkk., (2024: 18) pentingnya pembelajaran abad ke-21 memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Ruang kelas telah berubah menjadi lingkungan yang mendorong kreativitas dan inovasi. Peserta didik diizinkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi dan menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi dunia nyata.

Mendorong kreativitas juga dilakukan melalui aspek dalam belajar. Aspek tersebut sesuai dengan pendapat Sutianah (2021: 26) belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif untuk merubah pengetahuan menjadi lebih baik, afektif berkaitan dengan sikap dan psikomotorik untuk menggali keahlian peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku dari pola pikir yang sebelumnya menjadi lebih baik. Perubahan tersebut untuk memperbaiki aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik demi tercapainya proses belajar.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Harefa dkk., (2024: 31) prinsip belajar adalah suatu interaksi antara pendidikan dengan peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat membangun semangat belajar yang bermanfaat bagi perkembangan pribadi mereka. Prinsip umum belajar menurut Harefa dkk., (2024: 31) yaitu

- a. Prinsip perhatian dan motivasi
Prinsip ini memusatkan pikiran dan objek emosional secara fisik dan psikis terhadap suatu objek.
- b. Prinsip Keaktifan
Prinsip ini menekankan pada keterlibatan peserta didik secara optimal dengan tujuan mencapai hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- c. Prinsip Keterlibatan Langsung
Prinsip ini memperhatikan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran supaya menghasilkan pembelajaran yang efektif.
- d. Prinsip pengulangan
Belajar terjadi melalui percobaan dan kesalahan serta diaplikasikan dalam hukum-hukumnya.
- e. Prinsip tantangan
Dalam konteks pembelajaran, peserta didik memiliki tujuan yang ingin dicapai dan dihadapkan pada berbagai bahan atau materi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.
- f. Prinsip balikan dan penguatan
Penerapan penguatan ini mempengaruhi apakah perilaku tersebut akan terulang atau menghilang sesuai dengan respons yang diinginkan.
- g. Prinsip perbedaan individual
Setiap tahap pembelajaran, peserta didik perlu di dukung untuk menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya.

Menurut pendapat lain yaitu menurut Harefa (2023: 34) ada beberapa prinsip belajar yaitu

- a. Prinsip kesiapan
- b. Prinsip tujuan
- c. Prinsip motivasi

- d. Prinsip persepsi
- e. Prinsip transfer dan retensi
- f. Prinsip perbedaan individual
- g. Prinsip belajar kognitif
- h. Prinsip belajar efektif
- i. Prinsip belajar evaluasi
- j. Prinsip belajar psikomotorik

Berdasarkan prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran memiliki banyak macamnya seperti yang sudah tertera di atas. Prinsip tersebut harus dilakukan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan terstruktur.

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah segala pedoman yang digunakan untuk melakukan proses belajar agar terarah. Menurut Saksono dkk., (2023: 1) teori belajar adalah bidang studi yang berfokus pada pemahaman tentang bagaimana manusia belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan. Teori belajar menurut Harefa dkk., (2024: 7) yaitu

- a. Teori behavioristik
Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.
- b. Teori kognitivistik
Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan.
- c. Teori konstruktivistik
Memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri.
- d. Teori humanistik
Proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan menanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori ini sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikologi belajar.
- e. Teori sibernetik
Teori ini yang menganggap bahwa komputasi tidak hanya dapat digunakan untuk mengolah data, tetapi juga alat untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik untuk menciptakan pengetahuan baru peserta didik.

Pendapat lain tentang teori belajar menurut Saksono (2023: 2) yaitu

- a. Behavioristik
Teori menekankan pada pentingnya stimulus eksternal dan respons yang dihasilkan oleh individu.
- b. Kognitivisme
Teori ini menekankan pentingnya pemrosesan informasi, pemahaman dan pembentukan pengetahuan dalam proses belajar.
- c. Konstruktivistik
Teori ini menekankan pada peran aktif individu dalam pembangunan pengetahuan dan pemahaman melalui konstruksi makna berdasarkan pengalaman, pemikiran dan refleksi.
- d. Humanistik
Teori ini menekankan pada pengembangan pribadi, pemenuhan kebutuhan diri dan pertumbuhan individu sebagai tujuan utama dalam proses belajar.
- e. Sosiokulturalisme
Teori ini berfokus pada bagaimana individu belajar melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan bagaimana konteks budaya mempengaruhi proses belajar.

Berdasarkan teori belajar yang telah disebutkan di atas, peneliti memilih teori belajar sibernetik menurut Harefa dkk., (2024: 7) karena pada teori menekankan pada proses pemecahan masalah pada peserta didik yang sesuai dengan penelitian ini. Teori belajar harus dijadikan acuan untuk melaksanakan pembelajaran supaya terarah.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran menurut Tarumasely (2022: 8) adalah upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk membelajarkan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yaitu tujuan kurikulum. Pendapat lain menurut Sutianah (2021: 18) pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang

husus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.

Tujuan belajar akan tercapai jika peserta didik dan pendidik akan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang sesuai dengan situasi peserta didik. Menurut Harefa dkk., (2024: 25) pembelajaran adalah upaya sistematis untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok pada suatu lingkungan belajar yang melibatkan proses perencanaan, implementasi dan evaluasi metode pembelajaran untuk mencapai metode pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, pembelajaran adalah proses untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan metode yang sesuai kepada peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Belajar akan terarah lebih baik jika melalui proses-prose yang terstruktur dan terancang.

2. Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran harus saling berhubungan untuk mencapai proses pembelajaran yang baik. Komponen pembelajaran menurut Harefa (2023: 14) adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Harefa dkk., (2024: 12) komponen-komponen pembelajaran yaitu

- a. Peserta didik
- b. Pendidik
- c. Tujuan
- d. Isi Pembelajaran
- e. Metode
- f. Media
- g. Evaluasi

Pendapat lain yaitu menurut Harefa (2023: 14) komponen-komponen pembelajaran terdiri atas :

- a. Tujuan (*objective*)
- b. Metode (*Methods*)

- c. Media
- d. Alat pelajaran (*equipment*)
- e. Lingkungan (*environment*)
- f. Manusia (*people*)

Berdasarkan komponen-komponen di atas, komponen yang peneliti gunakan dalam pembelajaran adalah komponen menurut Harefa dkk., (2024: 12) karena terstruktur dan saling berhubungan. Komponen pembelajaran harus dilakukan secara sistematis agar pembelajaran bisa berjalan secara terarah.

C. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Pembelajaran IPAS termasuk mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Menurut Suhelayanti dkk., (2023: 31) pembelajaran IPA adalah konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sains diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dengan konteks nyata yang berkaitan dengan alam.

Peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari selalu berkaitan dengan pelajaran IPAS. Sejalan dengan pendapat Dewi dkk., (2019: 235) menyatakan bahwa IPA mempelajari gejala alam beserta isinya pada pengalaman manusia untuk mencari kejelasan tentang berbagai kejadian, penyebab serta dampak yang ditimbulkan dengan metode ilmiah. Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri terhadap alam, kebendaan yang teratur dan sistematis. Oleh karena itu, IPA dapat dianggap sebagai bahan, metode, dan sikap yang membantu siswa SD memecahkan masalah, belajar berpikir kritis, dan menjadi objektif.

Pentingnya pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk dikuasai peserta didik. Menurut Suhelayanti dkk., (2023: 6) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsepnya. Sejalan dengan pendapat Supardi (2017: 162) pembelajaran IPA mengarahkan peserta didik untuk mencari tahu kemudian melakukan yang mengakibatkan peserta didik memiliki kemampuan informasi secara mendalam tentang lingkungan alam.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran sains yang menerapkan ilmu pengetahuan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan berbagai metode untuk memecahkan masalah. Pembelajaran IPAS bisa mengembangkan berpikir kreatif peserta didik dengan memecahkan masalah yang berkaitan dengan alam ataupun dengan berbagai kejadian. Peserta didik akan mengembangkan kemampuan berpikir nya dengan memecahkan masalah dari soal IPAS yang diberikan pendidik untuk mengasah kemampuan berpikir nya melalui materi yang dipelajari.

2. Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Indonesia 2 tahun lalu digemparkan oleh adanya *covid-19* yang mengharuskan seluruh aktivitas dilakukan dirumah termasuk pendidikan. Hal tersebut berpengaruh drastis pendidikan semakin menurun karena peserta didik tidak mendapatkan asupan pelajaran yang lengkap seperti sediakala. Adanya *covid-19* semua perubahan dan perkembangan menjadi semakin pesat melaju mengikuti perkembangan zaman. Teknologi berubah menjadi semakin canggih terutama pada bidang pendidikan, banyak aplikasi dan media pembelajaran semakin menarik. Adanya peristiwa tersebut menjadikan perubahan kurikulum untuk pemberlakuan sesuai dengan kondisi saat itu.

Perubahan kurikulum sampai dengan sekarang sudah berubah menjadi kurikulum merdeka dari kurikulum 2013. Menurut Suhelayanti dkk., (2023: 2) kurikulum merdeka menghadirkan paradigma baru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan Peserta didik menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu dampak dari kurikulum merdeka di Sekolah Dasar adalah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS Menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Suhelayanti dkk., (2023: 3) menambahkan bahwa penggabungan dua mata pelajaran tersebut dalam Kurikulum Merdeka bertujuan agar peserta didik lebih holistik memahami lingkungan sekitar, multidisiplin dan kontekstual/

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut Urbafani dan Rozie (2022: 2) tidak hanya menekankan konsep-konsep IPA saja, namun menekankan pada proses penemuan, maka peserta didik tidak hanya paham tapi juga mengetahui keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPA. diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan sains. Tujuan dari mata pelajaran ini untuk memperkuat peserta didik mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Pembelajaran IPAS di SD memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik maupun peserta didik. Buku pendidik yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda BAB/Topik. Masih banyak kebutuhan peserta didik yang belum terpenuhi dengan kurikulum merdeka ini karena pelatihan bahan ajar berupa modul kurang dipahami oleh pendidik.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPAS

Prinsip pembelajaran IPAS berfungsi untuk mengembangkan pembelajaran IPAS lebih diminati peserta didik. Pembelajaran IPAS yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari harus dikembangkan dengan ide-ide yang baru agar peserta didik selalu ingin tahu ide kreatif yang akan diberikan. Menurut Supardi (2017: 163) prinsip-prinsip pembelajaran IPAS yang dijadikan acuan proses pembelajaran yaitu :

- a. Prinsip motivasi, yaitu dorongan yang membuat seseorang melakukan sesuatu. Motivasi dapat berasal dari dalam (*motivasi instrinsik*) dan berasal dari luar (*motivasi ekstrinsik*). Pada motivasi instrinsik dapat merangsang peserta didik agar memiliki keinginan untuk maju serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian dalam mencoba sesuatu, dan mandiri.
- b. Prinsip latar, yaitu sejatinya peserta didik telah memiliki pemahaman dasar, maka dari itu guru harus mencari tahu apa-apa saja yang sudah dikuasai oleh peserta didik baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan atau bahkan pengalaman.
- c. Prinsip menemukan, yaitu peserta didik sejatinya memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi yang dapat menuntun siswa dalam menemukan hal baru. Jadi, guru hendaknya mampu memberikan kesempatan yang besar agar potensi yang dimiliki peserta didik tersebut dapat berkembang.
- d. Prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*), pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan sesuatu akan sulit terlupakan bagi peserta didik, oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya mengarahkan siswa untuk bergerak (melakukan sesuatu).
- e. Prinsip belajar sambil bermain, yaitu mengadakan kegiatan bermain disaat proses pembelajaran dilaksanakan. Hal ini dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- f. Prinsip hubungan sosial, yaitu pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kelompok sehingga peserta didik dapat melakukan refleksi terhadap dirinya dengan melihat kelebihan dan kekurangan yang ia punya dibanding dengan teman lain, hal inilah yang dapat mendorong timbulnya kebutuhan untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam diri peserta didik.

Prinsip dalam pembelajaran IPAS menurut Darmayoga dan Suparya (2021: 69) yaitu prinsip pemahaman, yaitu tentang dunia di sekitar kita di mulai melalui pengalaman baik secara indrawi maupun non indrawi, maka peserta didik perlu diberi kesempatan memperoleh pengalaman itu;

prinsip pengetahuan, yaitu diperoleh tidak pernah terlihat secara langsung, karena itu perlu diungkap selama proses pembelajaran pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari pengalaman itu perlu diungkap di setiap awal pembelajaran; prinsip pengetahuan pengalaman, pada umumnya kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan daripada pengetahuan yang dimiliki, maka terjadilah miskonsepsi; prinsip dalam setiap pengetahuan mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan relasi dengan konsep yang lain.

Pendidik berkewajiban meningkatkan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS di SD memiliki prinsip lain dari yang diatas, menurut Asy'ari Muslich (2006 : 25) yaitu :

- a. Empat pilar pendidikan global
Meliputi *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*. *Learning to know* artinya pembelajaran IPA dengan meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan fisik dan sosialnya diharapkan siswa mampu membangun pemahaman dan pengetahuan tentang alam sekitarnya. *Learning to do* artinya pembelajaran IPA tidak hanya menjadikan siswa sebagai pendengar melainkan siswa diberdayakan agar mau dan mampu untuk memperkaya pengalaman belajarnya. *Learning to be*, artinya dari hasil interaksi dengan lingkungan siswa diharapkan dapat membangun rasa percaya diri yang pada akhirnya membentuk jati dirinya. *Learning to live together*, artinya dengan adanya kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu akan membangun pemahaman sikap positif dan toleransi terhadap kemajemukan dalam kehidupan bersama.
- b. Prinsip Inkuiri
Prinsip inkuiri perlu diterapkan dalam pembelajaran IPA karena pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, sedangkan alam sekitar penuh dengan fakta atau fenomena yang dapat merangsang siswa ingin tahu lebih banyak.
- c. Prinsip konstruktivisme
Pada pembelajaran IPA sebaiknya guru dalam mengajar tidak memindahkan pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan cara mengaitkan pengetahuan awal yang telah mereka miliki dengan struktur kognitifnya.
- d. Prinsip saling temas (sains, lingkungan, teknologi, masyarakat)

IPA memiliki prinsip-prinsip yang dibutuhkan untuk pengembangan teknologi. Sedangkan perkembangan teknologi akan memacu penemuan prinsip-prinsip IPA yang baru.

- e. Prinsip pemecahan masalah
Pembelajaran IPA perlu menerapkan prinsip pemecahan masalah agar siswa terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah
- f. Prinsip pembelajaran bermuatan nilai
Pembelajaran IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan atau kontradiksi dengan nilai-nilai yang diperjuangkan masyarakat sekitar.
- g. Prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)
Prinsip ini pada dasarnya merupakan prinsip pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif untuk melakukan kegiatan baik aktif berpikir maupun kegiatan yang bersifat motorik.

Berdasarkan beberapa prinsip diatas, perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPAS yang kontekstual di SD. Hal ini bertujuan agar pembelajaran IPAS lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal. Pembelajaran IPA tidak hanya terdiri dari kumpulan fakta atau pengetahuan yang diingat, tetapi juga aktivitas seperti bertanya, menyelidiki alam semesta, menemukan, dan mengungkap rahasia gejala alam.

4. Tujuan Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan sains. Tujuan dari mata pelajaran ini untuk memperkuat peserta didik mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Menurut Makmun (2017: 20) tujuan pembelajaran IPA SD/MI adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik memahami konsep IPA dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan dan gagasan tentang lingkungan alam.
- c. Peserta didik mengetahui cara menggunakan teknologi sederhana yang bermanfaat untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Supaya peserta didik dapat mengetahui dan mengembangkan rasa cinta terhadap alam.
- e. Untuk memajukan bahwa kesadaran peserta didik untuk memperkuat keimanan kepada Tuhan.

Menurut Wijayanti dan Anita Ekantini (2023: 2106) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya membangun literasi sains. Tujuan pembelajaran IPAS juga membantu peserta didik memahami kejadian yang ada di alam terjadi disekitar lingkungannya. Rasa keingintahuan peserta didik terhadap kejadian di alam dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan di bumi. Pembelajaran IPAS ini yang akan mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui apa yang dilihat di alam dan sekitarnya.

Pada Kurikulum Merdeka menurut Suhelayanti dkk., (2023: 123) tujuan pembelajaran IPAS yaitu untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari fenomena sekitar, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa tujuan di atas, disimpulkan tujuan IPA menjadi IPAS untuk memantapkan perkembangan kompetensi peserta didik dan menyelaraskan pembelajaran ke jenjang berikutnya. Kompetensi peserta didik terkait pembelajaran IPAS harus selaras dengan kemampuannya. Untuk mempelajari lingkungan, peserta didik melihat fenomena alam dan sosial yang harus saling berkaitan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran IPAS.

D. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir

Berpikir adalah proses mengolah informasi dengan akal untuk memutuskan sesuatu. Beberapa ahli yang berpendapat tentang pengertian berpikir, menurut pendapat Saleh (2022: 15) berpikir adalah kegiatan mental untuk menyusun suatu ide dengan membuat suatu kesimpulan dan penalaran yang merujuk pada suatu hukum sebab akibat, mengamati suatu

penilaian terhadap fenomena baru. Proses berpikir dimulai ketika melihat lalu memikirkan konsep dan memutuskan keputusan atas sesuatu yang dilihat dari pemikiran. Berpikir juga termasuk kemampuan yang harus dikuasai peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya menjadi hal baru.

Kemampuan berpikir setiap peserta didik berbeda-beda pemikiran. Sejalan dengan pendapat Siswanto (2020: 97) kemampuan berpikir adalah proses kerja otak untuk mendapatkan suatu tujuan yang ingin dicapai dengan langkah menyatukan suatu pemikiran antara satu dengan pemikiran lainnya sehingga menghasilkan keputusan yang rasional. Kemampuan berpikir juga dapat dikembangkan melalui pemberian beberapa pertanyaan terkait pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Aktivitas yang melibatkan berpikir akan membentuk pikiran untuk mengolah kejadian. Menurut Siswanto (2020: 97) mendefinisikan berpikir sebagai berbicara dalam hati. Berbicara dalam hati yang dimaksud adalah mengolah pikiran di dalam otak tapi tubuh kita tetap diam untuk mencerna apa yang kita pikirkan. Fokus berpikir dalam keadaan diam akan mempercepat memperoleh kesimpulan dari hasil pemikirannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah proses yang timbul dari dalam pikiran melalui transformasi yang melibatkan interaksi untuk memecahkan masalah dan diarahkan untuk mencari solusi. Hal ini berarti berpikir merupakan proses membentuk sesuatu untuk menghasilkan solusi. Dengan berpikir individu menjadi lebih mudah untuk menyaring informasi secara teori dan akal.

2. Tujuan Berpikir

Berpikir termasuk kegiatan menalar, memahami, merancang sesuatu yang dialami untuk mencari jalan keluar dari persoalan. Tujuan berpikir menurut Setiawan dkk., (2024: 108) tujuan berpikir adalah untuk

mengumpulkan informasi dan menelaah informasi tersebut untuk menentukan solusi yang terbaik. Mengumpulkan informasi bisa melalui banyak cara salah satunya dengan melihat, mendengar dan menyaring informasi yang didapatkan.

Berpikir merupakan aktivitas pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan ke arah tujuan yang ingin dicapai. Menurut Wasahua (2021: 74) proses berpikir bertujuan untuk aktivitas mental membangun dan memperoleh pengetahuan peserta didik yang dapat dikembangkan dengan memperkaya pengalaman yang bermakna melalui proses pemecahan masalah. Kemampuan berpikir harus dilatih peserta didik sejak dini untuk membiasakan menjadi pribadi yang pemikir terhadap suatu masalah.

Berpikir rasional dapat diukur dan dikembangkan dengan latihan secara sadar dan sengaja. Menurut Saidah dkk., (2020: 1043) tujuan berpikir adalah untuk mengambil keputusan, memecahkan persoalan, dan untuk menciptakan gagasan baru. Persoalan yang dipecahkan tentunya melalui tahapan untuk mencapai solusi. Menemukan solusi atas yang kita pikirkan adalah tercapainya pemikiran yang dikehendaki.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir adalah mengumpulkan informasi dan menelaah untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai. Informasi yang dikumpulkan harus akurat agar proses berpikir mencapai yang dikehendaki. Mengembangkan pemikiran yang luas juga termasuk tujuan berpikir dalam mencapai solusi yang dikehendaki.

3. Jenis-Jenis Berpikir

Berpikir merupakan aktivitas yang menghubungkan aktivitas mental yang membuat subjek secara aktif berpikir. Ada beberapa jenis berpikir menurut Nasution (2017: 80) yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir lateral, berpikir divergen dan konvergen. Berpikir kritis adalah

berpikir yang menekankan kepada menyelidiki secara mendalam. Menurut Saleh (2022: 18) berpikir kritis adalah kemampuan yang mengarahkan seseorang untuk tepat dalam berpikir dan dapat menentukan sesuatu yang akurat. Tujuan berpikir kritis adalah untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam dan mampu mengambil keputusan yang baik.

Sementara berpikir kreatif lebih kepada menghasilkan ide-ide baru dan solusi dari masalah yang ada. Menurut Mukharomah dkk., (2017: 7) berpikir kreatif termasuk berpikir tingkat tinggi karena kemampuan berpikir tersebut merupakan kompetensi kognitif tertinggi yang perlu dikuasai peserta didik. Memecahkan suatu permasalahan memerlukan pikiran yang jernih agar solusi yang akan dicapai mencapai hasil yang maksimal. Sejalan dengan pendapat Siregar dkk., (2020: 58) dalam berpikir kreatif seseorang akan melalui tahapan memperoleh ide-ide dan memunculkan konsep yang jauh lebih sempurna sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Berpikir lateral adalah berpikir yang menggunakan konteks nyata dan sudut pandang yang luas. Menurut Setiawan dkk., (2024: 116) berpikir lateral merupakan aktivitas mental yang menggunakan fakta-fakta guna memperoleh hasil yang diinginkan yang tidak mengikuti tahapan seperti biasanya. Berpikir lateral memungkinkan orang untuk menggunakan pendekatan yang tidak masuk akal untuk memecahkan masalah, tidak kaku dan mendorong mereka untuk mengambil perspektif yang berbeda dari yang biasanya. Menurut Dewi A. K (2024: 67) berpikir divergen adalah proses kognitif dimana seseorang mencari berbagai alternatif, ide, atau solusi terhadap suatu masalah atau konsep sedangkan berpikir konvergen yaitu merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan berdasarkan informasi yang dimiliki. Berpikir sesuatu dengan pandangan hanya ada satu jawaban benar. Berpikir divergen bersifat generatif

dengan jawaban lebih bervariasi sedangkan konvergen bersifat selektif dengan jawaban mengarah pada satu jawaban yang benar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis berpikir ada bermacam-macam yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir lateral, berpikir divergen dan konvergen. Pada penelitian ini akan dibahas secara mendalam terkait berpikir kreatif peserta didik di kelas 5 SD. Kemampuan berpikir kreatif akan diukur melalui instrumen tes bentuk soal essay menggunakan 4 indikator berpikir kreatif.

4. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah aktivitas individu untuk menghasilkan ide-ide yang baru dari pemecahan masalah. Menurut Dewi A.K (2024: 44) berpikir kreatif adalah suatu cara hidup dan tindakan terus menerus melibatkan pikiran yang terbuka, imajinasi dan penemuan. Imajinasi yang melibatkan informasi yang dikembangkan untuk menghasilkan kesimpulan yang kreatif. Informasi juga yang dapat mendukung kemudahan dalam mengakses ilmu melalui teknologi juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Inovasi dapat memberikan perubahan baru untuk menciptakan dan memperbaiki sesuatu. Sejalan dengan pendapat Suroyo (2022: 131) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu pola pikir manusia yang menghasilkan produk sesuatu yang baru atau unik, berguna dan dapat dimengerti dari analisa pemikiran tersebut. Berpikir kreatif membutuhkan ide-ide cemerlang agar dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Menemukan ide-ide yang kreatif dibutuhkan media yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran IPAS. Dimana media ini membentuk gagasan pokok yang baru untuk menghasilkan solusi dalam pembelajaran IPAS.

Kreatif merupakan melanjutkan hal yang sudah ada bukan menciptakan hal baru. Menurut Siregar dkk., (2020: 58) berpikir kreatif adalah kemampuan dalam menganalisis sesuatu berdasarkan data yang diperoleh serta mampu menciptakan konsep-konsep baru yang jauh lebih baik sehingga dapat menentukan ide untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Menurut Dewi (2024: 44) berpikir kreatif adalah suatu cara hidup dan tindakan terus menerus melibatkan pikiran yang terbuka, imajinasi dan penemuan. Ide-ide baru yang diharapkan dapat dilalui dengan mengolah pikir menjadi hal yang ingin dicapai. Konsep pertanyaan ini digunakan untuk memunculkan budaya berpikir pada diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menggerakkan imajinasi dalam menciptakan hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang menghasilkan keputusan yang baik. Imajinasi dengan pola pikir yang baik dapat memberikan pandangan yang positif. Kreativitas akan menjadikan peserta didik dapat mengembangkan apa yang dipikirkan menjadi *real* dalam konteks pengalaman secara langsung.

5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif menurut Setiyawan (2017: 2) ada dua faktor penyebab berpikir kreatif tidak berkembang dalam dunia pendidikan, kurikulum yang dirancang dengan target penjabaran materi yang luas sehingga pendidik hanya fokus pada materi tanpa menyesuaikan dengan metode pembelajaran yang bervariasi supaya peserta didik bisa paham.

Banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Menurut pendapat Busnawir (2023: 2) faktor yang menyebabkan rendahnya berpikir kreatif yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik yaitu faktor yang terkait aspek-aspek yang berhubungan dengan kemampuan,

aktivitas, kreativitas peserta didik dalam merespon lingkungan belajarnya, termasuk dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya percaya diri, tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan takut gagal. Sementara faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik atau lingkungan sekitar yaitu model pembelajaran yang kurang bervariasi, lingkungan keluarga yang cenderung tidak memperhatikan anaknya.

Pendapat lain menurut Primadoni dan Muslim (2023: 964) mengemukakan bahwa penyebab rendahnya berpikir kreatif anak-anak Indonesia adalah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau konvensional yang menyebabkan peserta didik kurang aktif, selain itu juga kurangnya pemantauan terhadap tugas yang diberikan mengakibatkan perbedaan pandangan terhadap hasil akhir tugas untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Faktor lainnya yaitu lingkungan yang kurang memfasilitasi anak-anak tersebut untuk mengekspresikan kreativitasnya, terutama lingkungan keluarga dan sekolah. Lingkungan yang paling melekat pada anak adalah keluarga, tempat yang penuh kasih sayang untuk anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya, begitu juga dengan sekolah.

Berpikir kreatif juga dapat berimplikasi pada rendahnya pencapaian dan prestasi peserta didik. Faktor rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga karena kemampuan afektif salah satunya *self-accept* yaitu kemampuan yang sangat penting ada pada diri peserta didik untuk menjadikan mereka lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal, lebih berani dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan beberapa faktor di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir disebabkan oleh banyak faktor yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik (*intern*) dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (*ekstern*) misalnya di lingkungan sekolah dan rumah. Faktor *intern* pada peserta didik yang tidak percaya dengan dirinya

sendiri untuk mengeluarkan pemikiran yang kreatif. Faktor *ekstern* pada peserta didik salah satunya kurang menguasai pelajaran di sekolah sehingga mengakibatkan tidak pahamnya materi yang dipelajari.

6. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Acuan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dilakukan menggunakan indikator. Mahmudi dkk., (2022: 3512) mengatakan bahwa mencipta (*create*) merupakan tingkatan paling tinggi dari taksonomi Bloom hasil revisi dari Anderson dan Kratwohl. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mencapai tingkatan paling tinggi dalam taksonomi Bloom. Taksonomi perlu diperhatikan saat mengevaluasi proses berpikir kreatif. Taksonomi *Quellmalz* sebagai acuan dalam menganalisis proses berpikir kreatif.

Taksonomi *Quellmalz* merupakan kerangka kerja kemampuan berpikir yang diperkenalkan oleh Edy Quellmalz. Menurut Wida Yanti dan Qodriyyah (2021: 82) mengemukakan bahwa

Proses berpikir yang dikemukakan oleh *Quellmalz* relatif sederhana, gamblang, sangat mudah untuk dianalisa dan dipakai oleh guru dan peserta didik. Setelah mengkaji kerangka kerja pendidikan, psikologi dan kerangka filsafat yang disajikan dalam literatur profesional selama beberapa dekade, *Quellmalz* menemukan bahwa hal-hal tersebut memiliki elemen-elemen dasar: ingatan (*recall*), analisa (*analysis*), perbandingan (*comparison*), kesimpulan (*inference*), dan penilaian (*evaluation*)

Kelima elemen dasar tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan berpikir kreatif. Adapun menurut Sumarmo (2013: 201) indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu ada 4 terdapat empat komponen utama dari keterampilan berpikir kreatif yang meliputi: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi).

Sejalan dengan pendapat Munandar (2014: 113) mengemukakan indikator berpikir kreatif antara lain :

- a. *Fluency* (Kelancaran)
Peserta didik mampu memunculkan banyak ide dalam menjawab dan memecahkan masalah berupa pertanyaan yang diberikan pendidik melalui gagasannya secara tepat dan lancar
- b. *Flexibility* (Keluwesannya)
Kemampuan peserta didik dalam mendapatkan ide dari gagasan kreatifnya yang bervariasi melalui sudut pandang yang berbeda dari berbagai objek dan masalah.
- c. *Elaboration* (Elaborasi)
Kemampuan peserta didik dalam mengajukan berbagai macam pendekatan pemecahan masalah dengan mengembangkan suatu gagasan secara terperinci dan detail untuk meluaskan gagasan.
- d. *Originality* (Keaslian)
Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak umum sehingga jawaban peserta didik tidak terpaku pada materi yang dijelaskan pendidik dan buku peserta didik.

Menurut Rahayu dkk., (2019: 2) kemampuan berpikir kreatif diukur menggunakan tes instrumen dalam bentuk tes pilihan ganda, isian singkat, uraian termasuk menjodohkan benar-salah. Mengukur kemampuan berpikir kreatif digunakan soal uraian atau essay yang memberikan jawaban bebas agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memilih pendapat Munandar (2014: 113) dengan indikator yang telah dipaparkan di atas tersusun secara sistematis dan jelas. Untuk melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian ini akan peneliti ukur dengan indikator berupa soal essay. Soal essay yang sudah di uji validitas berjumlah 10 soal dengan indikator berpikir kreatif mata Pelajaran IPAS Bab 2 materi “Harmoni dalam Ekosistem”.

E. Pembelajaran Berbasis ICT

1. Pengertian Media

Pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional atau metode ceramah pendidik kepada peserta didik. Metode yang sudah umum digunakan ini belum bisa meningkatkan konsentrasi peserta didik untuk fokus pada saat pendidik menjelaskan. Oleh karena itu, perlunya metode yang bisa meningkatkan fokus dan minat peserta didik salah satunya menggunakan media pembelajaran. Menurut Andi (2023: 1) media dapat didefinisikan oleh teknologinya, sistem simbol, dan kemampuan prosesnya. Karakteristik yang paling jelas pada media adalah aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsinya, bentuknya dan fitur fisik lainnya. Aspek mekanik pada media dibentuk melalui proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Media pembelajaran digunakan pendidik untuk mengoptimalkan penjelasan materi dengan interaktif menggunakan teknologi. Sejalan dengan pendapat Suryadi (2024:396) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi yaitu pendidik dengan penerima informasi yaitu peserta didik untuk mendorong dan memungkinkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Proses pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan minat peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas.

Adanya media pembelajaran bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Menurut Suendri dkk., (2024: 2) media merupakan aspek terpenting dalam proses pembelajaran, pendidik menggunakan media untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman mereka. Melalui metode ini, pendidik dapat menggunakan media untuk menyampaikan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi dengan interaktif untuk meningkatkan konsentrasi dan minat peserta didik dalam memahami materi lebih mendalam. Banyak jenis media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, salah satunya media *audiovisual* yang akan digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan media *audiovisual powerpoint* berbantuan *canva* yang didesain semenarik mungkin.

2. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT

Informasi pada era globalisasi ini sangat pesat perkembangannya untuk kehidupan di masa sekarang yakni generasi Z yang sudah mahir akan teknologi sejak dini. Terlebih alat komunikasi menjadi kebutuhan yang mendasar dan mendukung efektivitas dan kualitas kehidupan manusia dalam kehidupannya. Pendidikan menjadi salah satu yang paling terdampak dari arus *information communication and technology* (ICT) . Menurut Arifin dkk., (2022: 103) ICT adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan komputer, tetapi ICT dapat diartikan sebagai alat-alat yang mempermudah pembelajaran. Media ini didukung oleh perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras yang digunakan seperti komputer, jaringan internet, LCD, proyektor, televisi dan situs web. Sedangkan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT adalah *Microsoft Word* dan *Microsoft Powerpoint*.

Sejalan dengan pendapat Waluyo (2024: 234) ICT adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik dengan perangkat kerasnya (*hardware*) berupa komputer/laptop dan perangkat lunaknya (*software*) berupa lembaran kerja. Proses informasi dalam bentuk elektronik bisa dilakukan dimana saja menggunakan teknologi. Teknologi yang sudah meluas ini juga termasuk dalam bidang Pendidikan, terutama pada pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran sudah seharusnya mengalami pembaruan dari segi metode dan pelaksanaan pembelajaran. Menurut Andi (2023: 4) keluasan teknologi informasi dan komunikasi mencakup banyak produk yang akan menyimpan, mengambil, memanipulasi, mengirimkan atau menerima informasi secara elektronik dalam bentuk digital. Peran teknologi baru, termasuk media, dalam segala aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, menunjukkan bahwa pendidikan dapat mencapai pembangunan dan kemajuan yang signifikan tanpanya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *information communication and technology* (ICT) adalah bentuk teknologi yang digunakan untuk memproses data elektronik untuk memudahkan pengguna. Bentuk teknologi dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Penggunaan ICT ini sama dengan memanfaatkan kesesuaian zaman pada saat ini yang sudah berbasis teknologi.

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT

Adapun manfaat pembelajaran berbasis ITC bagi pendidik dan peserta didik menurut Arifin (2022: 107) yaitu

- a. Sebagai sumber belajar alternatif.
- b. Dapat lebih memahami materi yang disampaikan pendidik karena ada gambar dan animasi yang menarik perhatian.
- c. Cara belajar lebih efesien.
- d. Meringankan dalam membuat soal.
- e. Mengetahui dan mengikuti perkembangan materi dan info-info lain yang berhubungan dengan bidang studi.
- f. Membantu pendidik untuk melek ICT.

Pendapat menurut Wangge (2020: 32) pemanfaatan ICT dalam pembelajaran adalah mendukung peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara kolektif dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para ahli dalam media komunikasi berbasis ICT secara mandiri. Dalam pembelajaran ICT memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT dalam proses belajar mengajar.

ICT sangat banyak sekali manfaatnya dalam teknologi sekarang yang semua serba bisa. Menurut Salamah (2017: 18) manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT adalah materinya yang abstrak, kekuatan *hypertext* (dibandingkan buku), penggambaran ulang obyek belajar dan pola pikir peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, pembelajaran dapat lebih menarik, waktu pembelajaran dapat diperpendek dan waktu belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun. Kemudahan yang di dapat dari media berbasis ICT ini bisa digunakan sesuai kebutuhan yang ingin digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas, manfaat ICT adalah memudahkan proses belajar dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dan peserta didik. Penggunaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang membantu pendidik dan peserta didik memanfaatkan teknologi ICT dengan baik dan sesuai.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis ICT

Media pembelajaran ICT sangat dibutuhkan di era globalisasi saat ini karena sesuai dengan perkembangan zaman. Jenis-jenis media pembelajaran berbasis IT menurut Andi (2023: 6) yaitu memilih alat peraga yang dijadikan media pembelajaran, menggunakan *powerpoint* untuk membantu menyampaikan materi pelajaran karena mudah dalam pengoperasiannya, sistem berbasis online *edmode* untuk membangun kelas virtual secara *online* dengan pembagian kelas seperti kelas sesungguhnya dan situs pembelajaran online untuk pelaksanaan pembelajaran dikelas. Situs pembelajaran online ini bisa berupa buku elektronik, bank latihan, kegiatan laboratorium online, simulasi belajar dan lainnya.

Media berbasis ICT ada banyak jenisnya yang bisa dilakukan untuk pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran. Jenis media CAI lainnya menurut Nur (2024: 10) yaitu jenis-jenis *information communication and technology* (ICT) sebagai media berbentuk file, *slide*

powerpoint, ilustrasi, animasi, video, audio, program *CAI (Computer Assited Instruction)* dan program simulasi. Semua media bisa dibentuk menjadi file dengan diubah export menjadi sebuah file agar lebih praktis.

Beberapa media pembelajaran ICT menurut Wangge (2020: 34) jenis media pembelajaran berbasis ICT dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi yaitu teknologi komputer, teknologi media dan teknologi jaringan komputer. Teknologi media digunakan menyesuaikan kebutuhan penggunaan pada pembelajaran.

Berdasarkan jenis media pembelajaran berbasis ICT, peneliti memilih pendapat Andi (2023: 6) yaitu menggunakan media *information communication and technology (ICT)* berupa media *powerpoint* berbantuan *canva*. Media *powerpoint* membantu menyampaikan materi pelajaran karena mudah dalam merancanganya. Aplikasi *canva* yang akan digunakan untuk membuat media *powerpoint* dengan dirancang tools pembelajaran lainnya supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

F. Media PowerPoint

1. Pengertian Media PowerPoint

Media *powerpoint* sudah meluas dan populer di kalangan Pendidikan maupun di dunia bisnis. Menurut Suendri dkk., (2024: 8) menyatakan bahwa *Microsoft powerpoint* adalah aplikasi yang memudahkan presentasi dan efektif membantu dalam menyusun strategi pada media pembelajaran didukung dengan kemampuan animasi disertai suara sehingga suasana kelas tampak hidup dan tidak monoton. *Microsoft office* termasuk program komputer yang memuat banyak program di dalamnya dengan beragam manfaatnya masing-masing. Menurut Wati (2016: 90) mengemukakan bahwa :

Presentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik.

Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

Sejalan dengan pendapat Arsyad (2014: 193) menyatakan bahwa *powerpoint* merupakan media yang dominan digunakan orang-orang untuk kebutuhan presentasi, seperti bahan ajar atau laporan, karya maupun status mereka. Dengan menggunakan media ini dengan maksimal akan membuat pembelajaran juga menjadi optimal dan baik. Fitur atau menu yang lengkap ini menjadikan pendidik termotivasi untuk menggunakannya.

Dari pendapat beberapa ahli di atas disimpulkan bahwa media *powerpoint* adalah program dari *Microsoft Office* yang berisi fitur-fitur untuk memudahkan menyampaikan materi yang sudah dirancang lebih menarik supaya peserta didik dapat meningkatkan pemahaman belajar menjadi lebih baik. *Powerpoint* dapat menampilkan teks, grafik, objek, video, suara serta objek lainnya berupa *slide*. Namun, *powerpoint* interaktif dikemas dalam bentuk menu sehingga menampilkan *feedback* yang telah di program menjadi lebih bervariasi daripada *powerpoint* biasa.

2. Prinsip-Prinsip Menggunakan PowerPoint

Media *powerpoint* harus dikembangkan agar mengalami peningkatan dalam pengimplementasiannya di sekolah. Pengembangan *powerpoint* sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran.

Berikut ini adalah prinsip dalam mengembangkan media presentasi *powerpoint* menurut Ziveria dan Purwandari (2020: 59-60) :

- a. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi ini untuk keperluan pembelajaran.
- b. Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh siswa. Untuk itu, media presentasi tidak cocok jika digunakan sebagai bahan ajar yang bersifat pengayaan.
- c. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada media ini, yakni kemampuannya untuk menampilkan teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual. Sedapat mungkin unsur-unsur

- tersebut digunakan secara maksimal dalam presentasi yang dibuat.
- d. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

Ziveria dan Purwandari (2020: 60) juga menambahkan pada prinsipnya, *powerpoint* terdiri atas sejumlah unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Oleh karena itu, selain membuat materi yang menarik juga harus memperhatikan cara merangkum poin-poin materi tersebut kedalam *slide*. Pertimbangan di atas untuk menggunakan *powerpoint* sesuai prinsip yang telah dirumuskan supaya media presentasi bisa tertata dengan rapi. Penggunaan *powerpoint* bisa digunakan secara langsung dilaptop berdasarkan kebutuhan pengguna.

Penampilan *slide* yang menarik akan membuat audiens terpuakau untuk melihat isi didalamnya. Prinsip mendesain *slide powerpoint* yang menarik menurut Farassa (2022) yaitu *content first, design second* harus terstruktur secara rapi untuk menghasilkan materi yang jelas bisa menggunakan bentuk *storyboard* atau draft dari materi yang akan disajikan dalam bentuk tulisan. Prinsip lainnya yaitu visual yang menyatu dengan gambar, sederhana yang mudah dipraktekkan, CRAP (*contras, repetition, aligment, proximity*), dan juga prinsip *white space* dalam desain seakan memiliki ruang untuk bernafas.

Prinsip di atas perlu diperhatikan untuk membuat langkah awal mendesain media *powerpoint*. Menurut Robin (2018:761) menyebutkan prinsip CRAP ini memiliki arti yang sudah dituliskan di atas. *Contrast* adalah desain yang menciptakan perbedaan antar elemen *slide* prentasi. *Repition* atau pengulangan menggunakan elemen yang sama untuk beberapa atau keseluruhan *slide*. *Aligment* (perataan) bertujuan untuk membuat tampilan desain menjadi teratur dan rapi sedangkan *proximity* memiliki makna elemen-elemen yang sama dalam desain *slide* harus didekatkan sementara elemen yang berbeda diberi jarak atau dijauhkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa dalam menggunakan media *powerpoint* perlu diperhatikan dengan prinsip-prinsip yang sesuai. Prinsip-prinsip tersebut yaitu harus dikembangkan secara struktur, materi yang disajikan harus menarik, merancang slide dengan *storybook* dan membuat *slide* dengan prinsip CRAP. Merancang desain yang menggunakan prinsip akan menghasilkan *slide* presentasi yang menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik.

3. Fungsi Media PowerPoint

Media *Powerpoint* memiliki banyak fungsi salah satunya memudahkan pendidik dan peserta didik untuk membahas materi secara *the point* dengan dilengkapi banyak fitur. Menurut Wati (2016: 97) dan Ziveria dan Purwandari (2020: 60) fungsi media *powerpoint* yaitu sebagai berikut :

- a. Menginformasikan presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audiens.
- b. Meyakinkan sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu.
- c. Membagi atau mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
- d. Membuat *story board* agar strukturnya dapat tersusun dengan baik.

Fungsi media *powerpoint* yang selalu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Batubara (2023: 24) media *powerpoint* dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik dan mudah dipahami melalui kegiatan presentasi.

Presentasi yang memuat materi point-point penting dengan tujuan untuk menginformasikan, meyakinkan, membujuk peserta didik supaya tetap konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa *powerpoint* memiliki fungsi yang sejalan dengan pembelajaran di sekolah. Memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung. Motivasi peserta didik

akan fokus didepan kelas menjadikan media ini lebih banyak digunakan oleh para pendidik. Media powerpoint in harapannya bisa terus dilakukan disekolah secara berkelanjutan untuk menunjang media yang interaktif.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint*

Media Pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, sama hal nya denga media *powerpoint*. Menurut Wati (2016: 106-109) dan Ziveria dan Purwandari (2020: 60) ada beberapa kelebihan dan kekurangan *powerpoint* :

Kelebihan media powerpoint sebagai berikut.

- a. Menarik
Secara penyajian media *microsoft power point* dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
- b. Merangsang peserta didik
Media *microsoft power point* mampu merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- c. Tampilan visual mudah dipahami
Pesan informasi secara visual yang disajikan oleh *microsoft power point* dapat dengan mudah dipahami peserta didik.
- d. Memudahkan pendidik
Media pembelajaran *microsoft power point* ini dapat membantu atau memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan.
- e. Bersifat kondisional
Microsoft power point merupakan sebuah alat bantu yang bersifat kondisional. Maksud kondisional disini adalah dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- f. Praktis
Media *microsoft power point* ini juga merupakan alat yang praktis. Praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Media ini dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik, seperti CD, disket, dan flashdisk. Sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Pendapat lain menurut Batubara (2023: 24) media powerpoint memiliki kelebihan yaitu (1) memudahkan pengguna membuat *slide* presentasi, (2) dilengkapi beragam *tools* seperti *text art*, *image import* dan

sebagainya, (3) template bervariasi, (4) dapat di *Export* ke PDF, (5) memiliki fitur kolaborasi. Selain daripada itu *powerpoint* juga menyediakan kemudahan lain seperti *template*, *bullet*, *auto wizard content*, dan fitur-fitur lain. Untuk pengolah kata dapat menggunakan *software Microsoft word*, sedangkan untuk pengolah angka dapat dengan menyisipkan *software Microsoft excel*.

Keunggulan lainnya yaitu sangat praktis dan dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, memungkinkan orang yang menerima pesan untuk berbicara secara langsung dan melihat reaksi mereka, memungkinkan orang untuk mencatat, dapat digunakan berulang-ulang, komunikator memiliki kontrol sepenuhnya atas presentasi, sehingga lebih sehat daripada menggunakan *PowerPoint* secara terpisah dan dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar.

Kekurangan *powerpoint* menurut Wati (2016: 106) dan Ziveria & Purwandari (2020: 61) sebagai berikut :

- a. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c. Memerlukan persiapan yang matang.
- d. Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e. Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- f. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Pendapat lain menurut Batubara (2023: 25) kekurangan *powerpoint* hanya digunakan pada *platform Microsoft*, ketidakstabilan dokumen pada tiap versi dan harga terlalu mahal. Kekurangan lainnya adalah perlu menggunakan sinyal internet stabil untuk fitur tertentu, keterampilan khusus untuk pendidik supaya hasil *powerpoint* menarik dan potensi *overload* informasi. Keterampilan khusus pendidik perlu belajar terlebih dahulu sebelum menggunakan langsung secara merinci. Informasi atau

materi yang digunakan hanya materi inti-inti saja agar tidak *overload*. Hal demikian yang dinamakan *power-point*, hanya *point* tertentu saja yang dimasukkan dalam *powerpoint*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan penggunaanya untuk merancang materi dengan fitur yang ada. Peserta didik yang belajar menjadi lebih antusias dan termotivasi karena terdapat tampilan-tampilan dengan tambahan gambar, suara, ataupun musik. media power point diharapkan dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara terstruktur.

5. Langkah-langkah Menggunakan Media *PowerPoint*

Penggunaan media pembelajaran harus secara sistematis agar berjalan dengan baik. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menurut Ziveria dan Purwandari (2020: 61) ada beberapa cara cepat yang perlu diperhatikan dalam menggunakan *powerpoint* yaitu :

- a. Buka program *powerpoint*.
- b. Mulai dengan *new slide*.
- c. Pilih slide design yang diinginkan.
- d. Membuat background tertentu untuk membuat *slide* lebih menarik.
- e. Ambil judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama dan selanjutnya menyesuaikan.
- f. Memanfaatkan gambar dan fitur lainnya yang tersedia pada menu insert.
- g. Tampilan background disesuaikan dengan kontras dan objek.
- h. Penggunaan huruf jangan terlalu kecil dan penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras.
- i. Simpan *save* pada pojok kiri untuk ditampilkan saat pembelajaran.

Powerpoint adalah media yang berisi materi yang akan dipresentasikan. Menurut Nurfadhillah dkk., (2021: 237) langkah yang digunakan saat akan menggunakan *powerpoint* yaitu membuka program *powerpoint* dengan mencari *opsi template* presentasi dipilih yang menarik ataupun

bisa unduh *custom* dari internet, ada dua kotak berisi “*click to add title*” untuk memasukkan judul dan sub judul, membuat isi dihalaman presentasi dengan menuliskan informasi, memasukkan suara, gambar, atau video kedalam presentasi, Jika ingin memasukkan grafik bisa menyalin dan paste ke halaman *slide*, simpan dengan meng-klik *save-as*, agar *powerpoint* lebih menarik bisa ditambahkan icon yang lucu.

Pendapat lain menurut Wati (2016: 100-102) cara menggunakan powerpoint diantaranya yaitu buka program powerpoint mulai dengan *new file*, pilih slide design yang diinginkan, membuat *background* tertentu untuk membuat *slide* agar lebih menarik, ambil judul utama dan sub judul materi pada slide kedua, tulis point-point pokok materi dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada menu insert, tampilan *background* harus konsisten dengan menyesuaikan kontras, jenis font harus konsisten dan jangan terlalu kecil, penggunaan warna sebaiknya serasi dengan memperhatikan kontras, dan penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam satu slide. Penggunaan *powerpoint* ini harus dilakukan secara berurutan untuk membuat hasil yang maksimal.

Berdasarkan langkah di atas, maka langkah penggunaan *powerpoint* diperlukan cara yang sistematis untuk merancang pembelajaran dengan media *PowerPoint*. Pada langkah tampilan *background* harus disesuaikan dengan warna yang ada dan untuk kontras jangan sampai menutupi warna *font* agar terlihat lebih menarik. Langkah yang diambil harus berurutan sesuai prosedur di atas. Jangan lewatkan setiap fitur yang ada untuk menjadikan *PowerPoint* lebih kreatif.

G. Aplikasi Canva

1. Pengertian Canva

Aplikasi media pembelajaran membantu pendidik menyampaikan pembelajaran dengan kemampuan teknologi. Menurut Khairul Umam (2023:1) canva adalah sebuah aplikasi untuk desain grafis yang

menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif. Banyaknya ragam untuk mendesain di aplikasi *canva* ini memudahkan pengguna untuk selalu menggunakan *canva* dalam pekerjaanya.

Kemudahan pada zaman saat ini mudah didapatkan hanya melalui internet untuk memperbaiki pengajaran pada pendidikan. Sebagaimana Triningsih (2021: 131) menyampaikan bahwa *canva* mempermudah pendidik serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan kreativitas, hal ini dikarenakan hasil *canva* meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan penyajian bahan ajar yang menarik. Ketertarikan di dunia pendidikan membuat *canva* menjadi sangat banyak diminati di kalangan sekolah. *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dengan berkreasi sesuka mungkin dengan fitur yang lengkap didalamnya.

Proses pembelajaran harus dibarengi dengan motivasi yang kuat agar peserta didik bisa fokus mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad dkk., (2020: 90) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, merangsang kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik. Peserta didik yang biasanya tidak memperhatikan peserta didik, menjadi lebih memperhatikan materi karena dengan bantuan media ini. Berdasarkan pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa *canva* adalah media pembelajaran yang membantu merancang desain yang beragam untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif.

2. Fungsi Media Canva

Aplikasi berbasis teknologi pada zaman saat ini semakin canggih dan mendunia. Menurut Wulandari dkk., (2022: 104) aplikasi *canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang terdapat banyak fitur menarik. Namun, pendidik

juga harus kreatif dalam menyajikan presentasinya dengan cara yang menarik dan bagus untuk menarik minat peserta didik.

Canva memiliki fungsi yang interaktif pada pembelajaran dikelas. Menurut Idawati dkk., (2022: 747) menjelaskan manfaat *canva* adalah aplikasi berbasis teknologi yang memungkinkan pendidik dan peserta didik menggunakan media pembelajaran yang tersedia di dalamnya. Aplikasi *canva* memiliki banyak *template*, termasuk *PowerPoint*, *infografis*, dan video pembelajaran. Keuntungan dari manfaatnya termasuk pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Media pembelajaran dibuat dengan desain yang menarik agar peserta didik dapat tertarik untuk fokus belajar. Sejalan dengan pendapat Khairul Umam (2023: 2) penggunaan *canva* untuk membuat media ajar yang menarik dan desain yang ada dengan mudah. Pendidik dan peserta didik berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas agar lebih menarik dan lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, fungsi media *canva* adalah untuk membuat bahan ajar interaktif pendidik melaksanakan proses pembelajaran yang dengan fitur yang menarik. Fitur di *canva* sudah sangat lengkap, banyak *template* yang sudah digunakan ribuan pengguna untuk mendesain semua kebutuhan grafis. Pendidik dapat menggunakan *canva* untuk kebutuhan mengajar disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Canva*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Aplikasi *canva* digunakan untuk mengolah desain yang menarik bagi pengguna. Menurut Fitria dkk., (2021: 80) menyatakan

bahwa pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu

- a. Bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi.
- b. *Template* serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu bagi pendidik dan peserta didik.
- c. Dapat digunakan sebagai bahan presentasi berupa *slide*, *mind mapping* dan poster.

Banyaknya fitur yang tersedia akan mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan peserta didik bisa berkolaborasi dengan berkelompok. Sama halnya dengan Idawati dkk., (2022: 746) dan Resmini dkk., (2021: 337) menyatakan bahwa *canva* memiliki kelebihan yaitu tersedia desain menarik yang beragam untuk digunakan, dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam membuat media dengan fitur yang ada, hemat waktu serta praktis dalam mendesain menggunakan *template* yang telah disediakan, kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau *smartphone* dengan sinyal internet. Sinyal internet yang kuat sangat membantu aplikasi *canva* berjalan dengan cepat. Oleh karena itu, jika menggunakan *canva* harus menggunakan sinyal internet yang kuat.

Selain kelebihan, pasti selalu ada kekurangannya. Menurut Masfufah R.A (2022: 350) dan Idawati dkk., (2022: 749) kekurangan penggunaan *canva* yaitu hanya dapat diakses menggunakan internet karena *canva* berbasis web internet adalah satu-satunya cara yang dapat mengakses *canva*, beberapa fitur digunakan dengan akun premium karena tidak semua fitur di *canva* itu gratis, membutuhkan sinyal yang kuat dibutuhkan *canva* pada saat melakukan aktivitas desain harus stabil, dan belum tersedianya fitur *insert tabel* untuk membuat *slide presentasi*. Walaupun *canva* memiliki segudang fitur yang lengkap, *canva* masih belum sempurna, karena tidak adanya fitur *insert tabel* agar bisa membuat table selayaknya di *canva*.

Menurut pendapat Resmini dkk., (2021: 337) canva tidak bisa digunakan secara *offline*, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan canva. *Template* dalam canva juga ada yang berbayar jika ingin menggunakannya, sehingga harus membeli paket premium jika menginginkan template tersebut. Kekurangan lainnya dari aplikasi *canva* ialah keterbatasan dalam mengekspresikan kreativitas dan penyesuaian desain. Meskipun banyak *template* dan desain yang disediakan itu memudahkan pengguna, sering kali pengguna terbatas menciptakan desain yang benar-benar unik. Hal tersebut mengakibatkan resiko desain yang *generik*, kurang membedakan dan mengurangi keaslian karyanya. Terbatasnya dalam mengembangkan kreativitas tidak mengurangi pengguna untuk tidak memilih aplikasi canva untuk mendesain. Masih ada fitur lain yang menarik dan dapat membantu melengkapi desain yang baru dan berbeda sesuai kreativitas pengguna.

Beberapa kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan diatas agar dapat membantu pengguna untuk mengetahui sisi baik dan buruknya dari aplikasi canva. Sama halnya dengan manusia, sistem aplikasi pun mempunyai kurang dan lebihnya tidak berjalan mulus. Pengguna perlu memanfaatkan fitur yang ada dengan kreativitas semenarik mungkin untuk dipresentasikan kepada audiens atau peserta didik.

4. Langkah-langkah Menggunakan Media Canva

Aplikasi *canva* dapat diakses digawai maupun di laptop dengan cara yang sama. *Canva* memberikan ruang bagi pendidik untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain. Berikut langkah penggunaan aplikasi *canva* menurut Khairul Umam (2023: 3) yang mudah diakses oleh pengguna :

- a. Mendownload aplikasi *canva* melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka *canva* melalui website resmi *canva* yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.
- b. Membuat akun *canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun *facebook*, *google* atau *gmail*.

- c. Membuat desain melalui *canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen, *font*, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- d. Menyimpan hasil desain dari *canva*, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbenak panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media *powerpoint*, maka penggunaan *powerpoint* berbantuan *canva* yang akan dibuat akan melibatkan aplikasi *canva*. Langkah penggunaan *powerpoint* dengan bantuan aplikasi *canva* menurut Resmini dkk., (2021: 338) yaitu *sign-up* ke *canva* dengan login di <https://www.canva.com/> melalui *facebook*, *gmail* dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *canva*, pilih kebutuhan pengguna dengan memilih *presentation* untuk membuat presentasi, pilih lembar kosong (*template*) untuk mendesain sesuai keinginan atau langsung saja cari template *powerpoint* yang diinginkan, gunakan fitur-fitur *canva* yang memudahkan pengguna untuk mendesain dengan kreatif lalu simpan hasil *canva*, karena *canva* memiliki fungsi *auto save* sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakan kemudian di unduh dan bagikan. Aplikasi online *canva* ini harus selalu terhubung dengan internet agar bisa terus berjalan proses mendesainnya.

Menurut Safitri dkk., (2023: 821) cara menggunakan *canva* untuk mendesain yaitu membuka play store untuk menginstal aplikasi *canva*, mendaftar akun dengan *google* atau *facebook*, melihat menu-menu yang ada di aplikasi *canva*, pilih template yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran, lalu mulai mendesain dengan menambahkan fitur-fitur *canva* yang lengkap dan didownload presentasi yang sudah siap. Aplikasi *canva* memiliki banyak fitur untuk melengkapi semua kebutuhan pengguna yang diinginkan supaya terlihat menarik dan memotivasi.

Aplikasi *canva* penggunaannya sangat mudah dan praktis dilengkapi banyak fitur untuk mendesain. Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti memilih pendapat Resmini dkk., (2021: 338) dengan langkah diatas cara menggunakan *canva* secara sistematis supaya mencapai hasil yang diinginkan. Template yang ingin digunakan menyesuaikan akan mendesain yang dibutuhkan. Jika terdapat kendala pada penyimpanan, biasanya dikarenakan penyimpanan penuh atau sinyal internet tidak kuat. Usahakan jika ingin mendesain di *canva* menggunakan sinyal internet yang stabil.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penelitian Relevan

No	Judul	Nama (Tahun)	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Media <i>Powerpoint Interaktif</i> dalam Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD”	Utami dkk., (2024)	Hasil penelitian ini ada pengaruh yang signifikan penggunaan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran sains berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif
2	Penerapan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa	Jannah dan Arifin., (2025)	Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa di SDN 2 Bulus Tulungagung. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.
3	Desain Model Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> dan <i>Ispring</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV	Tarmidzi, dkk (2024)	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>Microsoft Powerpoint & Ispring suite 9</i> bersifat valid, praktis, dan efektif yang artinya layak digunakan pada siswa kelas VI sekolah dasar serta terdapat peningkatan

No	Judul	Nama (Tahun)	Hasil Penelitian
			kemampuan berpikir kreatif siswa antara <i>pretes</i> dan <i>postes</i> menggunakan media pembelajaran interaktif ini.
4	Pengaruh Penggunaan Media <i>Powerpoint Interaktif</i> Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar	Walid Datul Isna dan Hasanah., (2023)	Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif terhadap motivasi siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$.
5	Pengaruh Pemanfaatan Media <i>Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Hubungan antar Makhluk Hidup dan Ekosistem Siswa Kelas V SD Raden Patah Surabaya	Dapitra., (2022)	Hasil penelitian ini adalah besar terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis <i>power point</i> terhadap hasil belajar IPA materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Ekosistem pada siswa kelas V SD Raden Patah Surabaya.

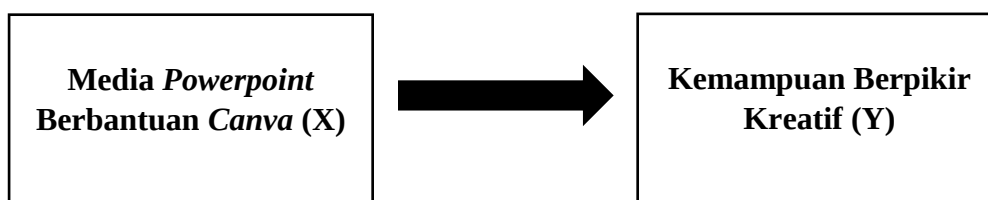
I. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah dasar dari pemikiran untuk menganalisa perencanaan yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019: 95) kerangka berpikir merupakan model konseptual terkait bagaimana teori berhubungan dengan beragam objek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir memuat teori atau konsep yang menjadi dasar penelitian yang disajikan dalam bentuk bagan.

Berdasarkan penelitian hasil studi *Trends in International Mathematic and Science Study (TIMSS)* tahun 2015 menurut Hadi dan Novaliyosi (2019: 563) menyatakan bahwa Indonesia berada peringkat 44 dari keseluruhan 49 negara yang berpartisipasi. Sedangkan pada tahun 2019 berdasarkan TIMSS 2019 partisipans, TIMSS Indonesia tidak ikut berpartisipasi. Studi internasional TIMSS merupakan studi penelitian yang memberikan dan menguji dengan soal kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang salah satu

diantaranya adalah berpikir kreatif. Peneliti menemukan permasalahan terkait rendahnya berpikir kreatif di SDN 2 Banjar Negeri karena pembelajaran kurang optimal menggunakan metode yang menggunakan media dan kurang aktifnya peserta didik dalam menjawab soal-soal yang terlihat dari hasil nilai pada penelitian pendahuluan yang dibuat berdasarkan indikator berpikir kreatif sangat rendah.

Pada permasalahan di atas, kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dengan menggunakan media *powerpoint* yang berbantuan *canva* sesuai dengan pendapat menurut Menurut Suendri dkk., (2024: 8) menyatakan bahwa *Microsoft powerpoint* adalah aplikasi yang memudahkan presentasi dan efektif membantu dalam menyusun strategi pada media pembelajaran didukung dengan kemampuan animasi disertai suara sehingga suasana kelas tampak hidup dan tidak monoton. Kerangka pikir dalam penelitian ini berorientasi bahwa kemampuan berpikir kreatif akan berkembang jika diberikan perlakuan dengan media *powerpoint* yang berbantuan *canva* beserta teori-teori yang sudah dipaparkan. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

➡ : Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa variable x “media *powerpoint* berbantuan *canva*” dapat memberikan pengaruh terhadap variabel y “kemampuan berpikir kreatif”.

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis adalah pendapat sementara yang masih lemah atau kurang kebenarannya sehingga masi perlu dibuktikan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis :

“Terdapat Pengaruh Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas 5 SD”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

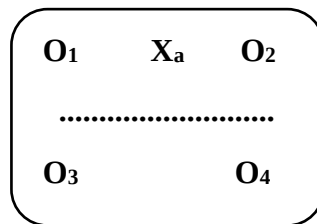
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2022: 108) *quasi experimental design* adalah penelitian dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan kelompok eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi yang dapat dikontrol.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diuji dengan tes awal berupa (*pretest*) yang sama. Kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus dengan menggunakan media *powerpoint*, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan dengan metode konvensional. Setelah dua kelompok mendapat perlakuan, keduanya diuji dengan menggunakan tes akhir berupa (*posttest*).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design* yaitu desain *quasi* eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* dan *posttest* antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Non-equivalent control group design

Sumber : Sugiyono, (2022: 122)

Keterangan :

O_1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O_2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

O_3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O_4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

X_a : Pemberian Perlakuan media *powerpoint* berbantuan *canva* dengan bantuan *canva*

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Banjar Negeri.

Kecamatan Natar, Kabupaten. Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan pada tanggal 31 Oktober 2024 dan penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap di kelas 5 tahun pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Pada tahap ini melakukan penelitian pendahuluan terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b. Merancang perangkat pembelajaran berupa modul ajar untuk acuan pembelajaran yang akan diteliti menggunakan media *powerpoint* dan instrumen penelitian.

- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Membuat kisi-kisi dan instrument penelitian berupa tes soal essay dan non-tes berupa lembar observasi peserta didik.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengadakan *pre-test* pada kelas eksperimen (5B) dan kelas kontrol (5A)
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* di kelas eksperimen (5B) dan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (5A). Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pembelajaran pada masing-masing kelas.
- c. Melaksanakan *post-test* setelah memberi perlakuan menggunakan media *powerpoint* pada kelas eksperimen (5B) dan kelas kontrol (5A) untuk memeriksa perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b. Mengolah data dan menganalisis data untuk melihat hasil perbedaan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga mengetahui pengaruh media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 5.
- c. Menyusun hasil penelitian dan menyimpulkan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekumpulan subjek untuk penelitian yang memiliki kesamaan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2019: 126) populasi adalah tempat generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk ditetapkan peneliti yang akan ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 SDN 2 Banjar Negeri.

Tabel 4. Jumlah peserta didik kelas 5

No	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	5A	13	12	25
2	5B	14	9	23
Jumlah				48

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas 5 SDN 2 Banjar Negeri

2. Sampel penelitian

Sampel penelitian diambil berdasarkan jumlah populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019: 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, apa yang dipelajari dari sampel, akan dapat diberlakukan untuk populasi, maka sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono (2019: 133) sampel jenuh adalah sampel yang bilamana ditambah jumlah tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas 5B sebagai kelas eksperimen yang mana mereka akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbantuan *canva* dan kelas 5A sebagai kelas kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pertimbangan antara kedua kelas didasarkan pada hasil soal IPAS dengan indikator berpikir kreatif pada penelitian pendahuluan dengan hasil kelas 5B lebih rendah dibandingkan kelas 5A.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2019: 67) adalah suatu atribut atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel yang mempengaruhi variabel lainnya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *powerpoint* berbantuan canva dengan dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel yang nilainya tergantung atau yang dipengaruhi dari variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pengertian yang merujuk kepada konsep yang dapat membantu memudahkan pemahaman peneliti. Definisi konsep pada penelitian ini adalah :

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan cara untuk mengembangkan pola pikir membentuk ide-ide baru berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Permasalahan dalam pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ini salah satunya metode pembelajaran yang digunakan pendidik masih metode ceramah belum menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan jaman saat ini yaitu teknologi. Pengembangan dari diri sendiri juga perlu diasah agar peserta didik bisa percaya diri untuk memecahkan masalah yang ditemuinya.

b. Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva*

Media *Powerpoint* merupakan salah satu program dari *Microsoft office* yang dirancang untuk presentasi dengan menampilkan fitur menarik yaitu *slide*, foto, video, grafik dan lainnya untuk memudahkan menyampaikan materi. Aplikasi media ini sudah sangat populer bahkan tidak hanya di bidang pendidikan saja tapi di bisnis internasional. Media *powerpoint* berbantuan canva dibuat

melalui aplikasi canva yang mudah dalam pembuatannya karena menggunakan banyak pilihan template.

Media *powerpoint* memudahkan pendidik merancang dengan banyak pilihan fitur yang tersedia dipadukan dengan materi yang akan dipelajari. Kemampuan berpikir kreatif akan meningkat melalui media *powerpoint* ini karena menjadi peserta didik akan berpikir dengan melihat materi-materi yang akan dipelajari. *Canva* adalah aplikasi yang memungkinkan mendesain segala sesuatu secara online, termasuk desain pendidikan. Ada banyak *template* presentasi yang menarik dan kreatif di dalamnya, dan juga dapat memulai dari awal dengan fiturnya yang lengkap.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pengertian terkait variabel penelitian yang merujuk kepada sekumpulan instruksi cara mengukur variabel dalam penelitian.

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif ini dikhususkan pada perubahan perkembangan peserta didik pada indikator kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah yang di hadapi. Peneliti dalam hal ini menggunakan tes dengan jumlah 10 pertanyaan berbentuk uraian di buat berdasarkan 4 indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir fleksibel (*flexibility*), berpikir elaborasi (*elaboration*) dan berpikir asli (*originality*). Kemudian, peneliti akan meneliti kemampuan berpikir kreatif melalui indikator berpikir kreatif berupa *pretest* dan *posttest* yang akan di uji validitas dan reabilitasnya. Pengukuran nilai berpikir dapat dikategorikan menjadi 5 kriteria sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria kemampuan berpikir kreatif

No	Persentase	Kriteria
1	$95 \leq PK \leq 100$	Sangat Kreatif
2	$80 \leq PK < 95$	Kreatif
3	$65 \leq PK < 80$	Cukup Kreatif
4	$55 \leq PK < 65$	Kurang Kreatif
5	$PK < 55$	Tidak Kreatif

Sumber : Nada dkk., (2018 : 221)

b. Media Powerpoint Berbantuan Canva

Kelas yang menggunakan *powerpoint* dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dengan menggunakan langkah-langkah tertentu yang merujuk pada kesimpulan. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* yang berbantuan *canva* dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Login pada aplikasi *canva* yang sudah di download ataupun di *website* *canva* yaitu https://www.canva.com/id_id/.
- 2) Memilih *template* yang tersedia pada *canva* ataupun bisa mendesain sendiri.
- 3) Merancang sesuai materi yang akan disampaikan peserta didik dengan mengkombinasikan *font*, suara, gambar, video dan lainnya supaya lebih menarik.
- 4) Melihat hasil materi yang sudah dirancang untuk melihat kesalahan atau sudah lebih baik pada ikon *review* di *canva*.
- 5) Simpan *Powerpoint* di *canva* dalam bentuk pptx atau pdf, tapi jika ingin lebih interaktif maka salin link yang ada di *canva* untuk langsung ditampilkan melalui aplikasi *canva* supaya memudahkan pendidik dan membuat peserta didik lebih termotivasi karena interaktif.

Media *powerpoint* ini digunakan sebagai alat bantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya yang dirancang lewat aplikasi *canva*. *Canva* memudahkan pendidik untuk mengedit materi dengan langsung meng-*klik* link tanpa harus

di simpan terlebih dahulu. Implementasian *powerpoint* ini ditayangkan dikelas menggunakan proyektor yang dibuat peneliti melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian perlu menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat untuk melihat data agar lebih akurat. Penggunaan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa teknik tes dan non tes.

1. Teknik Tes

Tes dalam penelitian digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif nya dari pengaruh pemberian perlakuan media *powerpoint*. Menurut Zainal (2020: 15) tes merupakan teknik yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengukuran, yang terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan dan dijawab peserta didik untuk mengukur aspek kognitif peserta didik. Teknik pengumpulan data tes dalam penelitian ini dengan memberikan tes pada awal sebelum melakukan pembelajaran (*pretest*) dan memberikan tes pada akhir pembelajaran setelah diberi perlakuan (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang melibatkan pencarian informasi melalui dokumen yang relevan. Menurut Sugiyono (2019: 476) dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dari informasi dalam bentuk arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan atau keterangan yang dapat mendukung penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tentang hasil berpikir kreatif mata pelajaran IPAS peserta didik kelas 5. Selain itu juga, memperoleh dokumentasi berupa foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung yang terdapat pada lampiran.

b. Observasi

Observasi merupakan cara yang digunakan untuk menyelidiki lebih awal tingkah laku non verbal. Menurut Sugiyono (2019: 145) observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Mengamati masalah apa yang terjadi pada tempat yang akan diteliti kemudian ditarik kesimpulan tentang hal yang harus dijadikan solusi. Metode ini dapat memberikan data yang lebih akurat dan valid karena dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbantuan *canva*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk melihat kejadian yang diamati. Menurut Sugiyono (2019: 156) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap terkait hal yang akan dikaji. Instrumen yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu instrumen tes dan instrumen non tes.

1. Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes yang bertujuan mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media *powerpoint* berbantuan *canva*. Bentuk tes yang diberikan adalah tes uraian berjumlah 10 berdasarkan kompetensi dasar dan indikator berpikir kreatif yaitu kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal uraian/essay tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. (Lampiran 12 halaman 120).

Tabel 6. Kisi-kisi berpikir kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Ranah Kognitif	Nomor soal	Soal yang digunakan
Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk memunculkan banyak ide dalam menjawab dan memecahkan masalah berupa pertanyaan yang diberikan pendidik melalui gagasannya secara tepat dan lancar	C4	1 2 3 13 14	2 3 13 14
Berpikir Fleksibel (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk mendapatkan ide dari gagasan kreatifnya yang bervariasi melalui sudut pandang yang berbeda dari berbagai objek dan masalah.	C4	4 5 7 11	7 11
Berpikir Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mengajukan berbagai macam pendekatan pemecahan masalah dengan mengembangkan suatu gagasan secara terperinci dan detail untuk meluaskan gagasan	C5	8 9	8 9
Berpikir asli (<i>Originality</i>)	Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang tidak umum sehingga jawaban peserta didik tidak terpaku pada materi yang dijelaskan pendidik dan buku peserta didik.	C6	6 10 12 15	10 15

Sumber : Munandar, (2014: 113)

C4 : Menganalisis

C5 : Mengevaluasi

C5 : Menyimpulkan

C6 : Mencipta

2. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbantuan *canva*. Lembar observasi akan memuat 9 pertanyaan yang akan diisi oleh peneliti dengan checklist pilihan 1,2,3,4 sesuai aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dengan interval 1-4. Menurut Sugiyono (2019: 93) skala ini digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Untuk setiap pertanyaan, skala ini menghasilkan peringkat atau skor. Skor tinggi diberikan untuk jawaban setuju, sedangkan skor rendah diberikan untuk jawaban yang tidak mendukung yang bisa dilihat pada lampiran 10 halaman 110. Pada pernyataan yang bersifat positif mendukung aspek-aspek dalam variabel skor diberikan apabila:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel 7. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan media *powerpoint*

No	Tahapan	Deskripsi	Bentuk Penilaian
1	Awal	Pada tahap ini peserta didik menerima materi pembelajaran dengan media pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	<i>Checklist</i>
2	Inti	Peserta didik memperhatikan pendidik menjelaskan menggunakan media <i>powerpoint</i> dan melakukan tanya jawab dari materi yang ditampilkan	<i>Checklist</i>
3	Akhir	Peserta didik ikut menyimpulkan pembelajaran yang disampaikan melalui <i>powerpoint</i>	<i>Checklist</i>

E. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur penelitian apakah valid tidaknya soal yang akan diuji. Menurut Sugiyono (2019: 176) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data yang berbeda-beda antar data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi. Instrumen bisa dikatakan valid maka harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi *product moment* karl person dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2][N \sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara Variabel X dan Y

N = Jumlah Sampel

X = Skor Variabel

Y = Skor Variabel Y

Kriteria pengujian dilakukan dengan cara =

Bila r hitung $>$ r tabel maka instrument valid

Bila r hitung $<$ r tabel maka instrument tidak valid

Validitas soal tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal essay yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 48 peserta didik. Setelah dilaksanakan uji coba instrument soal, peneliti melakukan analisis validitas soal essay menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010. Berikut hasil analisis validitas butir soal essay kemampuan berpikir kreatif. (lampiran 14 halaman 123).

Tabel 8. Hasil Uji Validitas

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15	10	Valid
1, 5, 6, 12, 14	5	Tidak Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji coba Instrumen

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 15 butir soal instrumen yang di uji cobakan, terdapat 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang. Menurut Sugiyono (2019: 185), reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.

Suatu data dikatakan reliabel apabila peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan =

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Jumlah varian skor tiap item

k = Banyaknya soal

σ_t^2 = Varians total

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS :

1. Buka program SPSS dan masukkan data anda ke dalam spreadsheet
2. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih *Scale* dan kemudian “*Reliabel analyze*”
3. Setelah itu pindahkan soal yang valid lalu klik “*statistic*” dan centang pada bagian scale, scale item delete
4. Pilih *continue* kemudian klik Ok
5. SPSS akan menampilkan output dari uji reliabilitas.

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto, (2018: 225)

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan SPSS 25 di peroleh nilai reliabilitas *Cronbach Alpha* = 0,816 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa soal tes tersebut mempunyai krtiteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. (Lampiran 15 halaman 124).

c. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui apakah sebuah tes menunjukkan perbedaan peserta didik. Menurut Arikunto (2016), daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada SPSS dengan cara yang sama uji reliabilitas.

Tabel 10. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber : Arikunto, (2018: 242)

Hasil analisis daya pembeda soal menggunakan SPSS 25, dapat diketahui hasil daya beda pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil perhitungan daya beda

Nomor soal	Kategori	Jumlah
2, 3, 4, 8, 10, 11, 13, 15	Baik	8
7, 9	Cukup	2

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen

Berdasarkan tabel di atas terdapat 8 butir soal dengan kategori baik dan 2 butir soal dengan kategori cukup. (Lampiran 16 halaman 125)

d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan pengujian untuk menentukan tingkat mudah dan sulitnya soal tes yang diberikan kepada peserta didik.

Menentukan tingkat kesukaran tes soal dapat digunakan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 12. Klasifikasi tingkat kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto, (2018: 235)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel 2010, dapat diketahui taraf kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil analisis tingkat kesukaran

Nomor soal	Kategori	Jumlah
7, 15	Sukar	2
3, 4, 8, 9, 10, 11	Sedang	6
2, 13	Mudah	2

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa ada 2 soal dengan kategori sukar, 6 soal dengan kategori sedang dan 2 soal dengan kategori mudah. (Lampiran 17 halaman 126)

F. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji

normalitas metode *shapiro wilk* dikarenakan jumlah sampel kecil kurang dari 50.

Uji normalitas data dengan uji *shapiro wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai output pada kolom sig lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$) maka data tersebut berdistribusi normal dan apabila jika nilai output ($p < 0,05$) maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Berikut langkah-langkah uji normalitas di SPSS.

- 1) Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam spreadsheet.
- 2) Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Descriptive Statistics*” dan kemudian pilih “*Explore*”.
- 3) Setelah muncul jendela Explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “*Dependent List*”.
- 4) Pilih “*Plots*” pada jendela Explore, kemudian pilih “*Normality plots with tests*”.
- 5) Pilih “*Continue*” pada jendela Plot, lalu klik “OK” pada jendela Explore.
- 6) SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.

Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data mempunyai variansi homogen atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji Levene pada SPSS. Sampel dapat dikatakan memiliki varian populasi

sama jika nilai sigmoid $> 0,05$ maka data homogen, dan sebaliknya jika nilai sigmoid $< 0,05$ maka data tidak homogen. Berikut langkah-langkah uji homogenitas di SPSS :

- 1) Buka SPSS dan masukan data.
- 2) Klik “*Data view*” nilai dan kelas dikelompokkan dengan kode.
- 3) Pilih Analyze kemudian klik “*compare means*” lalu klik *One-way ANOVA*.
- 4) Masukkan nilai pada kotak *dependen list* dan masukkan kelompok (kelas) ke factor lalu klik “*options*”.
- 5) Klik bagian *Statistic* berikan ceklis untuk *homogeneity of variance test* lalu klik *continue* dan Ok akan muncul tampilan output SPSS, untuk menafsirkan cukup memperhatikan tabel output “*Test of Homogeneity of variances*”.

Jika hasil perhitungan pada uji homogenitas menunjukkan signifikansi $> 0,05$ maka data dari dua kelompok adalah data yang sama atau homogen.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji N-Gain

Uji Normal Gain digunakan untuk mengetahui kemajuan peserta didik setelah pembelajaran yang melibatkan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas yang berbeda yaitu eksperimen dan kontrol. Berikut adalah rumus uji N-gain yaitu :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 14. Kriteria uji N-Gain

Nilai Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} > 0,07$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber : Arikunto, (2013: 184)

2. Analisis Keterlaksanaan Media *Powerpoint*

Data hasil observasi didapatkan dari pengisian lembar observasi. Jumlah keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media *powerpoint* yang diikuti oleh peserta didik dihitung dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 15. Interpretasi aktivitas pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber : Arikunto, (2013: 52)

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Menurut Sugiyono (2019: 219), uji hipotesis bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian ditolak atau diterima. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji F karena untuk melihat pengaruh. Maka uji hipotesis ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat yang diperkirakan

a = Nilai konstanta harga Y , jika $X=0$

b = Nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

Kriteria Uji :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak yang berarti signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Sumber : Muncarno, (2017: 63)

Rumusan Hipotesis

H_a = Terdapat Pengaruh Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas 5 SD

H_0 = Tidak terdapat Penggunaan Media *Powerpoint* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas 5 SD

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *powerpoint* berbantuan *canva* pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Banjar Negeri. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberi perlakuan dengan menerapkan media *powerpoint* berupa *pretest* dan sesudah diberi perlakuan dengan menerapkan media *powerpoint* berbantuan *canva* berupa *posttest* yang artinya terdapat pengaruh media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas V SD Negeri 2 Banjar Negeri.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran saran yang ditujukan kepada:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mendukung adanya penerapan media *powerpoint* berbantuan *canva* berupa fasilitas sekolah seperti LCD, proyektor, laptop, listrik, *wifi* dan lainnya yang mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan media *powerpoint* berbantuan *canva* sebagai media interaktif yang digunakan agar peserta didik selalu semangat dan antusias dalam belajar, dalam memfasilitasi kegiatan aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

3. Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memanfaatkan berbagai jenis media interaktif yang diberikan agar dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya dalam memecahkan masalah.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran, informasi serta penelitian yang relevan mengenai media *powerpoint* berbantuan *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas V sekolah dasar serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A. 2023. *Media Pembelajaran era Digital*. Yogyakarta: Istana Agency.
- Arifin, Muhammad., Syahputra, H., Batubara, I. H. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan : Umsu Press.
- Arikunto, s. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. N., Lestari, D. E. G. 2020. Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105. <https://core.ac.uk/download/pdf/287227333.pdf>
- Asyari, M. 2006. *Penerapan Sain Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di SD*. Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Bagasta, A. R., Rahmawati, D., Wahyuni, I. P., & Prayitno, B. A. 2018. Profil kemampuan literasi sains peserta didik di salah satu SMA Negeri Kota Sragen. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 121–129. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1551>
- Batubara, F .A. 2023. *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Powerpoint*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Busnawir. 2023. *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Dapitra, A. A. 2022. *Pengaruh Pemanfaatan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Hubungan antar Makhluk Hidup dan Ekosistem Siswa Kelas V SD Raden Patah Surabaya*. 6(1), 77–86. <https://erepository.uwks.ac.id/12713/>
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2020/2021. *Maha Widya Bhuwana*, 4(1), 68–75. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/view/1481/0>
- Dewi, A. K. 2024. *Berpikir Kreatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239. <https://doi.org/10.22460/collase.v2i6.3401>
- Farassa, R. F. 2022. *5 Prinsip Mendesain Slide Presentasi yang Menarik*. LLDikti wilayah XIII. <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/24/5-prinsip-mendesain-slide-presentasi-yang-menarik/>. Diakses 5 Desember 2024
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. 2021. Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050>
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. 2019. TIMSS Indonesia (Trends in international mathematics and science study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/view/1096>
- Harefa, E., Afendi, A.R., Karuru, P., S. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. 2022. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Isna, I. D & Hasanah, U. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3774–3787. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1060>
- Jannah, A., & Arifin, S. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa*. 8, 786–793. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6645>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Makmun, M. N. Z. 2017. Pengembangan Pembelajaran Sains dan IPS di MI. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 18–30. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/pengembangan-pembelajaran-ipa-dan-ips-di-mi>
- Masfufah R.A., Musyayarah, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D. 2022. *Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan*. 2(November), 347–352. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/download/2084/1028>

- Mukharomah, U. L., Hobri, & Setiawani, S. 2017. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Soal Segiempat. *Kadikma*, 8(3), 48–57.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/83039>
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. 2016. Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–301.
<https://jpf.jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2728>
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan (2nd.ed)*. (Hamim Group, Ed).
- Murdiasih, D., & Wulandari, F. E. 2022. Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3, 962–967.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. 2018. Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan Cd Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd 1 Golantepus. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 216. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856>
- Nasution, W. N. 2017. Strategi Pembelajaran. In *G-Couns*. Medan. Perdana Publishing.
- Nur, L. P. 2024. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Kurikulum 2013 Tema ciri-ciri MakhlukHidup Siswa Kelas 3 SD Negeri Cindaga*. Doctoral disertation, Universitas Nahlatul Ulama Al Ghazali.
https://eprints.unugha.ac.id/view/creators/Nur=3ALambang_Priambodo=3A
- Nurfadhillah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. 2021. Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas Vi Di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 226–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Octaviani, S. W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77.
<https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- OECD. 2023. *Results (Volume I): The State of Learning and equity in Education; PISA*. OECD Publications: Paris, France.
- Primadoni dan Rachmat Imam Muslim. 2023. Faktor Rendahnya Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Menciptakan Inovasi Baru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 958–966.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10724>

- Putri, N.H., & Radhifah, R. 2023. Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran Biologi bagi Peserta. *Prosiding SEMNAS BIO 2023*, 1139–1151. <https://semnas.biologi.fmipa.unp.ac.id/index.php/prosiding/article/download/685/646>
- Putri, E. S., & Cahaya, M. A. 2024. *Pengaruh Project Based Learning Menggunakan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem (The Influence of Project Based Learning Using Canva on Students ' Creative Thinking Ability on Ecosystem Material)*. 10, 703–713. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.35610>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/986/pdf>
- Rahayu, V. A., Haryani, S., & Dewi, S. H. 2019. Keefektifan Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Chemistry in Education*, 8(2), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Robin, W. 2018. Balance problems: Neoliberalism and new music in the American university and ensemble. *Journal of the American Musicological Society*, 71(3), 749–793. <https://doi.org/10.1525/jams.2018.71.3.749>
- Safitri, B. R. A., Pahriah, Putayadi, W., Fuaddunazmi, M. 2023. *Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Canva-Based Power Point Creation Training for Teachers at MA Anshor Beber*. 5(4), 818–826. https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/download/1327/1050/8991
- Saidah & Dwijanto, I. J. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2012, 1042–1045. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/download/1293/807>
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R ., Setiawati, N. A. 2023. *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Batam. Yayasan Cendikia Mulia Mandiiri.
- Salamah, H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Saleh, L. F. 2022. *Pemikiran Kritis dan Kreatif* (Harini Fajar Ningrum (ed.)). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Setiawan, W., Hatip, A., & Gozali, A. 202). Studi Literatur : Jenis-jenis Berpikir dalam Pemecahan Masalah Matematika. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 107–119. <https://doi.org/10.32938/jpm.vol5.iss2.6016>

- Setiyawan, Y. 2017. *Creative Thinking Dalam Pembelajaran Matematika*. 1–14.
t: <https://www.researchgate.net/publication/321849189%0ACreative>
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Rizki, S. 2020. Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Pda Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 96–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Suendri. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis IT*. 03(02), 47–55.
<https://goo.gl/EJeMMP>.
- Sugama, R. D. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi kasus kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung pada materi ajar koperasi)*. FKIP UNPAS. <http://repository.unpas.ac.id/39926/>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, S., Rahmawati, I., Kunusa, W. R. 2023. *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Yayasan kita menulis.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sumarmo, U. 2013. *Berpikir dan Disposisi Matematik Sertan Pembelajarannya*. FMIPA UPI. Bandung. Tidak diterbitkan.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/36048>
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. 2019. Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 18–30.
<https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>
- Supardi, K. 2017. Media visual dan pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160–171.
<https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/1333>
- Suroyo. 2022. *Pemikiran kritis dan kreatif* (Harini Pajar Ningrum (ed.)). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Suryadi & Erlangga Fajar, P. J. 2024. *Penggunaan Media Goggle Word Coach Game Bagi Siswa Madrasah Aliyah*. 5(2), 395–403.
<https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v5i2.232>
- Sutianah, C. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan. CV. Penerbit Qiara Media.

- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarmidzi, Tresnawati, N., Oktaverina, M. I. 2024. *Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint & Ispring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas IV*. 7(2), 64–77. <https://doi.org/10.33603/caruban.v7i2.64-77>
- Tarumasely, Y. 2022. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Lamongan. Academi Publication.
- Triningsih, D. E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Umam, K. M. 2023. *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Urbafani, S., & Rozie, F. 2022. *Analisis Materi Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Bangkalan terhadap Pembelajaran IPA SD Kelas V Kurikulum 2013*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/pnz3q>
- Utami, Ricke Leosita, Winarni, Endang widi, Koto, I. 2024. *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. 3(2), 210–218. <https://ejournal.unib.ac.id/kapedas/article/download/30356/15356/116200>
- Waluyo, B. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 138–149. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>
- Wangge, M. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wasahua, S. 2021. Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 73. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>
- Wati, E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Whesli, H., & Hardini, A. T. A. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 698–703. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.345>
- Wijayanti, I. D., & Anita Ekantini. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>

- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. 2019. Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.947>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yanti, A. W., & Qodriyyah, M. 2021. Analisis Keterampilan Berpikir Siswa dengan Tipe Kepribadian Extrovert dan Introvert dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Kerangka Kerja Quellmalz. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(2), 81–89. <https://doi.org/10.21067/jip.v11i2.5924>
- Zainal, N. F. 2020. Pengukuran, assessment dan evaluasi dalam pembelajaran matematika. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://scholar.archive.org/work/2kzzxer2hzhxokzu3v325vs3e/access/wayback/https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/Laplace/article/download/310/307/>
- Ziveria, M., & Purwandari, N. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>