

ABSTRAK

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

Oleh

KALIA ZALFA SHARFINABILLA

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Pelita Khoirul Ummah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen design* dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 54 peserta didik dengan sampel yang digunakan yaitu 27 peserta didik kelas IVA dan 27 peserta didik kelas IVB, penentuan sampel menggunakan teknik sampling non probability dengan jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan desain tes yang terdiri dari pre-test dan post-test serta non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan *N-Gain* dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Canva* memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan skor *N-Gain* 0,51 kategori sedang. Hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara penggunaan media *canva* dengan buku baca dan LKPD.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Media Interaktif Canva, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECT OF CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON GRADE IV STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITIES IN PANCASILA EDUCATION

By

KALIA ZALFA SHARFINABILLA

The problem in this study is the low creative thinking ability of students in the Pancasila Education subject at SD IT Pelita Khoirul Ummah. This study aims to determine the effect of Canva-based interactive learning media on the creative thinking ability of fourth-grade students in Pancasila Education learning. This research method is a quasi-experimental design with a quantitative research type and a non-equivalent control group design. The population of this study amounted to 54 students with the sample used being 27 students of class IVA and 27 students of class IVB, sample determination using a non-probability sampling technique with a purposive sampling type. The data collection technique used a test design consisting of a pre-test and post-test as well as non-tests in the form of observation and documentation. Data were analyzed using N-Gain and t-test. The results showed that the use of interactive learning media such as Canva had an impact on the creative thinking ability of fourth-grade students in Pancasila Education learning. With an N-Gain score of 0.51 in the moderate category. The t-test results produced a significance value <0.001 , which indicates a significant difference between the use of Canva media with reading books and LKPD.

Keywords: Creative Thinking, Canva Interactive Media, Pancasila Education.