

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

(Skripsi)

Oleh

**KALIA ZALFA SHARFINABILLA
NPM 2213053014**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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.

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

Oleh

KALIA ZALFA SHARFINABILLA

Skripsi

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

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2026**

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

Nama Mahasiswa : **Kafia Zalfa Sharfinabilla**

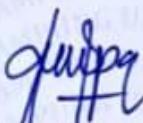
No. Pokok Mahasiswa : 2213053014

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

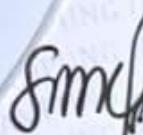
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

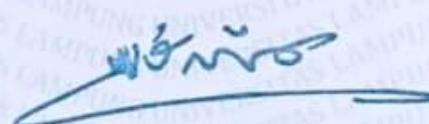
Dosen Pembimbing I


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

Dosen Pembimbing II


Siti Nuraini, M.Pd.
NIP 199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

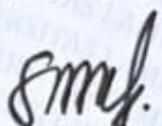
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

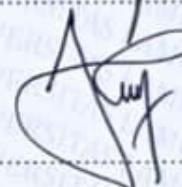
Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.



Penguji Utama : Ari Sofia, S. Psi., M.A.Psi.



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **29 Januari 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kalia Zalfa Sharfinabilla
NPM : 2213053014
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 2026

Yang membuat pernyataan,



Kalia Zalfa Sharfinabilla

NPM 2213053014

RIWAYAT HIDUP



Kalia Zalfa Sharfinabilla lahir di Tanjung Karang, Provinsi Lampung pada tanggal 30 November 2004.

Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sapto Prihatanto dan Ibu Ria Anita.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. TK Al-Azhar 4 lulus pada tahun 2009
2. SD IT Baitul Jannah lulus pada tahun 2016
3. SMP Negeri 26 Bandar Lampung lulus pada tahun 2019
4. SMA Negeri 7 Bandar Lampung lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan lingkungan Sekolah (PLP) Periode 1 Tahun 2025 di Kelurahan Daya Asri, Kecamatan TumiJajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali
Allah berjanji bahwa: fa inna ma’al-‘usri yusra, inna ma’al-‘usri yusra”
(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang
menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupmu, rayakan perasaan
mu sebagai manusia”
(Baskara Putra - Hindia)

“Pada Akhirnya, Semua Hanyalah Permulaan”
(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim.

Alhamdulillahirabbil alamin Segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Pemilik Kebenaran dan Kemuliaan. Shalawat dan Salam kepada Rasullullah Muhammad SAW. Dengan segala kerendahan hati dan kasih sayang, kupersembahkan karya ini kepada:

Bapak Sapto Prihatanto dan Ibu Ria Anita

Terima kasih telah membeskanku dengan penuh cinta dan kasih sayang, keikhlasan, ketulusan, semangat, pengorbanan, perjuangan tak mengenal lelah, dan mendoakan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku.

Kedua adik perempuanku, Aliah Najwa Azzahra, dan Amanda Dina Asyifa

Terima kasih karena selalu mendoakan, menyemangati dengan penuh ketulusan.

Almamater tercinta, **Universitas Lampung**

SANWACANA

Allhamdulillahirabbil alamin, segala puji bagi Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila” dapat terselesaikan sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan ketulusan dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M, ASEAN, Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Ketua Penguji yang sungguh baik hati, antusias, ikhlas, tulus dan sabar dalam memberikan bimbingan, dukungan, dorongan motivasi, kritik dan saran yang sangat bermakna serta mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji yang sungguh baik hati, antusias, ikhlas, tulus dan sabar dalam memberikan bimbingan, dukungan, dorongan motivasi, kritik dan saran yang sangat bermakna serta mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi. Pengaji Utama yang baik hati serta senantiasa memberikan masukan, kritik dan saran yang luar biasa serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi.
8. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran serta nasehat yang berarti.
9. Dayu Rika Pedana, M.Pd. Dosen Validasi Instrumen yang telah membantu peneliti dengan memvalidasi instrumen dan memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti
10. Bapak dan Ibu Dosen, serta Staff Administrasi Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang dengan tulus memberikan ilmu dan pengetahuannya selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi,
11. Kepala Sekolah SD IT Pelita Khoirul Ummah beserta Bapak/Ibu Dewan Guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Sahabat seperjuangan Surya Darma Hakiki, Debby, Gema Akbar, Assabilla, Wulan, Annisa, Farisa, Nabilah, Keyla, dan Risa yang telah meluangkan waktu dan usahanya, menjadi tempat berbagi canda dan tawa, diskusi perihal kehidupan, dan saling mendukung cita-cita masa depan.
13. Teman-teman mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, alDtaher, kostan bu lena, yang telah bersama-sama perjalanan proses perkuliahan selama ini, dan memberikan pengalaman yang berkesan.
14. Teman-teman KKN & PLP Universitas Lampung Periode I Tahun 2025 Kelurahan Daya Asri, Kec. TumiJajar, Kab. Tulang Bawang Barat, yang telah memberikan pengalaman dan hal-hal baru tak terlupakan.

Metro, 29 Januari 2026
Peneiti

Kalia Zalfa Sharfinabilla
2213053014

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Masalah	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	1
A. Belajar	11
B. Pembelajaran	15
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	19
D. Media Pembelajaran	212
E. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	14
F. Kemampuan Berpikir Kreatif	18
G. Penelitian Relevan	23
H. Kerangka Pikir.....	24
III. METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Setting Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel	30
E. Variabel Penelitian.....	31
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Instrumen Penelitian	35
I. Uji Prasyarat Instrumen Soal.....	36
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Pelaksanaan Penelitian.....	46
B. Hasil Penelitian.....	47

C. Hasil Analisis Data Penelitian	48
D. Hasil Analisis Data Aktivitas Pengimplementasian Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Peserta Didik	60
E. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	60
F. Hasil Analisis Uji Hipotesis	64
G. Pembahasan	66
H. Keterbatasan Penelitian	72
V. SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Simpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen tes berdasarkan indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	5
2. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDIT Khoirul Ummah	5
3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	21
4. Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif	22
5. Populasi Peserta Didik Kelas IV SDIT Khoirul Ummah	30
6. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV	31
7. Indikator dan Sub Indikator Berpikir Kreatif	33
8. Kisi-kisi Instrumen tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	35
9. Klasifikasi Koefisien Validitas	36
10. Hasil Uji Validitas Soal	37
11. Kisi-kisi Instrumen tes Valid berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	38
12. Klasifikasi Reliabilitas Soal	38
13. Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran	39
14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	40
15. Klasifikasi Daya Pembeda	41
16. Hasil Analisis Daya Pembeda	41
17. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	43
18. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
19. Deskripsi Hasil Penelitian	47
20. Distribusi frekuensi Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
21. Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
22. Rata-rata Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest	53
23. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif	55
24. Persentase Nilai setiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen	57
25. Persentase Nilai setiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol	58
26. Rekepitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	60
27. Hasil Uji Normalitas	61
28. Hasil Uji Homogenitas Pretest	62
29. Hasil Uji Homogenitas Posttest	62
30. Hasil Uji N-Gain	63
31. Paired Samples Statistics	64
32. Paired Samples Correlation	65
33. Paired Sampel Test	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	26
2. Desain Penelitian	28
3. Histogram Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	49
4. Histogram Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	50
5. Histogram Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	51
6. Histogram Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	52
7. Perbandingan Rata-rata Nilai.....	54
8. Kategori Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	56
9. Persentase Nilai Berpikir Kreatif Tiap Indikator	59
10. Pembagian Soal Pretest	26
11. Peserta Didik Mengerjakan Soal Pretest	187
12. Peserta Didik Mengerjakan Soal Pretest	187
13. Wawancara	187
14. Penerapan Media Canva dan Pretest di Kelas Eksperimen	188
15. Pengisian Soal Posttest di Kelas Eksperimen	188
16. Pengerjaan Project LKPD dan Pretest di Kelas Kontrol	189
17. Pengisian Posttest di Kleas Kontrol	189

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	82
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	83
3. Surat Uji Instrumen	84
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	85
5. Surat Izin penelitian	86
6. Surat Balasan Penelitian	87
7. Surat Validasi Instrumen Soal	88
8. Surat Validasi Media Ajar	89
9. Surat Validasi Modul Ajar.....	90
10. Surat Validasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	91
11. Kisi-kisi Pretest Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Penelitian Pendahuluan.....	93
12. Soal Pretest Penelitian Pendahuluan dan Kunci Jawaban	94
13. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pretest Pendahuluan Kelas IV A	96
14. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pretest Pendahuluan Kelas IV B	97
15. Modul Ajar Model Project Based Learning Kelas Eksperimen	98
16. Modul Ajar Model Project Based Learning Kelas Kontrol dan Media	106
17. Lembar Kerja Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	114
18. Soal Uji Instrumen	134
19. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	141
20. Hasil Uji Coba Soal.....	142
21. Hasil Uji Validitas Soal.....	144
22. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	146
23. Hasil Uji Reliabilitas	147
24. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	149
25. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	150
26. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	152
27. Hasil Uji Daya Pembeda	153
28. Rekapitulasi Hasil Uji Daya pembeda	156
29. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Project Based Learning berbasis Media Interaktif Canva	157
30. Soal Pretest dan Posttest.....	158
31. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	160
32. Hasil Analisis Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	166
33. Hasil Analisis Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol .	170

34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pretest - Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	175
35. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	176
36. Perhitungan Uji N-Gain Kelas Eksperimen	178
37. Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	179
38. Uji Paired T-test.....	183
39. Dokumentasi	186

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi manusia dalam hal kemampuan berpikir, kecakapan praktis , dan nilai-nilai baik dalam hidup. Rahman dkk., (2022) mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang di terima oleh setiap peserta didik untuk dapat membuat peserta didik itu mengerti, paham, dan lebih dewasa, serta mampu membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir. Pada dasarnya Setiap individu dianugerahi berbagai kemampuan dan potensi unik termasuk tingkat kecerdasan, bakat istimewa, daya cipta (kreativitas), bentuk ketertarikan (minat), serta keahlian praktis (keterampilan) yang secara keseluruhan menciptakan karakteristik dan pola kepribadian yang membedakan individu tersebut dari yang lain. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1, menjelaskan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Serupa dengan makna pendidikan, tujuan pendidikan disebutkan juga dalam UU. No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Sejalan dengan Abd Rahman, (2022) Pendidikan merupakan usaha manusia untuk

membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap, dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup.

Era abad 21 dibutuhkan sumber daya manusia dengan keterampilan, keahlian, dan kreativitas yang tinggi. Puspa, dkk. (2023) menyebutkan bahwa terdapat dua keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap individu dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk memenuhi kebutuhan di era abad 21, yaitu kemampuan dalam memperoleh dan mengaplikasikan keterampilan abad 21 yang esensial dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, kerja sama atau kolaborasi, memanfaatkan teknologi, dan berinovasi. Keterampilan abad 21 mengharuskan untuk menguasai keterampilan 4C. menurut Anton dan Trisoni (2022) keterampilan 4C tersebut adalah *collaboration* (kemampuan bekerja sama), *communication* (kemampuan berkomunikasi), *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), dan *creativity* (kemampuan berpikir kreatif). Untuk memenuhi kebutuhan keterampilan abad 21 tersebut maka proses pendidikan harus mempersiapkan peserta didik yang memiliki skill dalam belajar dan berinovasi, serta mampu memanfaatkan teknologi, informasi, serta mampu memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah cara peserta didik mendapatkan dan berinteraksi dengan informasi. Teknologi mempercepat mendapatkan informasi, tetapi juga menghasilkan banyak informasi yang tidak akurat. Dunia pendidikan tentunya harus bisa menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi agar dapat menciptakan generasi penerus yang memiliki keterampilan dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin maju. Menurut Inayati (2022) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan perbaikan dai kurikulum 2013.

Salah satu kemampuan dari empat keterampilan yang dibutuhkan dalam pendidikan abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Faturahman dan Afriansya (2020) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru. Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan pendidik untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. pada konteks pendidikan, kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu kemampuan utama bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri menghadapi berbagai situasi yang terjadi di masa mendatang. Setiap proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, sehingga pendidik harus mampu mengelola proses pembelajaran dan harus kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada.

Pembelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila). Menurut Mardikayasa dalam Nurgiansah dkk (2021) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan. Hal ini sesuai dengan isi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang mewajibkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila diajarkan di semua jenjang pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar bahkan sampai perguruan tinggi di seluruh wilayah nusantara. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hal-hal dan kewajiban untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berperilaku sebagai mana yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta

didik disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Surya dkk., (2018) faktor yang menyebabkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik rendah adalah karena banyak peserta didik yang belum mampu untuk mengungkapkan gagasannya sendiri dan kurangnya tempat berekspresi serta berpendapat sesuai dengan kreativitasnya. Selain kedua faktor tersebut terdapat faktor lainnya seperti, pendidik kurang berinovasi dalam pembelajaran, peserta didik kurang mengerti tentang materi yang dipelajari, kurang menyukai mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kreatif kurang memuaskan, dan peserta didik tidak mampu dalam menjawab serta mengembangkan ide-ide yang dimilikinya untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada 28 Juli 2025, kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah masih tergolong rendah. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif saat pelaksanaan proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Sebagian peserta didik tidak memberikan jawaban yang variatif dan masih mengacu jawaban dari buku, sehingga tidak mengasah kreativitas yang mereka miliki. Peserta didik belum memiliki rasa percaya diri untuk mengungkapkan sebuah ide atau gagasan yang mereka miliki pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik juga masih sering menghafal dari pada memahami konsep sehingga jawaban yang mereka ajukan bukan hasil dari ide atau pemikiran mereka sendiri.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikarenakan proses pembelajaran yang kurang aktif. Pendidik yang kurang membangun rasa percaya diri yang ada pada peserta didik sehingga peserta didik cenderung pasif. Kurangnya kreativitas pendidik dalam pembuatan soal, pendidik lebih sering membuat soal yang tidak jauh berbeda dari buku cetak yang

dimiliki sehingga jawaban yang dituliskan oleh peserta didik pun tidak jauh berbeda dengan apa yang ada di buku cetak tersebut. Hal ini peneliti memberikan *pretest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 2 butir soal dan soal uraian yang berjumlah 3 butir soal, dimana masing-masing 5 butir soal tersebut disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif menurut Ennis (1985) meliputi *elementary clarification basic support, inference, advanced clarification, dan strategis and tactics*. Berikut merupakan hasil uji coba observasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen tes berdasarkan indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Berpikir Lancar (fluency thinking)	Mengingat pengertian nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari	C1	1
Berpikir Luwes (flexibility thinking)	Menyajikan pemahaman tentang pentingnya menaati aturan dalam bentuk pilihan	C2	2
Berpikir Orisinal (original thinking)	Menunjukkan sikap hidup sesuai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	C3, C6	3, 5
Keterampilan Mengelaborasi (elaboration ability)	Mmenganalisis akibat dari tidak melakukan musyawarah	C4	4

Sumber: Anggraheni Dwi Rahayu (2019/2020)

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

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Persentase
IV A	27	Lancar	9	33,33%
		Luwes	7	25,92%
		Orisinal	5	18,51%
		Elaborasi	6	22,22%

IV B	27	Lancar	8	29,62%
		Luwes	6	22,22%
		Orisinil	5	18,51%
		Elaborasi	8	29,62%

Sumber: Peneliti Pendahuluan Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 2, hasil observasi awal menunjukkan adanya perbedaan signifikan tingkat kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik Kelas IVA dan IVB. Kelas IVA menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif tertinggi, ditandai dengan mayoritas peserta didik unggul dalam semua indikator: berpikir lancar (fluency), berpikir luwes (flexibility), dan berpikir orisinil (originality). Sebaliknya, Kelas IVB dikategorikan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang paling rendah. Hal ini terlihat karena kurang dari 50% jumlah peserta didik di kelas tersebut menguasai keempat indikator kemampuan berpikir kreatif. Khususnya, rendahnya kemampuan pada indikator berpikir lancar tampak jelas dari kecenderungan peserta didik memberikan ide atau jawaban yang kurang relevan dalam upaya pemecahan masalah.

Rendahnya kemampuan berpikir indikator luwes terlihat dari cara menjawab peserta didik yang kurang bervariasi, memberikan jawaban masih terpacu dari buku cetak. Rendahnya kemampuan berpikir orisinil terlihat dari jawaban peserta didik yang kurang variatif, belum menggunakan bahasa atau ide sendiri serta rendahnya kemampuan berpikir kreatif indikator elaborasi dimana peserta didik memberikan jawaban hanya berpacu pada buku cetak dan jawaban yang diberikan tidak rinci.

di atas terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat diupayakan dengan sebuah perlakuan yang mampu merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan, seperti penerapan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, penggunaan modul pembelajaran, dan merancang bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan

peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu seorang pendidik harus mampu menciptakan kemampuan berpikir kreatif yaitu seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang dapat membantu menyampaikan materi dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik pun dapat mengalami peningkatan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting bagi peserta didik, terutama di kelas IV, di mana mereka mulai diajarkan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Menurut Pratiwi (2021), "penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik dalam belajar." Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif semakin penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah *Canva*, yang memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa "media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Canva*, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual." Dengan demikian, penggunaan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas

IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran modern dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian pendahuluan, proses pembelajaran di kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah, pendidik belum menjadikan *Canva* sebagai media utama selain buku dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap berpikir kreatif peserta didik, melalui penggunaan media yang baik maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik sehingga dapat merangsang kreativitas peserta didik. Penggunaan media *Canva* yang di dalamnya terdapat elemen video, audio, dan animasi berwarna tentunya dapat meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam belajar, hal ini dapat menstimulasi imajinasi mereka dalam mengungkapkan ide atau gagasan baru yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rendahnya Kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah, terlihat pada hasil uji coba observasi kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan pada penelitian pendahuluan.
2. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal sehingga diterapkan media pembelajaran berbasis *canva*.

3. Kurangnya pemahaman konsep pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik banyak yang menghafal dari pada memahami.
4. Peserta didik cenderung pasif pada pelaksanaan proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva* (X).
2. Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila? ”.

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi Teoretis dan praktis sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi penelitian mengenai penggunaan media *Canva* dalam meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif peserta didik, sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk peneliti selanjutnya dalam pengembangan media ajar lainnya.

b. Manfaat Praktis

a) Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pendidik serta dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

b) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan sebagai sumbangan pikiran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar dapat meningkatkan mutu pendidikan kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah

c) Peneliti Selanjutnya

Memberikan bahan pertimbangan dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh media interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kunci utama pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak akan ada pendidikan. Darman dan Regina Ade., (2020) belajar merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu. Sejalan dengan pendapat Parwati, dkk., (2023) belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Menurut Harefa, dkk., (2024) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Seperti pengalaman yang telah terjadi pada kehidupan manusia yang tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi belajar menurut para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu dengan tujuan untuk mencapai perubahan. Proses ini mencakup perolehan pengetahuan, peningkatan keterampilan, perbaikan perilaku dan sikap, serta penguatan kepribadian. Belajar tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, yang memungkinkan individu untuk bertransformasi dari keadaan tidak mampu menjadi mampu dalam melakukan sesuatu.

2. Tujuan Belajar

Tujuan seseorang belajar karena adanya tujuan yang akan diraih. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk belajar. Wahab dan Rosnawati (2021) mengemukakan tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Menurut Sadirman (2011) membagi tujuan belajar menjadi tiga tujuan, yaitu:

- a. Pengetahuan dan kemampuan berpikir kreatif saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, keduanya saling mendukung dalam proses belajar
- b. Keterampilan yang ditanamkan dalam pembelajaran mencakup keterampilan jasmani (yang dapat diamati) dan keterampilan rohani (yang bersifat abstrak seperti berpikir dan kreativitas)
- c. Sikap dan perilaku peserta didik terbentuk melalui penanaman nilai-nilai yang membangun kesadaran untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu perubahan tingkah laku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi seluruh aspek kepribadian seseorang. Proses pembelajaran yang baik adalah yang mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara harmonis untuk menghasilkan peserta didik yang kompeten, cerdas, dan berakhhlak.

3. Teori Belajar

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori belajar yang berfokus pada perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh lingkungan eksternal sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) menyatakan bahwa teori behaviorisme telah berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Tujuannya ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut

pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.

Teori belajar behavioristik Menurut Huda dkk., (2023) melihat belajar sebagai perubahan perilaku. Pendekatan behavioristik mengetahui pentingnya *input* stimulus dan *output* respons dalam proses belajar. Teori ini berfokus pada pembentukan perilaku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nahar (2016) teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan pendapat Shahbana (2020) teori belajar behavioristik merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami individu berupa kemampuan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme adalah teori yang menekankan pada proses belajar yang dimana peserta didik membangun pengetahuan secara efektif bukan penerima pasif. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protest terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wisman (2020) dalam teori kognitif yang terpenting adalah insight atau pemahaman terhadap situasi yang ada di lingkungan sehingga individu mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan juga bagaimana individu berpikir (thinking). Sedangkan Nurdyianto dkk., (2023) berpendapat bahwa

teori kognitif meliputi kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan, dan pengharapa, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam perilaku.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari pendidik ke peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu pengetahuan yang dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak semerta-merta. Melalui teori konstruktivisme peserta didik tidak pasif menerima informasi, melainkan secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukanlah tiruan dari kenyataan, tetapi hasil kontruksi kognitif.

Menurut Mustafa dan Roesdiyanto (2021) konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Hal tersebut sama dengan pendapat Masgumelar dkk., (2019) bahwa belajar akan berlangsung lebih efektif jika peserta didik berhubungan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar.

d. Teori Humanisme

Teori humanisme merupakan sebuah pendekatan yang menempatkan manusia, khususnya peserta didik, sebagai pusat dari seluruh proses pembelajaran. Menurut Bunyamin (2021) belajar tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal. Proses

belajar dianggap berhasil jika pembelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori ini percaya bahwa manusia memiliki keinginan alami untuk belajar, belajar akan lebih bermakna jika materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan tujuan pribadi peserta didik. Peserta didik didorong untuk mengambil inisiatif dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.

Menurut Arthur Combs pengertian teori belajar humanisme adalah teori belajar yang memanusiakan manusia. Pembelajaran tersebut berpusat pada kepribadian manusia. Teori ini juga berfokus pada bagaimana pendidikan menghasilkan sesuatu yang efektif dengan cara meningkatkan kreativitas dan memanfaatkan potensi yang dimiliki seseorang. Sejalan dengan pendapat Rogers teori humanisme yaitu proses belajar yang membutuhkan sebuah sikap saling menghargai dan memahami antara murid dan guru, tanpa adanya prasangka dari kedua belah pihak, dengan begitu proses belajar akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar dibagi menjadi 4, yaitu teori *behaviorisme*, *kognitivisme*, *konstruktivisme*, dan *humanisme*. Semua bertujuan menjelaskan proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan. teori yang sesuai dengan topik penelitian ini adalah konstruktivisme, karena teori tersebut dinilai sesuai dengan penerapan media interaktif berbasis cava terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik sehingga peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Darsono dalam Ubabuddin (2019) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik, sehingga terjadi perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik. Hamalik dalam Fakhrurrazi (2018) pembelajaran adalah

suatu perpaduan antara manusia, material, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pada intinya, pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, yang dapat berlangsung secara langsung misalnya, melalui kegiatan tatap muka maupun tidak langsung menggunakan berbagai alat atau media. Menurut Warsita dalam Regina, (2020) pembelajaran merupakan upaya yang bertujuan membuat siswa aktif belajar atau suatu aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Sementara itu, Rusman dalam Regina, (2020) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses esensial dalam menciptakan lingkungan yang mendukung terjadinya komunikasi dan interaksi antara pendidik, peserta didik, serta komponen pembelajaran lainnya demi tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan berbagai pandangan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah tindakan terencana atau usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik. Proses ini memanfaatkan lingkungan sebagai sumber informasi atau sumber belajar utama, dengan harapan dapat menghasilkan perubahan perilaku siswa menuju arah yang positif dan lebih baik.

2. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran dapat berlangsung tanpa guru atau kegiatan belajar mengajar formal lainnya. Proses belajar mengajar adalah interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Leny dalam Meyniar (2025) dapat memaknai bahwa perencanaan pelajaran merupakan bagian mendasar dari proses pendidikan dan bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar terarah, terstruktur, dan efektif. Salah satu elemen penting yang harus ada dalam setiap rencana belajar adalah menetapkan tujuan belajar. Tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik tidak hanya

memberikan panduan kepada guru tetapi juga membantu peserta didik memahami apa yang diharapkan dari mereka.

Tujuan pembelajaran menjadi dasar perencanaan seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, metode dan strategi, hingga penilaian. Menurut Budiastuti, dkk (2021) tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab pendidik yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Sedangkan menurut Richey dalam Meyniar (2025) pengertian tujuan pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan tugas atau fungsi pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Menurut Djamaruddin dan Wardana (2019), pembelajaran merupakan sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, yang mencakup serangkaian peristiwa yang diatur sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan yang memastikan kegiatan belajar mengajar terarah dan efektif. Penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik menjadi dasar bagi seluruh kegiatan pembelajaran, termasuk pemilihan materi, metode, dan penilaian.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan bagian dari suatu proses pembelajaran. Hanafy (2014) mengatakan bahwa suatu pembelajaran yang berlangsung dimulai dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait, dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetisi yang diharapkan.

Menurut Adisel (2022) menyatakan ada enam komponen yang berkaitan, yaitu:

a. Pendidik dan Peserta didik

Pendidik dan peserta didik adalah dua hal yang selalu berkaitan. Peserta didik merupakan salah satu komponen inti dari pembelajaran, karena peserta didik adalah sasaran utama dalam proses pembelajaran. Sedangkan, pendidik bertugas sebagai fasilitator yang menciptakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah gambaran dari hasil belajar yang sudah dikuasi peserta didik. Menurut Daryanto dalam Ubabuddin (2019) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan tujuan pembelajaran adalah sasaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari hasil pembelajaran maupun tingkah lakunya.

c. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada dasarnya adalah inti dari proses pembelajaran. Menurut Djamarah dalam Ubabuddin (2019) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran, proses belajar mengajar tidak bisa berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

d. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Umar dalam Yusuf (2020) mengatakan metode pembelajaran adalah suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan ajar agar tercapi tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi sehingga memberikan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

e. Alat pembelajaran

Alat pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Akyuni (2022) mendefinisikan alat pembelajaran dapat berupa orang-orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyajikan bahan pembelajaran.

f. Evaluasi

Evaluasi menjadi komponen akhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, serta umpan balik bagi pendidik atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, pendidik dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik.

C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengajaran dan praktik nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah membentuk individu menjadi warga negara Indonesia yang patuh terhadap norma-norma agama yang diyakininya serta peraturan hukum yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar UUD 1945. Pada dasarnya kurikulum 2013 di SD/MI menerapkan pembelajaran tematik, pembelajaran yang di dalamnya menggabungkan 7 mata pelajaran, seperti: Pendidikan Pancasila, IPA, IPS, MM, BI, SBdp, dan PJOK sehingga menjadi satu tema. Menurut Kirom dalam Lubis, M. A (2019) pancasila adalah lima asas moral yang relevan untuk ditetapkan menjadi dasar negara. Karena itu, nilai-nilai Pancasila yang juga memiliki ilmu pengetahuan dari aspek ontologi, epitemologi, dan aksiologi itu harus mampu dijadikan landasan dasar dalam upaya mengembangkan Pancasila dan mengatasi persoalan bangsa Indonesia saat ini.

Handayani dalam Lubis, M. A (2019) mengatakan Pendidikan Pancasila sebagai wahana pembinaan perilaku pada peserta didik juga dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya ujung tombak untuk membangun karakter bangsa peserta didik, karena Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa indonesia yang tertuang di dalam Pancasila.

Sejalan dengan Widiatmaka dalam Lubis, M. A (2019) Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap dan perilaku warga negara.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat membantu peserta didik menumbuhkan karakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang dapat di realisasikan pada lingkungan sekitarnya.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Setiap kegiatan pembelajaran mutlak memerlukan penetapan tujuan yang eksplisit, sebab tujuan inilah yang berfungsi sebagai kompas untuk memandu dan memfokuskan proses belajar. Di antara mata pelajaran yang wajib ada di setiap tingkatan pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Fokus utamanya adalah membentuk individu menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter, cerdas, dan terampil, sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Pembentukan karakter ini dilakukan dengan mempertimbangkan dan menghargai keragaman latar belakang peserta didik, baik dari aspek agama, sosial-budaya, bahasa, usia, maupun suku bangsa.

Ruminiati (2007) berpendapat bahwa tujuan Pendidikan Pancasila di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak peserta didik diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi:

- a. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain
- d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi (Permendiknas, 2006, 271)

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah di sekolah dasar untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Mulyasa dalam Susanto (2014) menjelaskan tujuan mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) adalah untuk menjadikan peserta didik agar:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada peserta didik sejak usia dini karena jika peserta didik sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah terwujudkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana gambaran ideal profil peserta didik indonesia. Adanya pembelajaran Pendidikan

Pancasila, dapat membantu peserta didik menumbuhkan Hak dan Kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Agar proses ini berjalan dengan lancar dan efektif diperlukannya alat komunikasi atau media. Menurut Naz dalam Hasan, M., dkk (2021) dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Azikiwe dalam Hasan, M., dkk (2021) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan pendidik untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran:

- a) Sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran.
- b) Sebagai sumber belajar.
- c) Sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi peserta didik dalam belajar.
- d) Sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna.
- e) Alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill.

Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, serta mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian peserta didik. Selain itu pemilihan metode pengajaran dan bahan ajar juga sangat berpengaruh terhadap metode pengajaran. Menurut Hamka (2018)

bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai semua sarana atau perantara yang menjembatani penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk merangsang dan memotivasi peserta didik, memastikan mereka dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran secara komprehensif dan mendalam.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media Visual didefinisikan sebagai sumber atau alat ajar yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan tampilan yang menarik dan inovatif, di mana informasi tersebut hanya dapat diakses melalui indra penglihatan. Contoh dari media visual meliputi: gambar, foto, diagram, grafik, poster, peta konsep, peta, dan globe.

2) Media Audio

Media Audio adalah sarana pembelajaran yang menyajikan pesan atau konten materi secara kreatif dan memikat, dan dirancang untuk dipersepsi hanya melalui indra pendengaran. Beberapa contoh media audio, antara lain: laboratorium bahasa, radio, dan perekam pita mekanik.

3) Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah jenis media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen suara (audio) dan gambar (visual) secara simultan. Melalui media ini, peserta didik menerima informasi dan pesan dari visualisasi (gambar atau tulisan) yang diperkuat dengan

komponen suara. Suara tersebut bisa berupa penjelasan, dialog, atau sekadar efek pelengkap seperti musik. Media yang tergolong audio visual meliputi: televisi, video kaset, dan film bersuara.

Berdasarkan penjelasan di atas, media yang akan dipakai pada penelitian ini adalah media interaktif yang masuk ke dalam jenis media audio visual, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan memberikan input, seperti video game, aplikasi edukasi interaktif, dan situs web.

E. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

1. Pengertian Media Interaktif

media interaktif adalah alat atau sumber belajar yang memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dan konten yang disajikan. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara statis, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pada konteks pendidikan, media interaktif dapat mencakup berbagai bentuk, seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi *mobile* interaktif dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi, serta mendorong kolaborasi dan komunikasi di antara peserta didik. Fungsi media adalah menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media, menurut Maharani, S. (2020) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar yang memenuhi tujuan pembelajaran dengan menggunakan format visual, audio, cetak, atau audiovisual secara interaktif.

Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktivistik yang melibatkan tiga komponen utama: materi pembelajaran, peserta didik, dan alur proses belajar itu sendiri. Dalam menjalankan proses pembelajaran ini, teknologi digital khususnya perangkat komputer sebagai alat multimedia dan jaringan internet yang luas memiliki

dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Warsita dalam Tarigan dkk (2015) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user/ pengguna produk*) dan komputer (*softwar/ aplikasi/ produk* dalam format *file* tertentu biasanya dalam bentuk CD).

Alfa dkk (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif mencakup presentasi yang menyertakan hypertext, hypermedia, multimedia (teks, audio, video, gambar, animasi) serta sumber daya berbasis web dan televisi pintar, memungkinkan komunikasi dua arah dan daya rangsang tinggi bagi peserta didik. Media interaktif ini memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan media konvensional diantaranya, arus informasi dua arah, informasi yang dapat berbentuk audio-visual yang berdaya rangsang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik karena dengan media pembelajaran interaktif ini memiliki tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran yang berupa audio-visual.

2. Pengertian Media *Canva*

Canva hadir sebagai solusi kreatif yang mendukung proses pembelajaran di era digital. Menurut Maulina (2023) *Canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, *flyer*, *infografis*, *banner*, kartu undangan, presentasi, sampul *facebook*, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan desain grid yang sudah dipahami meskipun masih pemula.

Berdasarkan informasi yang dirilis oleh *canva* melalui situs web resminya, platform tersebut menawarkan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan. *canva* dijelaskan sebagai sarana yang memfasilitasi kreativitas dan kerja sama bagi semua pengguna. Penggunaan *canva* bertujuan untuk meningkatkan daya cipta dan kemampuan berkolaborasi peserta didik, serta membuat materi pembelajaran visual dan proses komunikasi menjadi lebih sederhana dan menarik.

Selaras dengan Purba dan Harahap (2022) berpendapat bahwa aplikasi *canva* menjadi media yang menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan pendidik dalam aplikasi *canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya adalah berbagai *template* menarik untuk disajikan dalam bentuk video animasi, *power point*, poster edukasi, poster *infografis*, dan lainnya

Berdasarkan penjelasan di atas, *canva* adalah salah satu media interaktif yang dapat digunakan di semua kalangan, media *canva* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik melalui audio-visual yang diberikan pendidik. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Canva*

A. Kelebihan Media *Canva*

Menurut Putri, dkk (2022) media *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. *Canva* menawarkan ruang ajar (platform) yang memungkinkan para pendidik untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital, salah satunya adalah aplikasi *Canva* itu sendiri. Platform ini juga menyediakan

beragam pilihan templat visual yang menarik yang berfungsi untuk meningkatkan ketertarikan (minat) peserta didik terhadap materi dan proses belajar. Sejalan dengan pendapat Misbahudin dkk (2018) banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi *canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya adalah berbagai *template* menarik untuk disajikan dalam *power point* dan video pembelajaran.

Canva memudahkan pendidik dan peserta didik dalam membuat berbagai desain untuk keperluan pendidikan, seperti presentasi *power point*, sertifikat, video, poster, *infografis*, dan lainnya. Selain membantu pendidik dalam menyampaikan materi atau membuat penghargaan bagi peserta didik, *canva* juga menawarkan *template* video dengan warna menarik dan *font* yang memperindah tampilan.

Berbagai pilihan template siap pakai, baik pendidik maupun peserta didik dapat membuat desain yang kreatif dan profesional. Pendidik juga dapat mengajarkan penggunaan media *canva* kepada peserta didik untuk membuat presentasi, video, dan desain visual lain yang mendukung pembelajaran.

B. Kekurangan Media *Canva*

Media *canva* memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- a) Penggunaan media *canva* memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya.
- b) Membutuhkan perangkat seperti *smartphone*, laptop, komputer, atau tabel untuk menggunakannya.
- c) Penggunaan *canva* secara gratis menjadikan penggunaannya hanya bisa mengakses beberapa fitur saja, tidak bisa memakai semua fitur yang tersedia karena berbayar.
- d) Desain yang monoton atau mirip dengan sesama pengguna aplikasi *canva*.

- e) Penggunaan *canva* mengharuskan para pengguna menatap layar perangkat teknologi yang memancarkan radiasi yang kurang baik untuk kesehatan mata.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media *Canva*

- a) *Mendownload* aplikasi *canva* melalui play store.
- b) Membuat akun di *canva* dengan cara buka aplikasi *canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran memalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan email dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukan.
- c) Membuat desain melalui *canva*. Template yang menarik sudah disediakan di aplikasi *canva*, pendidik dan peserta didik dapat menggunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan, kemudian klik desain tersebut, setelah diklik akan muncul tulisan ‘Edit’ pada desain tersebut. Klik tulisan ‘Edit’ akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya.
- d) Menyimpan hasil desain, klik tanda panah ke bawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun *file*.

F. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan yang tidak konvesional terhadap suatu permasalahan. Sejalan dengan Siregar, dkk (2020)

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia namun juga melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dan menentukan alternatif-alternatif dengan berbagai ide yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahannya.

Pengertian lain mengenai berpikir kreatif juga disebutkan oleh Purwasih (2019) kemampuan berfikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain. Menurut mursidik, dkk (2015) Berpikir kreatif adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi.

Kementerian Pendidikan Nasional (2010) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan berpikir untuk melakukan sesuatu dengan menghasilkan suatu cara atau hasil dari sesuatu yang telah dimiliki. Sejalan dengan pendapat Sulaeman dalam Puspita dkk (2019) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang atau berpikir untuk menghasilkan hal baru bagi dirinya.

Sedangkan menurut Munandar (2012) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Berpikir kreatif sering juga disebut sebagai berpikir divergen.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kegiatan atau aktivitas dalam rangka menghasilkan sebuah ide atau gagasan baru yang saling mengaitkan hal satu dengan hal lain untuk menemukan makna sehingga bisa dapat memecahkan masalah. Berpikir kreatif akan tercipta jika peserta didik mampu memunculkan ide atau gagasan baru dalam pembelajaran.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Keberhasilan seseorang dalam hidup sangat dipengaruhi oleh kualitas keterampilan berpikir yang dimilikinya. Berpikir sendiri adalah proses aktif memahami dan menguraikan informasi yang didapatkan. Melalui kegiatan berpikir inilah individu dapat membentuk konsep, membuat pertimbangan, melakukan kritik, mengambil keputusan, dan menemukan solusi untuk setiap permasalahan.

Dalam beberapa tahun terakhir, istilah "berpikir kreatif" telah menjadi fokus utama yang sangat dikenal dalam lingkup pendidikan. Kondisi ini menuntut dan mendorong para pendidik untuk lebih serius dalam mengajarkan keterampilan berpikir kreatif kepada peserta didik. kepada peserta didik. Munandar dalam Pangestu, D dkk., (2025) Penggunaan langkah-langkah tersebut diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mencangkup indikator kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinil (*originality*), dan berpikir elaborasi (*elaboration*)

Selaras dengan pendapat Qomariyah dkk., (2021) yang menyebutkan bahwa terdapat empat indikator berpikir kreatif, yaitu:

- a) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah.
- b) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut).
- c) Berpikir orisinil (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami).
- d) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa terdapat beberapa kesamaan mengenai indikator berpikir kreatif, dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif menurut Akbar dalam Nada

dkk., (2018) terdapat 5 tingkat berpikir kreatif yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan tidak kreatif.

3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

kemampuan berpikir kreatif memiliki kriteria dengan beberapa tingkatan yang telah dijabarkan oleh Santoso, dkk (2014) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

TKBK	Kriteria
TKBK 4 (Sangat Kreatif)	Peserta didik mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat masalah yang berbeda-beda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat diamanakan sebagai peserta didik sangat kreatif.
TKBK 3 (Kreatif)	Peserta didik mampu menunjukkan suatu jawaban yang baru dengan cara penyelesaian yang berbeda (fleksibel) meskipun tidak fasih atau membuat berbagai jawaban yang baru meskipun tidak dengan cara yang berbeda (tidak fleksibel).
TKBK 2 (Cukup Kreatif)	Peserta didik mampu membuat satu jawaban atau masalah yang berbeda dari kebiasaan umum meskipun tidak dengan fleksibel atau fasih. Atau mampu menunjukkan berbagai cara penyelesaian yang berbeda dengan fasih meskipun jawaban yang dihasilkan tidak baru. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang cukup kreatif.
TKBK 1 (Kurang Aktif)	Peserta didik tidak mampu membuat satu jawaban atau membuat masalah yang berbeda (baru), meskipun salah satu kondisi berikut dipenuhi, yaitu cara penyelesaian yang dibuat berbeda-beda (fleksibel) atau jawaban/masalah yang dibuat beragam (fasih). Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang kurang kreatif.
TKBK 0 (Tidak Kreatif)	Peserta didik tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat asalah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai peserta didik yang tidak kreatif.

Sumber: Santoso., dkk (2014)

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif, akan tetapi tingkatan antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lain berbeda-beda. Suatu patokan atau kriteria tingkat berpikir kreatif yang valid sangat diperlukan. Nadiroh dalam Pangestu, D. dkk (2025) keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat mendukung peserta didik dalam menggali potensi diri mereka, serta dapat mengatasi masalah dengan sendirinya, salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kreatif. Pada tabel 3. kategori tingkat berpikir kreatif dapat diukur melalui rumus rata-rata untuk melakukan persentase skor berpikir kreatif peserta didik adapun cara untuk menghitung nilai persentase yang diadaptasi dari Rahmi, dkk (2016) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM = Skor Maksimum

Nilai persentase kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dari perhitungan kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3. Di bawah ini.

Tabel 4. Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif

Percentase pencapaian Aspek Berpikir Kreatif	Kategori Tingkat Berpikir Kreatif
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

Sumber: Rahmi, dkk (2016)

G. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat dasar ilmiah dan metodologi, peneliti mengambil rujukan dari beberapa studi terdahulu yang relevan. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan acuan utama dalam melaksanakan kajian ini, dan rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Destini, F. dkk (2025) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Power Point* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V SD” menemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media *power point* berbantuan *canva* pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Banjar Negeri.
2. Hidayani, N. (2013) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* untuk mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi” menemukan bahwa pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dengan tingkat kevalidan 88% dari aspek materi, 95% dari aspek media, dan 70% dari aspek bahasa.
3. Pangestu, D. dkk (2025) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh pendekatan RME berbasis Media Miniatur rumah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik kelas V SD” menemukan bahwa terdapat pengaruh yang dapat dilihat dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh dari penerapan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik
4. Rezky, H. dkk (2024) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Interaktif berbasis aplikasi *Canva* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah” menemukan bahwa teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan cara teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket dan teknik analisis data menggunakan uji-t. hasil yang di dapatkan signifikan $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum menggunakan

media interaktif berbasis *canva* sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

5. Nuraini, F. A. (2024) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V MI AL-Muryidiyyah” menemukan bahwa penggunaan *flipbook* pada materi cara melestarikan keragaman budaya di indonesia efektif dalam mengetahui meningkat atau tidaknya kemampuan berpikir kreatif dengan rata-rata n-gain sebesar 0,065 sehingga disimpulkan bahwa *flipbook* yang telah dikembangkan ini layak, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Khoerudin, C. M. dkk (2023) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik melalui Teknik *Divergent Thinking* dan *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” menemukan bahwa terdapat nilai signifikan dari *pretest* dengan rata-rata 80,01. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir divergen dan pemetaan pikiran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, dan pendidik harus mempertimbangkan untuk menggunakan teknik ini dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

H. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang ada pada penelitian. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Kerangka pikir pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis *canva* (X) dan variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Y).

Penelitian ini bermula pada permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila masih tergolong rendah. Hasil observasi memperlihatkan sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai indikator berpikir kreatif pada pembelajaran pendidikan pancasila, seperti mengidentifikasi perbedaan lingkungan sekitar, menjelaskan hubungan lingkungan bersih dengan kesehatan, serta dampak positif gotong-royong. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum terlibat aktif dalam proses berpikir kreatif. Media pembelajaran interaktif seperti *canva* belum dimanfaatkan secara optimal di sekolah dasar. Padahal, media interaktif *canva* memiliki potensi besar untuk menyajikan konsep berpikir kreatif secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

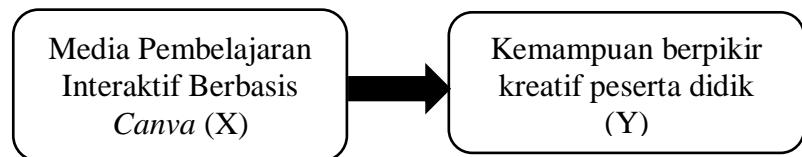
Penggunaan media interaktif *canva* ini diharapkan dapat membantu minat belajar sekaligus kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan media interaktif *canva* sebagai media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam menyajikan materi melalui perpaduan teks dan visual. Menurut Putri, dkk (2022) media *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Canva memudahkan pendidik dan peserta didik dalam membuat berbagai desain untuk keperluan pendidikan, seperti presentasi *power point*, sertifikat, video, poster, *infografis*, dan lainnya. Selain membantu pendidik dalam menyampaikan materi atau membuat penghargaan bagi peserta didik, *canva* juga menawarkan *template* video dengan warna menarik dan *font* yang memperindah tampilan.

Berbagai pilihan template siap pakai, baik pendidik maupun peserta didik dapat membuat desain yang kreatif dan profesional. Pendidik juga dapat mengajarkan penggunaan media *canva* kepada peserta didik untuk

membuat presentasi, video, dan desain visual lain yang mendukung pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat melalui Gambar 1. Berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir
Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan:

X = Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* (Variabel Bebas)
 Y = Kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Variabel Terikat)
 → = Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenerannya.

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada penggunaan media interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas Eksperimen.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest* media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian dengan berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimen design*) menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2014) *Quasi Eksperimen Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

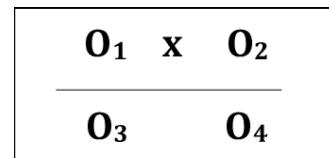
2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *quasi experimental design* (eksperimen semu) berbentuk *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, perlu dicatat bahwa kelas kontrol dalam studi ini tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel eksternal yang berpotensi memengaruhi hasil eksperimen.

1. Tahapan Pelaksanaan Pengukuran Awal (Pretest): Pada permulaan, peneliti melaksanakan pretest untuk mengukur tingkat awal

- kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol).
2. Perlakuan (Treatment): Selanjutnya, dilakukan proses pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dengan menerapkan media Canva, sementara kelas kontrol tidak diberikan intervensi atau perlakuan tersebut.
 3. Pengukuran Akhir (Posttest): Setelah selesainya proses pembelajaran, peneliti melakukan posttest. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Desain penelitian *non-equivalent control group* menurut Sugiyono (2014) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2014)

Keterangan:

- O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen
 O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen
 O_3 = *Pretest* kelompok kontrol
 O_4 = *Posttest* kelompok kontrol
 X = Perlakuan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *canva*

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Pelita Khoirul Ummah, beralamatkan Jl. Purnawirawan, No. 41, Gunung Terang, Kec. Langkapura, Bandar Lampung, Lampung 35154.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDIT Pelita Khoirul Ummah, peserta didik kelas IV A 27 orang peserta didik dan kelas IV B 27 orang peserta didik.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan penelitian pendahuluan dengan surat izin penelitian pendahuluan pada bulan Juli 2025 di kelas IV SDIT Pelita Khoirul Ummah Tahun Pelajaran 2025/2026.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

- 1) Mengurus dan mendapatkan surat izin resmi dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian pendahuluan.
- 2) Melakukan pengamatan awal untuk memahami kondisi umum sekolah, menentukan total kelas dan peserta didik yang akan menjadi subjek studi, serta mencatat metode mengajar pendidik.
- 3) Mengamati tingkat penggunaan dan efektivitas media pembelajaran oleh guru di SDIT Pelita Khoirul Ummah, khususnya sejauh mana media tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 4) Menetapkan secara spesifik kelas mana yang akan berperan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- 1) Menyusun modul ajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- 2) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk esai.
- 3) Membuat rancangan media *Canva*.
- 4) Melakukan uji coba instrumen.
- 5) Menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diuji cobakan

3. Tahap Pelaksanaan

- 1) Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- 2) Melaksanakan penelitian pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan media interaktif berbasis *Canva* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan buku baca dan LKPD..
- 3) Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Tahap Penyelesaian

- 1) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik bersama, meskipun tingkat kesamaan sifat tersebut mungkin kecil. Dengan kata lain, populasi mencakup semua individu yang akan dijadikan sasaran utama dalam studi atau penelitian. Menurut Sugiyono dalam Prasetyo (2019) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDIT Pelita Khorul Ummah tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 54 orang peserta didik. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Populasi Peserta Didik Kelas IV SDIT Khoirul Ummah

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	14	13	27
IV B	11	16	27
IV C	10	18	28
Jumlah			82

Sumber: Data sekolah kelas IV SDIT Khoirul Ummah

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDIT Pelita Khoirul Ummah.

Tabel 6. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	14	13	27
2.	IV B	11	16	27
	Jumlah	25	29	54

Sumber : Data sekolah kelas IV SDIT Khoirul Ummah

Berdasarkan hasil uji observasi kemampuan berpikir kreatif pada penelitian pendahuluan diperoleh bahwa peserta didik kelas IVA memiliki persentase nilai tuntas lebih tinggi dibandingkan persentase nilai kelas IVB. Maka pada penelitian ini kelas IVA akan dijadikan kelas kontrol dan kelas IVB akan dijadikan kelas eksperimen. Dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis *canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan buku baca dan LKPD.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan untuk dipelajari. Menurut Sugiyono (2020) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), berikut variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media interaktif berbasis *Canva* dilambangkan dengan X.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Pembelajaran Iteraktif berbasis *Canva*

Media *canva* adalah aplikasi berbasis *online* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan audio-visual yang bermacam dan bervariatif.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan sebuah ide atau gagasan sehingga muncul pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai solusi untuk pemecahan suatu masalah.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Iteraktif berbasis *Canva*

Media *Canva* adalah aplikasi yang memfasilitasi para penggunanya dengan berbagai macam fitur seperti elemen, gambar, audio, editing, dan lainnya dalam satu *platform* yang interaktif. Dengan *canva* pendidik dapat menciptakan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan interaktif.

Langkah-langkah Penggunaan Media *Canva*:

- a) Mendownload aplikasi canva melalui play store.
- b) Membuat akun di *Canva* dengan cara buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran memalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukan.
- c) Membuat desain melalui *Canva*. Template yang menarik sudah disediakan di aplikasi *Canva*, pendidik dan peserta didik dapat menggunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan, kemudian klik desain tersebut, setelah diklik akan muncul tulisan ‘Edit’ pada desain tersebut. Klik tulisan ‘Edit’ akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya.
- d) Menyimpan hasil desain, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai kecakapan kognitif yang memungkinkan seseorang menghasilkan gagasan atau ide baru guna mencari solusi untuk suatu masalah. Dalam studi ini, tingkat kemampuan kreatif peserta didik dinilai melalui tes uraian yang diberikan dalam dua fase (pretest dan posttest). Tes ini secara spesifik dirancang dengan tingkat kesulitan kognitif C4, C5, dan C6 untuk mengukur empat indikator utama, yaitu berpikir lancar (fluency), berpikir luwes (flexible), berpikir orisinil (originality), dan keterampilan mengelaborasi (elaboration). Evaluasi akhir dilakukan berdasarkan perbedaan hasil nilai yang dicapai siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media Canva.

Tabel 7. Indikator dan Sub Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Sub indikator
Fluency (berpikir lancar)	Peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah
Flexibility (berpikir luwes)	Peserta didik dapat menghasilkan solusi yang variatif (dari semua solusi)
Originality (berpikir orisinil)	Peserta didik menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami)
Elaboration (elaborasi)	Peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Sumber: Qomariyah, dkk (2021)

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknis pengumpulan data berupa tes.

Menurut Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah ata kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari . dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen

Bentuk evaluasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tes uraian (esai). Pemilihan soal esai didasarkan pada alasan bahwa format ini mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir mendalam dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, tes esai dianggap efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa terkait materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Tes ini akan diberikan kepada kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, melalui dua tahap pengukuran: pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan).

2. Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi didefinisikan sebagai proses pengumpulan berbagai bukti tertulis atau visual seperti foto, data statistik, dan dokumen resmi yang berfungsi untuk memvalidasi temuan penelitian. Dalam studi ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung yang krusial, meliputi profil sekolah, statistik jumlah peserta didik, serta rekaman visual mengenai keseluruhan proses pelaksanaan penelitian di SDIT Pelita Khoirul Ummah.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencari informasi mengenai kegiatan yang dijadikan objek penelitian. Melalui observasi peneliti dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes uraian (*esai*). Soal-soal tersebut dikembangkan secara khusus agar selaras dengan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexible*), berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration*). Data yang dihasilkan dari instrumen ini diambil dari skor pretest yang dilaksanakan pada kedua kelompok studi, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Berpikir Lancar (<i>fluency thinking</i>)	Mengidentifikasi perbedaan lingkungan sekitar.	C4	1,6
Keterampilan Mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>)	Menjelaskan hubungan lingkungan bersih dengan kesehatan. dan Menghasilkan gagasan, karya, atau program kreatif tentang lingkungan.	C4, C6	2,5 10, 11, 12, 13, 14, 15
Berpikir Luwes (<i>flexibility thinking</i>)	Mengevaluasi dampak positif gotong royong dan kegiatan bersama.	C4, C5	3, 4, 7
Berpikir Orisinal (<i>original thinking</i>)	Mengevaluasi peran tokoh/ketua RT/kepala desa.	C5	8, 9

Sumber: Analisis Data Penelitian

I. Uji Prasyarat Instrumen Soal

1. Uji Validitas Soal

Menurut Sugiyono dalam Maulana (2022) valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Rumus korelasi *product moment* menurut Arikunto (2013), yaitu 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
- N = Jumlah responden
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Tabel 9. Klasifikasi Koefisien Validitas

Nilai r_{xy}	Interpretasi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Cukup
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Uji validitas untuk soal tes kemampuan berpikir kreatif yang berbentuk uraian telah dilaksanakan pada 25 September 2025 di SDIT Pelita Khoirul Ummah, dengan melibatkan 28 peserta didik sebagai responden. Setelah menyelesaikan uji coba, peneliti kemudian

menganalisis validitas butir soal esai tersebut. Proses analisis dilakukan menggunakan rumus product moment dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2016. Hasil rinci dari analisis validitas butir soal tes kemampuan berpikir kreatif tersebut disajikan segera setelah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Soal

No	Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	3,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.	Valid	11
2	1, 2, 4, 5.	Tidak Valid	4

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan tabel 9, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 11 butir soal dinyatakan valid yaitu 3,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa, instrumen dikatakan valid instrumen apabila secara statistik terbukti mampu mengukur konstruk secara tepat, yaitu dengan hasil uji korelasi antara item dan total sudah memenuhi syarat signifikan. Dengan demikian, penentuan validitas instrumen tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada data empiris dan teori pengukuran yang jelas.

Selanjutnya butir soal dinyatakan invalid yaitu 1, 2, 4, 5. Menurut Sugiyono (2022), instrumen dikatakan tidak valid apabila butir soal tidak mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, atau jika secara statistik nilai korelasinya rendah terhadap skor. artinya, butir tersebut tidak representatif terhadap variabel yang diteliti dan tidak peneliti gunakan. Data perhitungan lengkap dapat dilihat pada halaman lampiran

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen tes Valid berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.

Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Berpikir Lancar (fluency thinking)	Mengidentifikasi perbedaan lingkungan sekitar.	C4	6
Keterampilan Mengelaborasi (<i>elaboration ability</i>)	Menghasilkan gagasan, karya, atau program kreatif tentang lingkungan.	C4, C6	10, 11, 12, 13, 14, 15
Berpikir Luwes (flexibility thinking)	Mengevaluasi dampak positif gotong royong dan kegiatan bersama.	C4, C5	3, 7
Berpikir Orisinal (<i>original thinking</i>)	Mengevaluasi peran tokoh/ketua RT/kepala desa.	C5	8, 9

Sumber: Analisis Data Penelitian

2. Uji Reliabilitas Soal

Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mencari uji reliabilitas soal, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menurut Arikunto (2013). yaitu sebagai berikut.

$$r_i = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Tabel 12. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2020)

Dari total butir soal yang diuji, sebanyak 11 soal dinyatakan valid. Soal-soal yang valid ini kemudian dilanjutkan ke tahap perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas menunjukkan nilai $r_{11} = 1,07$. Berdasarkan nilai ini, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes tersebut memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Detail perhitungan reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada bagian halaman lampiran.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran ini digunakan peneliti guna untuk mengetahui kesukaran pada setiap soal tes kemampuan berpikir kreatif. Tingkat kesukaran ini dapatkan dari kesanggupan peserta didik dalam mengerjakan soalnya. Peneliti menggunakan Microsoft Exel 2019 untuk hitung tingkat kesukaran, tingkat kesukaran juga memiliki rumus yang bisa dihitung secara manual sebagai berikut:

$$P = \frac{No}{N}$$

Tabel 13. Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan tabel 11. mengenai kriteria interpretasi tingkat kesukaran disimpulkan terdapat tiga kategori interpretasi yaitu mudah, sedang, dan sukar.

Tabel 14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No	Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah Soal
1	1, 5, 11, 12, 14, 15	Mudah	6
2	2, 3, 4, 6, 8, 10, 13	Sedang	7
3	7, 9	Sukar	2

Sumber : Hasil Pengolahan Data Tahun 2025

Berdasarkan perhitungan tafar kesukaran soal terdapat 6 butir soal yang bernilai mudah, 7 butir soal bernilai sedang, dan 2 butir soal bernilai sukar. Hal ini sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2012), bahwa soal dengan tingkat kesukaran sedang berada dalam kisaran ideal untuk mengukur kemampuan peserta didik secara efektif. Dengan demikian, instrumen soal dalam penelitian ini dapat dikatakan baik dan layak digunakan. Data perhitungan lengkap dapat dilihat pada halaman lampiran

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan soal yang diberikan pada peserta didik baik yang sudah mengetahui materi maupun peserta didik yang belum mengetahui materi pada soal tersebut. Penghitung daya pembeda ini menggunakan Microsoft Exel 2019 dapat juga dihitung menggunakan rumus secara manual sebagai berikut:

$$D = \frac{AB}{A} - \frac{BB}{B}$$

$$D = PA - PB$$

Keterangan:

D = indeks diskriminasi

A = jumlah peserta didik kelompok atas

AB = peserta kelompok atas yang menjawab benar

B = jumlah peserta didik kelompok bawah

BB = peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PA = tingkat kesukaran kelompok atas

PB = tingkat kesukaran kelompok bawah

Setelah didapatkan hasil daya pembeda, selanjutnya di interpretasikan sesuai kriteria daya pembeda menurut Sundayana 2014 yang dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
$\leq 0,00$	Sangat kurang
0,00 - 0,20	Kurang
0,20 - 0,40	Cukup
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Sangat baik

Sumber: Sundayana (2014)

Uji daya pembeda soal tes kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan menggunakan microsoft exel 2019 sehingga dapat diperoleh hasil daya beda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Analisis Daya Pembeda

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1	1, 2, 4, 5, 7, 10, 13, 15	Cukup
2	3, 6, 9, 11, 12	Baik
3	8, 14	Sangat Baik

Sumber : Data hasil penelitian tahun 2025

Uji daya pembeda soal tes kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan menggunakan microsoft excel 2019 sehingga dapat diperoleh hasil daya beda butir soal yang dapat dilihat lengkap pada lampiran

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif sebagai teknik analisis. Analisis data tersebut bertujuan untuk menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk menguji hipotesis penelitian, data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif

Penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik diukur melalui *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus dengan menggunakan rumus menurut Kunandar (2013) yaitu sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimum

b. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif seluruh peserta didik dengan menggunakan rumus menurut Kunandar (2013) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum xN}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum xi$ = Total rata-rata seluruh peserta didik

$\sum xN$ = Jumlah peserta didik

c. Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Secara Klasikal

Secara klasikal menghitung persentase kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan rumus menurut Purwanto (2006) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{skor perolehan peserta}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 17. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Persentase Keberhasilan	Kategori
$95 \leq PK \leq 100$	Sangat Kreatif
$80 \leq PK \leq 95$	Kreatif
$60 \leq PK \leq 80$	Cukup Kreatif
$55 \leq PK \leq 65$	Kurang Kreatif
$PK \leq 55$	Tidak Kreatif

Sumber: Akbar dalam Nada (2018)

d. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah menyelesaikan fase perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti telah memperoleh data hasil pengukuran yang terdiri dari nilai pretest, nilai posttest, dan tingkat peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk menghitung dan menganalisis peningkatan pengetahuan tersebut, langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretets}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$

Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

Sumber: Arikunto (2013)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menghitung uji normalitas ini berbantuan dengan SPSS versi 25.

Berikut langkah-langkah melakukan uji normalitas menggunakan SPSS.

- 1) Masukkan data nilai pretest dan posttest.
- 2) Klik menu Analyse, pilih Descriptive Statistic, lalu klik Explore.
- 3) Masukkan semua variabel ke dalam kolom Dependent List.

- 4) Selanjutnya klik tombol Plots lalu beri tanda () pada Normality Plots with Test dan klik Continu > OK.

Hasil uji normalitas dengan berbantuan SPSS ver 25 dapat dilihat pada *output tests of normality* bagian *Kolmogorov-smirnov* pada nilai sig. (signifikansi). Data normal jika $sig > \alpha$, untuk taraf signifikan (α) 5%. Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa data penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Untuk menghitung uji normalitas ini berbantuan dengan SPSS versi 29. Uji homogenitas dapat dikatakan signifikan apabila tabel sig menunjukkan lebih dari 0,05 apabila kurang dari taraf 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tidak berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

1. Uji Paired t-test

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kondisi (sebelum dan sesudah intervensi) yang dikenakan pada kelompok subjek yang sama. Dalam konteks Anda, ini digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis Canva.

A. Langkah-Langkah Analisis dengan SPSS

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan Uji t Berpasangan menggunakan SPSS Statistics:

1. Klik Analyze > Compare Means > Paired-Samples T Test.
2. Akan muncul kotak dialog *Paired-Samples T Test*.
3. Masukkan variabel skor sebelum (PRE-TEST) ke kolom Variable 1 dan variabel skor sesudah (POST-TEST) ke kolom Variable 2 pada kotak *Paired Variables*.
 - o *Catatan: Pastikan kedua variabel yang dimasukkan adalah hasil skor kemampuan berpikir kreatif.*
4. Klik OK, dan hasil akan ditampilkan pada jendela *output* SPSS.

H_o = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada penggunaan media interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas Eksperimen.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest* media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDIT Pelita Khoirul Ummah. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis *Paired t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi. Hasil ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel media interaktif berbasis *canva* (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif (Y).

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ini juga terkonfirmasi dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen yang menggunakan media *canva* (82) dengan kelas kontrol yang menggunakan buku baca dan LKPD (78,55). Selain itu, rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen (0,51) tercatat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (0,46), yang menunjukkan peningkatan di kelas eksperimen lebih efektif. Media interaktif berbasis *canva* terbukti efektif meningkatkan seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif, meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan dengan mempertimbangkan keterbatasan yang ada, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait:

1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sifat media yang interaktif, visual, dan kaya audio dapat menstimulasi keterlibatan aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam penerapannya, pendidik diharapkan dapat memberi perhatian lebih untuk merangsang indikator berpikir orisinal (*originality*), mengingat indikator ini mencatatkan skor terendah pada *posttest* kelas eksperimen dibandingkan indikator lainnya.

2. Kepala Sekolah

Pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan dan kebijakan yang memfasilitasi penggunaan media pembelajaran inovatif oleh pendidik. Dukungan ini dapat berupa pelatihan penggunaan teknologi pendidikan serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau sumber wawasan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melanjutkan penelitian di bidang serupa, khususnya terkait pengimplementasian media *canva* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya memperluas cakupan dengan mengeksplorasi variabel lain yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Darman, Regina, 2020. Belajar Dan Pembelajaran, Padang: Guepedia.
- Agustinova, D. E. 2020. Urgensi Humanisme Dalam Pendidikan Abad Ke-21. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 173–188
- Akyuni, Q. 2022. Alat Pendidikan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini {33}. *Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1–18.
- Anton, dan Trisoni, R. 2022. Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Propil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535.
<Https://Doi.Org/10.47709/Educendikia.V2i3.1895>
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik (Edisi Revisi VD). PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Budiaستuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., dan Ramndani, H. W. 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan
- Bunyamin. 2021. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., dan Fatirul, A. N. 2023. Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
<https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Djamaruddin, A., dan Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. In CV Kaaffah Learning Center.
- Ennis, R. H. 1985. The Logical Basic For Measuring Critical Thinking Skills. National Inst. Of Education.
- Fakhrurrazi, F. 2018. Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Fatahullah, M. M., Pratiwi, A. R., dan ... 2022. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas

- V. JRPD (Jurnal Riset, 05(2), 141-146.
- Faturohman, I., dan Afriansyah, E. A. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Melalui Creative Problem Solving. Mosharafa:
- Festiawan, R. 2020. Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17. Adisel. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. JOEAI (Jurnal Of Education And Instruction), 5(1), 298-304.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 17(1), 66–79.
<Https://Doi.Org/10.24252/Lp.2014v17n1a5>
- Handayani, A., Suhendar, U., dan Merona, S. P. 2021. Model Pjbl Dengan Lembar Kwl Dalam Kreatif Matematis. Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 315–329.
- Harswi, U. B., dan Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104-1113.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, dan Wote, A. Y. V. 2024. Buku Ajar: Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayanti, N. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Inayati, U. 2022. Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI. ICIE: International Conference On Islamic Education, 2, 293–304.
- Kemendikbud. 2020. Panduan Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan..
- Kunandar. 2013. Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Laura Malika, D., Endjid, P., dan Magdalena, I. 2023. Perbedaan Model Metode Strategi Pendekatan Teknik Dan Taktik Dalam Pembelajaran Peserta Didik Kelas 4 SDN Poris Pelawad 5 Kota Tangerang. Educatioanl Journal: General And Specific Research, 3(Februari), 164–167.

- Leny, S. 2017. Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 45-58.
- Liliyasi. 2005. Membangun Keterampilan Berpikir Manusia Indonesia Melalui Pendidikan Sains. UPI, Bandung.
- Lismayani, I., Mahanal, S., dan Sulawesi, K.S. 2017. The Correlation Of Critical Thinking Skill And Science Problem-Solving Ability Of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5(3), 96–101.
- Maulana, A. 2022. Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Peserta Didik. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3). 133-139.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., dan Rudyanto, H. E. 2015. Creative Thinking Ability In Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From The Level Of Mathematics Ability Of Elementary School Students. *Pedagogia: Journal Of Education*, 4(1), 23–33.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nada, I., Utaminingsih, S., dan Ardianti, S. D. 2018. Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan Cd Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas IV Sd 1 Golantepus. *Jurnal Pendidikan*
- Noor, T. 2018. Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, 2(01), 123–144.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., dan Hilir, A. 2023. Belajar Dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., dan Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Parwati, NN, Suryawan, IPP, dan Apsari, RA (2023). *Belajar dan belajar* . PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., dan Parhan, M. 2023. Transformasi Pendidikan Abad 21 Dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321.

- Purwanto, N. 2018. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Qomariyah, D. N., dan Subekti, H.2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif. Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains. <Https://Doi.Org/10.36835/Iqtishodiyah.V5i2.360>
- Rahman, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam. 2(1), 1-8.
- Rhosalia, L. A., Laksono, K., dan Sukartiningsih, W. 2016. Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Naratif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Gayungan Surabaya Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 2(2), 166–174. <Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/PD>.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sadirman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M., dan Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran. Kaukaba Benteng Aksara Galang Wacana*, Yogyakarta.
- Santoso, H. R. W., Ratu, N., dan Yunianta, T. N. H. 2014. Deskripsi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (Tkbk)Pada Materi Segiempat Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang. Satya Widya, 30(2), 82. <Https://Doi.Org/10.24246/J.Sw.2014.V30.I2.P82-95>
- Saputra, AG, Rahmawati, T., Andrew, B., dan Amri, Y. (2022). Penggunaan aplikasi Canva untuk media pembelajaran sekolah dasar. *Scientechno: Jurnal Sains dan Teknologi* , 1 (1), 46-57.
- Septikasari, R. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 107–117.
- Shoimin, A. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruz Media, Yogyakarta.
- Siregar, E., dan Widyaningrum, R. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Mkdk4004/Modul 01, 09(02), 193–210.

- Sudjana, N., dan Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Suryanto. 2000. *Evaluasi Pada Pembelajaran Dengan Pendekatan Pmri*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Susanti, S., dan Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Sutikno, M. S. 2019. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Holistica, Lombok.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, dan Syafitri, R. 2023. Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
<Https://Jurnal.Diklinko.Id/Index.Php/Tarbiyah/>
- Tarigan, D., dan Siagian, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.
- Umar, W., dan Abdullah, S. 2020. Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Disertai Penerapannya. *Jurnal Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
<Https://Doi.Org/10.33387/Pedagogik.V7i2.2689>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents* (Vol. 3, Issue April). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n2.p166-174>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata, Indramayu.
- Yusuf, M., dan Syurgawi, A. 2020. Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29.
- Zain, A. A., dan Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75–â.