

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SBdP
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**NISA AZ ZUKHRUFI
NPM 2213053142**



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

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SBdP PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

NISA AZ ZUKHRUFI

Fokus dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia dan belum menggunakan media pembelajaran yang variatif yaitu media audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *sampling jenuh*. Populasi yaitu seluruh peserta didik kelas V, dengan sampel 44 peserta didik. Data dikumpulkan dengan teknik tes berupa essay dan non tes berupa observasi. Data dianalisis dengan uji *independent t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia.

Kata kunci: berpikir kreatif, canva, media audio visual

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF USING CANVA BASED AUDIO VISUAL MEDIA ON CREATIVE THINKING ABILITIES SBdP OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

NISA AZ ZUKHRUFI

The focus of this study was the low level of creative thinking skills among fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumber Bahagia and the lack of varied instructional media, particularly audio-visual media. This study aimed to determine the effectiveness of Canva-based audio-visual media in improving creative thinking skills in SBdP learning among fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumber Bahagia. The method used in this study was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The study employed a non-probability sampling technique, specifically saturated sampling. The population consisted of all fifth-grade students, with a total sample of 44 students. Data were collected through essay tests and non-test techniques in the form of observation. The data were analyzed using an independent t-test. The results of the study showed that the audio-visual media were effective in improving the creative thinking skills of fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumber Bahagia.

Key words: creative thinking, canva, audio visual media

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SBdP
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh

NISA AZ ZUKHRUFI

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

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



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

Judul skripsi : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SBdP PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

Nama mahasiswa : **Nisa Aε Zukhrufi**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053142**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

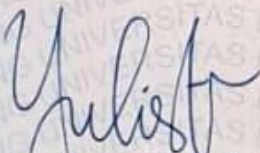
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

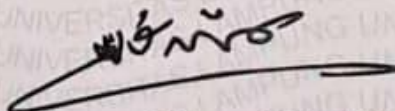


Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP 199208232019032023



Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.
NIP 19950101202461002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Annisa Yulistia, M.Pd.**



Sekretaris : **Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Utama : **Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **8 April 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisa Az Zukhrufi
NPM : 2213053142
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Sbdp Peserta Didik Sekolah Dasar” tersebut hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 13 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Nisa Az Zukhrufi
NPM 2213053142

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nisa Az Zukhrufi lahir di Desa Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada 1 Juli 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Puji dan Ibu Susilowati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Sumber Bahagia lulus tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Seputih Banyak lulus tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Seputih Banyak lulus tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti diterima sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama perkuliahan, peneliti mengikuti *volunteer* dan aktif organisasi mahasiswa di forum komunikasi mahasiswa PGSD (Forkom PGSD). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SDN 10 Lambu Kibang, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kibang Mulya Jaya, Kecamatan Lambu Kibang, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim..

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

Keluargaku Tersayang

Bapak Puji dan ibu Susilowati, orang tua yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua sosok yang selalu mengusahakan anak nya menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Terima kasih atas setiap usaha dan kerja keras yang engkau berikan untuk anak perempuan mu. Terima kasih atas segala doa, pesan, motivasi, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu, rasa sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh. Terima kasih banyak atas segala hal yang telah diberikan kepada anak perempuan bungsu mu.

Kakakku, Noerul Sholid Praesetyawaty. Terima kasih telah menjadi semangat dan motivasi dalam setiap langkah adikmu, meski dirimu menjadi musuhku dalam hal kecil sehari-hari. Terima kasih banyak untuk kasih sayang dan doa yang diberikan.

Almamater Tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif SBdP Peserta Didik Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

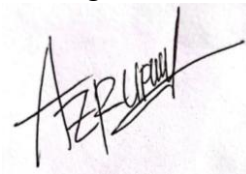
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen penguji utama yang juga dalam penelitian ini yang senantiasa mendukung, memfasilitasi administrasi, serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Annisa Yulistia, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam

- penyusunan skripsi, serta memvalidasi dan memberi masukan atas modul ajar, instrumen, lembar observasi yang digunakan untuk penelitian.
6. Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd., Sekretaris yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi dan memvalidasi media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian.
 7. Muhisom, M.Pd.I., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
 8. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
 9. Sukirman, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Sumber Bahagia yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
 10. Ignatius Subandi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tanjung Harapan yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 1 Tanjung Harapan.
 11. Ike Ningtyas, S.Pd., selaku Wali Kelas VA dan VB SD Negeri 2 Sumber Bahagia yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
 12. Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi peneliti.
 13. Sahabatku Indah Purwoningsih yang selalu memberi dukungan dari bangku SMP, SMA dan kebersamaan proses perkuliahan dari PKKMB hingga penyelesaian tugas akhir.
 14. Sahabat sekaligus teman sekamar peneliti, Mesri Rahayu yang menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik serta kebersamaan peneliti dalam setiap momen diperantauan, terimakasih atas pengalaman berharga serta dukungan yang diberikan.

15. Teman seperjuanganku Shinta Dwi Kartika, Adies Adellia Putri, Sherli Marsela, Silmi Nur'afifah, Refiana Sari, dan Ninda Putriayu, terimakasih atas segala bantuan, dukungan, canda tawa, dan hal baik yang diberikan selama masa perkuliahan.
16. Teman jauhku Salsadilla Latifatu Zahro, Putri Adinda Sri Maharani, Syarifah Nurul Zahro, Dhea Permata Surya, Rizqina Aurya Wulandari dan Veronika Nafisa Nada yang memberi semangat dan dukungan dari jauh.
17. Hindia, Perunggu, Sheila On 7 dan The 1975, terima kasih telah menemani saya dalam mengerjakan skripsi melalui karya-karya lagunya yang indah.
18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2022, terkhusus kelas H yang kebersamai dalam perkuliahan dan mendapatkan gelar S.Pd. ini dengan baik, terimakasih telah memberi warna di masa perkuliahan ini.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 08 April 2026

Yang Membuat Pernyataan



Nisa Az Zukhrufi

NPM 2213053142

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar dan Pembelajaran.....	9
1. Definisi Belajar	9
2. Teori Belajar	10
3. Definisi Pembelajaran	12
4. Tujuan Pembelajaran.....	12
B. Berpikir Kreatif	13
1. Definisi Berpikir Kreatif	13
2. Indikator Berpikir Kreatif	14
C. Media Pembelajaran.....	16
1. Definisi Media Pembelajaran.....	16
2. Jenis Media Pembelajaran.....	17
D. Media Audio Visual.....	18
1. Definisi Media Audio Visual.....	18
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	19
3. Canva.....	20
4. Langkah-Langkah membuat Media Audio Visual berbasis Canva	21
E. Seni Budaya dan Prakarya	21
1. Definisi Seni Budaya dan Prakarya.....	21
2. Tujuan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	22
F. Penelitian Yang Relevan.....	23
G. Kerangka Pikir	25
H. Hipotesis.....	26

III. METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	28
1. Waktu Penelitian	28
2. Tempat Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Populasi dan Sampel Penelitian	29
1. Populasi Penelitian	29
2. Sampel Penelitian.....	29
E. Variabel Penelitian	30
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	30
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	30
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	30
1. Definisi Konseptual.....	30
2. Definisi Operasional.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Teknik Tes	32
2. Teknik Non-Tes	32
H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	34
1. Uji Validitas.....	34
2. Uji Reliabilitas	36
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	37
1. Teknik Analisis Data	37
2. Uji Prasyarat Analisis Data	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	42
2. Analisis Data Penelitian	44
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	49
B. Pembahasan.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 Mata Pelajaran SBdP.	4
2. Populasi penelitian	29
3. Indikator berpikir kreatif.....	31
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	33
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Audio Visual berbasis Canva	34
6. Klasifikasi Validitas	35
7. Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Berpikir Kreatif.....	35
8. Klasifikasi Keterlaksanaan.....	37
9. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif.....	38
10. Klasifikasi Nilai N-Gain	38
11. Data Hasil Penelitian Pretest dan Posttest.....	42
12. Presentase Ketuntasan Tiap Indikator Berpikir Kreatif Kelas Kontrol....	43
13. Presentase Ketuntasan Tiap Indikator Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	43
14. Data Hasil Observasi.....	44
15. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	45
16. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	47
17. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	49
18. Hasil Uji Normalitas	50
19. Rubik Penilaian	89
20. Jadwal Pengumpulan Data.....	91
21. Hasil Jawaban Pretest Kelas Kontrol.....	96
22. Hasil Jawaban Posttest Kelas Kontrol	97
23. Hasil Jawaban Pretest Kelas Eksperimen	98
24. Hasil Jawaban Posttest Kelas Eksperimen.....	99
25. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	100
26. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	101
27. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	102
28. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	103
29. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	108
30. Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	110
31. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	114
32. Rubik Penilaian Lembar Observasi	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	25
2. Desain Penelitian	27
3. Histogram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kontrol.....	46
4. Histogram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kontrol	46
5. Histogram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Eksperimen.....	47
6. Histogram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Eksperimen	48
7. Diagram nilai rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas kontrol dan eksperimen	48
8. Proses pembelajaran di kelas VA dan VB	78
9. Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen	104
10. Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen	105
11. Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol.....	106
12. Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol.....	107
13. Lembar Observasi Pertemuan Pertama	117
14. Lembar Observasi Pertemuan Kedua.....	117
15. Pelaksanaan uji instrumen di SD Negeri 1 Tanjung Harapan	121
16. Pelaksanaan <i>Pretest</i> di kelas kontrol dan Kelas Eksperimen.....	122
17. Pertemuan Pertama di kelas kontrol dan Kelas Eksperimen.....	122
18. Pertemuan Kedua di kelas kontrol dan Kelas Eksperimen	122
19. Pelaksanaan <i>Posttest</i> di kelas kontrol dan Kelas Eksperimen	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	70
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	71
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	72
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	73
5. Surat Izin Penelitian.....	74
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	75
7. Pedoman Wawancara.....	76
8. Soal Seni Budaya dan Prakarya.....	77
9. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	78
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	79
11. Instrumen Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	87
12. Rubrik Penilaian Instrumen Tes.....	89
13. Jadwal pengumpulan data.....	91
14. Lembar Validasi Modul Ajar.....	92
15. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	93
16. Lembar Validasi Observasi.....	94
17. Lembar Validasi Ahli Media.....	95
18. Hasil Jawaban <i>Pretest</i> kelas kontrol.....	96
19. Hasil Jawaban <i>Posttest</i> kelas kontrol.....	97
20. Hasil Jawaban <i>Pretest</i> kelas eksperimen.....	98
21. Hasil Jawaban <i>Posttest</i> kelas eksperimen.....	99
22. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	100
23. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	101
24. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	102
25. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	103
26. Jawaban Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	104
27. Jawaban Peserta Didik Kelas Kontrol.....	106
28. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	108
29. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	109
30. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	110
31. Hasil Uji Normalitas.....	111
32. Hasil Uji Homogenitas.....	112
33. Hasil Uji Independent Sample T-test.....	113
34. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	114
35. Rubrik Penilaian Lembar Observasi.....	115

36. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Audio Visual.....	117
37. Perhitungan Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	118
38. Perhitungan Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	119
39. Hasil Tabel Distribusi r_{tabel}	120
40. Dokumentasi Uji Instrumen	121
41. Dokumentasi Penelitian.....	122

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Menurut *National Education Association* (2022) empat keterampilan dasar (4C) yang dibutuhkan pada abad 21 diantaranya: *critical thinking and problem solving*, yaitu kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah; *creativity and innovation*, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan mempunyai inovasi; *communication*, yaitu kemampuan dalam mendengar, membaca, berbicara dan menulis; *collaboration*, yaitu kemampuan dalam bekerja sama dan menghargai orang lain. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan potensi penting yang perlu dikembangkan karena menjadi landasan dalam menyelesaikan masalah, menciptakan solusi baru, dan menghadapi tantangan, (Selpiah dan Fitriyani, 2025).

Berpikir kreatif atau berpikir *divergen* adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah berdasarkan data atau pengetahuan yang tersedia, dengan menekankan keberagaman dan kreativitas, (Fatmawati, 2022). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru. Indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan elaborasi (Haryanti dan Saputra, 2019). Berpikir kreatif memiliki arti menghasilkan banyak gagasan atau ide yang relevan, arus pemikiran lancar, menghasilkan gagasan yang beragam, arah pemikiran yang berbeda, dan

mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu ide, (Qotrunnada, dkk., 2024).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, menurut Uloli (2021) ada faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu pengaruh yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri yang berhubungan dengan kemampuan masing-masing individu. Lalu faktor eksternal, yaitu pengaruh yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan sekitar, fasilitas sekolah, dan dari tenaga pendidik yang kurang melatih kompetensi berpikir kreatif. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikarenakan proses pembelajaran yang kurang mendukung. Masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif karena pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* dan kurang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran sehingga menghambat dalam mengoptimalkan potensi kreativitas (Wardan, dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan Selpiah dan Fitriyani (2025) yang menegaskan bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) serta minimnya inovasi penggunaan media pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Sahila (2024). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mendorong peserta didik untuk mengekspresikan diri secara estetik dan kreatif melalui kegiatan berkarya seni. Melalui pembelajaran ini, peserta didik belajar mengidentifikasi masalah, mengembangkan berbagai alternatif solusi, dan mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengekspresikan ide dan emosi melalui seni (Wurtiningsih 2023). Dengan demikian, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Adapun penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) masih tergolong rendah. Penelitian Qotrunnada dkk., (2024) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) masih tergolong rendah, khususnya pada indikator berpikir orisinal dan elaborasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) belum sepenuhnya mampu menstimulasi peserta didik untuk berpikir kreatif, karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan minim aktivitas.

Dalam keberhasilan dimensi berpikir kreatif, pendidik harus kreatif dalam merancang pembelajaran. Menurut Fitriyani dkk., (2021) Pengembangan kreativitas pendidik saat proses pembelajaran akan menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Dengan ini sebagai pendidik harus memiliki kreativitas yang mampu menghasilkan pembelajaran efektif dengan memperoleh informasi dan mengolahnya dalam suatu media yang dapat digunakan saat proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Situasi ini memunculkan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menarik visual tetapi juga mampu menginspirasi kreativitas peserta didik, Junanah, dkk., (2024).

Terdapat banyak ragam dan jenis media yang dapat di manfaatkan pendidik, sehingga dapat disesuaikan dengan waktu, kondisi, maupun materi yang akan di sampaikan, (Ayuni dkk., 2023). Media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi tiga yaitu, media audio, media visual, dan media audio visual, (Shoffa, dkk., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran yang kini banyak digunakan adalah media audio visual. Menurut Quraniyah dan Fidrayani (2024) penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva terbukti efektif meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan peserta didik secara signifikan. Media pembelajaran audio visual menggabungkan unsur audio dan visual secara

simultan, memungkinkan peserta didik menerima pesan atau informasi baik melalui visualisasi berupa teks atau gambar, maupun melalui suara berupa narasi, dialog atau efek musik, Limin dan Kundiman (2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada Rabu, 20 Agustus 2025 di Kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia melalui observasi ketika pembelajaran berlangsung serta data kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia. Diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang dijabarkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 Mata Pelajaran SBdP.

Kelas	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Peserta didik yang tuntas	Presentase	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik
VA	Berpikir Lancar	2	8,96%	19,61%	23
	Berpikir Luwes	6	26,08%		
	Orisinil	3	13,04%		
	Elaborasi	7	30,34%		
VB	Berpikir Lancar	3	14,28%	15,47%	21
	Berpikir Luwes	4	19,04%		
	Orisinil	2	9,52%		
	Elaborasi	4	19,04%		

Sumber: Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan tabel 1, dapat terlihat bahwa keterlaksanaan tiap indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia masih tergolong rendah, hal ini diketahui dari data kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas VA dengan rata-rata 19,61% dan kelas VB dengan rata-rata 15,47%.

Menurut Hafiza dkk. (2022) dapat dikatakan kreatif apabila presentase mencapai 61% - 80% dan cukup kreatif apabila presentase mencapai 41-60. Selain itu, nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di

kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia ditetapkan sebesar 70, namun capaian peserta didik masih berada di bawah standar tersebut. Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik kelas V, diketahui bahwasanya dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), belum menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual, sehingga peserta didik hanya menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Kondisi ini menyebabkan peserta didik hanya menerima materi secara pasif, sehingga pembelajaran bersifat *teacher centered*, dan kurangnya minat belajar peserta didik, dimana peserta didik hanya datang ke sekolah sebagai pemenuhan kewajiban namun, saat pembelajaran peserta didik tidak fokus pada pembelajaran, asik bermain dan mengganggu peserta didik yang lain.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat diupayakan dengan sebuah perlakuan yang mampu merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan. Menurut Maghfiroh (2016) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berkaitan dengan media pembelajaran, penelitian Hasana (2021) media audio visual berbasis canva dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan atau menerka-nerka apa yang pendidik ucapkan tanpa melihat hal yang di ucapkan oleh pendidik. Melalui seni budaya dan prakarya (SBdP), peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan kreatif. Peserta didik diajak untuk berpikir secara kreatif, bereksperimen, menghasilkan ide-ide

baru, dan mengaplikasikan pemikiran inovatif dalam proses penciptaan karya (Wurtiningsih, 2023).

Menanggapi permasalahan di atas, diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran. Meningkatnya mutu pendidikan ditentukan oleh banyak faktor diantaranya pendidik, karena secara langsung pendidik dapat memengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Salah satu hal yang dapat dilakukan ialah memilih cara dalam menyampaikan pelajaran guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Sesuai dengan tuntutan abad ke-21, yaitu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif SBdP Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia masih tergolong rendah.
2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran audio visual.
3. Pembelajaran masih bersifat *teacher centered*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Media Audio Visual berbasis Canva (X).
2. Kemampuan Berpikir Kreatif SBdP Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia (Y).

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media audio visual berbasis canva efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) peserta didik sekolah dasar?.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap kemampuan berpikir kreatif Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) peserta didik sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, serta memperkaya kajian empiris tentang efektivitas penggunaan media audio visual berbasis teknologi digital khususnya canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) melalui penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva.

b. Pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital khususnya canva.

c. Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

d. Peneliti Selanjutnya

Menyediakan data empiris dan referensi untuk penelitian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi khususnya media audio visual berbasis canva.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2020) Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Perubahan tingkah laku dilakukan secara sadar untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut Sutianah (2021) belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif untuk merubah pengetahuan lebih baik, afektif berkaitan dengan sikap, dan psikomotorik untuk menggali keahlian peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Redhana (2025) Belajar adalah proses kompleks yang melibatkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan proses kompleks yang berdampak pada perkembangan individu, serta ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif).

2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan pemahaman tentang bagaimana manusia belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia. Menurut Abidin dkk. (2022) Teori behavioristik memandang bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Stimulus ialah rangsangan atau dorongan yang digunakan pendidik untuk membentuk tingkah laku, sedangkan respon ialah tanggapan atau kemampuan (pikiran, perasaan, ataupun tindakan) yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah adanya stimulus yang diberikan pendidik. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku. Proses belajar dianggap berhasil jika terjadi perubahan perilaku yang nyata pada peserta didik.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori Belajar Kognitivisme merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut Wahab dkk. (2021) 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 untuk mencapai suatu tujuan. Model ini menekankan pada bagaimana informasi di proses.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Menurut Bustomi dkk. (2024) konstruktivisme adalah suatu filsafat pengetahuan yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan adalah dari konstruksi (bentukan) manusia itu sendiri. Manusia menkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. Menurut paham konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh setiap orang.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori Belajar Humanistik memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Menurut Perni (2018) teori humanistik harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik telah memahami lingkungannya dan diri sendiri, dengan kata lain peserta didik telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, secara umum teori belajar dibagi menjadi empat, yaitu teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Teori yang sesuai dengan topik penelitian ini adalah teori konstruktivisme, karena relevan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui media pembelajaran audio visual. Media audio visual berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik,

dan interaktif, sehingga membantu peserta didik membangun pemahaman secara kreatif.

3. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak, yaitu pendidik dan peserta didik. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2020) Pembelajaran sebagai suatu sistem adalah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan, dan terjadi umpan balik diantara keduanya. Menurut Sutianah (2021) pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Festiawan (2020) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak, yaitu pendidik dan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan tugas atau fungsi sesuai dengan standar yang ditetapkan. Tujuan pembelajaran menjadi dasar perencanaan seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari pemilihan

materi, metode dan strategi, hingga penilaian. Tanpa tujuan yang jelas dan spesifik, proses pembelajaran menjadi tidak terarah, (Albina dan Pratama 2025).

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, (Akhiruddin, dkk., 2019). Selaras dengan pendapat Suzana dan Jayanto (2020) tujuan pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik dengan target yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah target yang ingin dicapai oleh peserta didik dan tingkat kompetensi yang sudah ditentukan sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilakukan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik.

B. Berpikir Kreatif

1. Definisi Berpikir Kreatif

Definisi Berpikir kreatif menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan berpikir kreatif ialah cara berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru, menemukan ide-ide yang belum pernah ada sebelumnya, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang unik dan berbeda. Menurut Dewi (2021) Berpikir Kreatif adalah suatu cara hidup dan tindakan terus menerus melibatkan pikiran yang terbuka, imajinasi, dan penemuan. Imajinasi yang melibatkan informasi dikembangkan untuk menghasilkan kesimpulan yang kreatif.

Menurut Haryanti dan Saputra (2019) Berpikir kreatif adalah aktivitas memecahkan permasalahan melalui tahapan proses berpikir (persiapan, konsentrasi, pengetahuan, pemecahan, dan verifikasi) sehingga

menghasilkan gagasan baru. Menurut Nurjan dan Kreatif (2018) orang yang memiliki kecakapan berpikir kreatif atau disebut berpikir divergen memiliki daya kreativitas yang tinggi dan bermanfaat bagi banyak orang. Berpikir divergen adalah proses kognitif dimana seseorang mencari berbagai alternatif, ide, atau solusi terhadap suatu masalah.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan inovatif yang mampu memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan. Selaras dengan pendapat J. Abidin dkk. (2018) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil pasti dan tepat. Menemukan ide-ide yang kreatif dibutuhkan media yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide atau gagasan sehingga muncul pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai solusi untuk pemecahan suatu masalah. Dengan dimilikinya keterampilan berpikir kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik dapat menyampaikan ide ataupun solusi baru dalam langkah analisis serta penyelesaian masalah, hingga didapatkan solusi yang tepat.

2. Indikator Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui beberapa indikator. Menurut Qotrunnada dkk. (2024) kemampuan berpikir kreatif memenuhi keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes (*fleksibel*), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (*elaborasi*).

Menurut Putra dkk. (2018) berpikir lancar (*fluency*) yaitu memunculkan banyak ide dan jawaban dalam menyelesaikan masalah; berpikir luwes (*flexibility*) yaitu meliputi menghasilkan jawaban yang bervariasi;

berpikir orisinal (*originality*) yaitu mampu melahirkan jawaban yang unik serta dapat memikirkan cara yang tak lazim; elaborasi (*elaboration*) yaitu mengembangkan suatu gagasan dengan menambah atau merinci suatu gagasan.

Sejalan dengan pendapat Qomariyah dkk. (2021) Indikator berpikir kreatif meliputi empat yaitu,

- a. Berpikir Lancar (*Fluency Thinking*), Berpikir lancar merupakan kemampuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin bermacam-macam ide, jawaban dan Solusi untuk memecahkan masalah.
- b. Berpikir Luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (semua sudut)
- c. Berpikir Orisinal (*original thinking*), kemampuan peserta didik dalam menghasilkan jawaban atau ide unik yang berbeda dari yang lainnya. Keaslian menunjukkan tingkat keunikan dan kebaruan dari ide yang dihasilkan.
- d. Elaborasi (*elaboration*), pada indikator ini peserta didik mampu untuk memberikan beberapa ide kemudian mengembangkan, memperkaya, dan merinci ide yang dihasilkan.

Selanjutnya menurut Hartati dkk., (2022) indikator berpikir kreatif terdapat empat sebagai berikut.

- a. Berpikir lancar (*fluency*), kemampuan ini menyebabkan peserta didik mampu mencetuskan banyak ide, gagasan, jawaban, penyelesaian, suatu masalah atau pertanyaan.
- b. Berpikir luwes (*fleksibel*), peserta didik dapat menghasilkan jawaban atau pertanyaan bervariasi karena mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- c. Berpikir orisinal (*Original Thinking*), mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide yang baru dan unik dari pemikiran mereka.
- d. Elaborasi (*Elaboration*), peserta didik bisa memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa terdapat kesamaan pendapat dalam indikator berpikir kreatif. Mengacu pada empat indikator tersebut, maka dalam penelitian ini indikator berpikir kreatif yang digunakan mengacu menurut Hartati yaitu, berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), dan elaborasi (*elaboration*).

C. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada peserta didik yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Menurut Fadilah dkk. (2023) media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi belajar mengajar. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pendidik.

Menurut Wibawanto (2017) media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat diartikan dengan manusia, benda, atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Hasan dkk. (2021) media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir, analisa dan keterampilan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik pada proses pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang beragam membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Menurut Susanti dan Zulfiana (2018), jenis media pembelajaran di bagi menjadi tiga jenis yaitu.

- a. Media audio adalah media dengar jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja karena media ini hanya berupa suara.
- b. Media visual adalah sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pembelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan Indera penglihatan. Menampilkan gambar atau foto, peta yang bisa dilihat langsung oleh orang yang menggunakannya
- c. Media audio visual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat. Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Menurut Praptaningrum dkk. (2023), Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, serta multimedia.

- a. Media Audio ialah media pembelajaran berbasis audio yang menitikberatkan pada rangsangan indera pendengaran

- b. Media Visual ialah media pembelajaran yang berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya
- c. Media Audio Visual ialah media yang memadukan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus untuk menangkap suatu pesan atau materi Pelajaran
- d. Multimedia ialah teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, video, dalam kesatuan program dengan menggunakan link dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media audio visual.

D. Media Audio Visual

1. Definisi Media Audio Visual

Media audio visual merupakan alat yang memadukan elemen suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan, yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara (Pagarra, dkk., 2022).

Menurut Rahmah Ichsan dkk. (2021) media audio visual menghadirkan gambar bergerak, warna, serta dilengkapi dengan narasi berupa teks dan suara. Menurut Susanti dan Zulfiana (2017) media audio visual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat. Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, media audio visual adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek auditif

(pendengaran) dan visual (penglihatan), sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif. Dirancang secara sistematis, media ini menampilkan gambar, suara, teks secara bersamaan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan media audio visual menjadi salah satu pertimbangan oleh pendidik mengingat pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dengan tepat. Menurut Fitria (2014) media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 - 1) Dapat digunakan untuk klasikal
 - 2) Dapat digunakan secara berulang
 - 3) Dapat menyajikan objek secara fisik
 - 4) Menyajikan objek secara detail
 - 5) Bervariasi dan Menghemat Waktu (dipercepat dan perlambat)
 - 6) Menyajikan gambar dan suara
- b. Kekurangan
 - 1) Sukar untuk dapat direvisi
 - 2) Memerlukan keahlian khusus
 - 3) Biayanya relatif lebih mahal.

Hal ini selaras dengan pendapat Andriyani dkk. (2024) kelebihan media audio visual yaitu memberikan informasi yang sangat jelas, dapat menggambarkan keadaan yang nyata, lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, serta merangsang minat belajar bagi peserta didik karena menyajikan gambar, suara dan informasi yang menarik.

3. Canva

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Menurut Resmini dkk. (2021) canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Aplikasi ini sangat membantu pendidik dan pengguna umum dalam membuat media pembelajaran atau konten visual yang menarik dan kreatif dengan efisien. Triningsih (2021) menyapaikan bahwa canva mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan kreativitas, hal ini karena canva meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan di dunia pendidikan membuat canva menjadi banyak diminati di kalangan sekolah. Canva dapat meningkatkan kreativitas dengan berkreasi menggunakan fitur yang lengkap didalamnya.

Menurut Resmini dkk. (2021) adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut.

- a. Memiliki beragam desain yang menarik
- b. Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- c. Menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- d. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media media pembelajaran canva yang telah diberikan pendidik
- e. Memiliki resolusi gambar yang baik

- f. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai/handphone
- g. Dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran

4. Langkah-Langkah membuat Media Audio Visual berbasis Canva

Berikut langkah-langkah membuat media audio visual berbasis canva sebagai berikut.

- a. Analisis Kebutuhan
Identifikasi materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media, serta target kemampuan yang ingin dicapai.
- b. Perancangan
Buat konsep media audio visual dengan menyusun alur materi, menentukan tampilan halaman pembuka, isi materi, animasi, dan audio pendukung.
- c. Pembuatan Media di Canva
 - 1) Masuk ke situs web atau aplikasi canva
 - 2) Klik AI, lalu *create a video clip*
 - 3) Masukkan ide video yang akan dibuat, lalu *create*
 - 4) Unduh video yang sudah jadi, lalu edit menjadi satu video yang sudah dibuat
 - 5) Tambahkan animasi, sesuaikan dengan keperluan.
- d. Penyimpanan
Simpan media dalam format video atau link *online* yang mudah diakses.

E. Seni Budaya dan Prakarya

1. Definisi Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui berbagai bentuk seni dan prakarya. Menurut Kemendikbud

(2020), SBdP merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan empat aspek seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater/drama, serta prakarya.

Menurut Dewi dkk. (2022) Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat.

Materi SBdP membuat banyak kecerdasan yang bisa didapatkan oleh peserta didik seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan bermusik, kecerdasan berbahasa, kecerdasan berlogika, kecerdasan berfikir, dan lain-lain Dewi dkk. (2022). Pendidikan seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan, melainkan menjadi sarana dalam pengembangan karakter pribadi yang berlandaskan sosial budaya. Kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi memiliki makna dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya dalam bentuk pengetahuan (konsepsi) dan keterampilan (ekspresi), melainkan memiliki makna yang dalam berupa sikap (apresiasi) (Mareza, 2017).

2. Tujuan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP) di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter dan kreativitas peserta didik sejak usia dini. Menurut Rhamadan dan Aryani (2024) Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar umumnya diberikan arahan menumbuhkan kepekaan estetis dan artistik

yang bias membentuk sikap cerdas dan kritis, apresiatif dan kreatif terhadap peserta didik dengan keseluruhan.

Menurut Mareza (2017) pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan, baik dalam konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian maupun tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) diberikan pada peserta didik sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan sehingga dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi peserta didik terhadap seni dan budaya bangsa.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Shinta dkk. (2023)

Penelitian dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan penuh terhadap pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Penggunaan media audio visual ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk terus mengikuti pembelajaran, lebih cepat memahami pembelajaran, tidak membuat peserta didik jenuh, serta mampu menjadikan kelas menjadi kondusif dan tertib. Persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SBdP di kelas V sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, penelitian tersebut menggunakan variable terikat hasil belajar sedangkan peneliti berpikir kreatif.

2. Ayuni dkk. (2023)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian

ini menunjukkan terdapat pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa SDN 091416 AFD I Bah Birung Hulu. Hal ini diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan hasil t_{hitung} (10,71) $> t_{tabel}$ (1,72) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual berbasis canva. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, penelitian tersebut menggunakan variabel terikat hasil belajar sedangkan peneliti berpikir kreatif.

3. Putri (2025)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Teks Deskripsi di Kelas V Sd”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia belajar sedangkan peneliti seni budaya dan prakarya (SBdP).

4. Hasanah dkk. (2024)

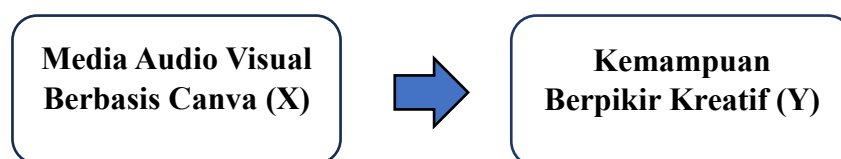
Penelitian ini berjudul “Studi Literatur: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar”. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. Persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SBdP. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, peneliti menggunakan metode deskriptif sedangkan peneliti metode kuantitatif.

G. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini mengacu pada teori belajar konstruktivisme karena teori ini peserta didik dinilai dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, serta terlibat secara aktif. Dengan demikian, media audio visual menjadi salah satu media yang mampu mendukung pendekatan konstruktivisme.

Media audio visual yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan merangsang berbagai modalitas pembelajaran. Canva sebagai *platform* untuk desain digital, menawarkan berbagai templat, elemen visual, audio, dan fitur interaktif yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media audio visual berbasis canva dipilih sebagai solusi karena kemampuannya menggabungkan *multiple intelligences* dan menyediakan stimulus sehingga lebih efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Secara sederhana, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

- X : Variable Bebas
- Y : Variable Terikat
- ➡ : Efektivitas

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

H₀ : Penggunaan media audio visual berbasis canva tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sbdp peserta didik sekolah dasar.

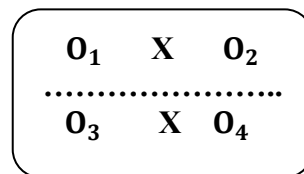
H_a : Penggunaan media audio visual berbasis canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sbdp peserta didik sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian 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.

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control grup design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain ini kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal (*pretest*). Kemudian, kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan penggunaan media audio visual berbasis canva, untuk kelompok kontrol diberi perlakuan yaitu menggunakan LKS yang ada di kelas. Setelah masing-masing kelompok diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*). Berikut adalah desain *quasi experimental design*.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁: Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂: Nilai *posttest* kelompok eksperimen

X: Perlakuan (*Treatment*)

O₃: Nilai *pretest* kelompok kontrol

O4: Nilai *posttest* kelompok kontrol

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas V tahun 2025/2026.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sumber Bahagia, Desa Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pendahuluan

- a. Peneliti memberikan surat izin penelitian pendahuluan kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Sumber Bahagia.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi melalui observasi dan wawancara, guna mengetahui kondisi lokasi penelitian meliputi kurikulum yang digunakan, jumlah keseluruhan peserta didik kelas V, kegiatan pembelajaran di kelas, materi pelajaran, media pembelajaran yang digunakan.
- c. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian.
- d. Peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menyusun kisi-kisi instrument pengumpulan data berupa tes dalam bentuk essay dan non-tes dalam bentuk observasi.
- f. Melakukan uji coba instrumen tes di SD Negeri 1 Tanjung Harapan pada kelas V.

2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest* kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berbasis canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan lembar kerja siswa (LKS).
 - c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir
 - a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
 - b. Membuat laporan hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 44 peserta didik yakin kelas VA dan VB, sebagai berikut.

Tabel 2. Populasi penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	VA	14	9	23
2	VB	9	12	21
Jumlah				44

Sumber: Penelitian Pendahuluan

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih dan dianggap dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan untuk tujuan penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini

adalah teknik *sampling jenuh*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 23 peserta didik kelas VA sebagai kelas kontrol, dilihat dari data kemampuan berpikir kreatif kelas VA dengan rata-rata 19,61% dan kelas VB dengan rata-rata 15,47%.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis canva (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Media Audio Visual berbasis Canva

Media audio visual adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan), sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif. Dirancang secara sistematis, media ini menampilkan gambar, suara, teks secara bersamaan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

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

2. Definisi Operasional

a. Media Audio Visual berbasis Canva

Media audio visual berbasis canva dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi/web canva, berisi materi, gambar dan audio. Media ini digunakan sebagai perlakuan pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan. Pengukuran media audio visual ini menggunakan lembar observasi dengan mencakup aspek yaitu, persiapan, pelaksanaan, keterlibatan peserta didik, interaksi pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide atau gagasan sehingga muncul pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai solusi untuk pemecahan suatu masalah. Pengukuran tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada penelitian ini menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk essay yang disesuaikan dengan 4 indikator berpikir kreatif.

Tabel 3. Indikator berpikir kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Keterangan
Berpikir Lancar	Peserta didik mampu mencetuskan banyak ide, gagasan, jawaban, penyelesaian, suatu masalah atau pertanyaan.
Berpikir Luwes	Peserta didik dapat menghasilkan jawaban atau pertanyaan bervariasi.
Berpikir Orisinil	Peserta didik mampu menghasilkan ide yang baru dan unik dari pemikiran mereka.
Elaborasi	Peserta didik bisa memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan

Sumber: Hartati, dkk., (2022)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Pada penelitian ini teknik tes yang digunakan peneliti, yaitu tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk essay yang disesuaikan dengan 4 indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), dan elaborasi (*elaboration*) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

2. Teknik Non-Tes

a. Observasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, menilai sesuatu melalui pengamatan terhadap objek secara langsung, seksama dan sistematis yaitu dengan cara mengamati langsung selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media audio visual berbasis canva selama 2 kali pertemuan dengan observer wali kelas V dan rekan mahasiswa peneliti.

b. Dokumentasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh gambar saat kegiatan penelitian berlangsung yaitu saat penelitian menggunakan media di kelas eksperimen dan pembelajaran di kelas kontrol serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang ada dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes berbentuk soal essay berjumlah 10 butir yang relevan

dengan indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), (*original thinking*), dan elaborasi (*elaboration*).

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk	No soal
Peserta didik mampu memahami unsur-unsur seni rupa serta prinsip-prinsip seni rupa	Berpikir Lancar	Peserta didik mampu menghasilkan banyak ide atau bentuk gambar dari unsur dasar seni rupa.	C6	Essay	1,5,9
	Berpikir Luwes	Peserta didik mampu menggunakan beberapa jenis garis atau pola untuk membentuk bagian-bagian gambar dengan komposisi yang tepat dan seimbang.	C6	Essay	2, 6
	Berpikir Orisinal	Peserta didik menggambar karya berdasarkan imajinasi mereka sendiri, menggunakan elemen garis, bentuk, dan warna dengan cara yang unik tanpa menyalin contoh karya orang lain.	C6	Essay	7, 8
	Elaborasi	Peserta didik mengembangkan gambar dasar menjadi karya lengkap dengan menambahkan detail, warna, tekstur, atau latar belakang yang relevan dan proporsional.	C6	Essay	3, 4, 10

Sumber: Adaptasi dari Haryanti (2023)

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Audio Visual berbasis Canva

Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk
Persiapan media pembelajaran oleh pendidik.	Observasi	Rubrik
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva.	Observasi	Rubrik
Keterlibatan peserta didik saat menggunakan media audio visual berbasis canva.	Observasi	Rubrik
Interaksi peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran.	Observasi	Rubrik
Evaluasi dan Refleksi antar pendidik dengan peserta didik	Observasi	Rubrik
Peningkatan Hasil Belajar pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik.	Observasi	Rubik

Sumber: Raditya dan Sujana (2021)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen tes. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment Pearson*. Uji validitas penelitian ini menggunakan uji validitas berbantuan IBM SPSS *Statisticks 27*. Berikut langkah-langkah melakukan uji validitas menggunakan SPSS *Statisticks 27*.

- 1) Klik *Variable View*
- 2) Klik *Data View*, lalu masukan data
- 3) Klik Menu *Analyze, Correlate, Bivariate*
- 4) Selanjutnya klik OK, dan akan muncul output SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2020)

Validitas soal tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal essay yang dilakukan pada hari Sabtu, 15 November 2025 di SD Negeri 1 Tanjung Harapan pada kelas VB dengan jumlah responden sebanyak 18 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal berbantuan IBM SPSS *Statistics* 27. Berikut hasil analisis validitas soal tes essay kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Berpikir Kreatif

No.soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	-.066	0.468	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
2	0.668	0.468	Valid	Dapat digunakan
3	0.635	0.468	Valid	Dapat digunakan
4	0.714	0.468	Valid	Dapat digunakan
5	0.839	0.468	Valid	Dapat digunakan
6	0.619	0.468	Valid	Dapat digunakan
7	0.714	0.468	Valid	Dapat digunakan
8	0.845	0.468	Valid	Dapat digunakan
9	0.574	0.468	Valid	Dapat digunakan
10	0.829	0.468	Valid	Dapat digunakan
11	0.730	0.468	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 6, hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 11 butir soal yang diuji kan, terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid dan 1 soal yang ditanyakan tidak valid, hal ini dilihat dari hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid Arikunto (2020). (**Lampiran 28 Hal 108**).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi dan stabilitas instrumen tes dalam menghasilkan hasil yang sama pada pengukuran berulang. Pada penelitian ini pengukuran reliabilitas dilakukan dengan uji *statistic Cronbach Alpha* (α). Suatu variabel dapat dikatakan reliabel bila memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Adapun rumus *Cronbach Alpha* yang akan digunakan sebagai berikut.

Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan uji reliabilitas berbantuan IBM SPSS *Stactitics 27*. Berikut langkah-langkah melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS *Stactitics 27*.

- 1) Klik *Variable View*
- 2) Klik *Data View*, lalu masukan data
- 3) Pilih *Analyze*, klik *Scale*, kemudian *Reliability Analysis*
- 4) Masukan semua variable, kemudian pada bagian model pilih Alpha
- 5) Klik *Statistics, Descriptives For*, lalu *Scale if item deleted*.
- 6) Klik *Continue*, lalu OK, dan akan muncul Output SPSS.

Kriteria pengujian *Cronbach Alpha*:

- 1) Jika $\alpha > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik, dengan kata lain instrument reliabel atau terpercaya.
- 2) Jika $\alpha < 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang buruk, dengan kata lain instrument tidak reliabel atau tidak terpercaya.

Berdasarkan jumlah butir soal yang valid, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut.

Perhitungan reliabilitas dibantu dengan IBM SPSS *Stactitics 27*.

Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil 0.892, hasil tersebut menunjukkan $0,892 > 0,060$ (**Lampiran 29 Hal 109**)

dengan ini instrument dinyatakan reliabel. Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa instrument tes tersebut mempunyai reliabilitas

yang baik, maka instrumen tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini, Ghozali (2021).

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Audio Visual berbasis Canva

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media audio visual berbasis canva selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Nilai : Nilai akhir

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Tabel 8. Klasifikasi Keterlaksanaan

Klasifikasi Keterlaksanaan (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Terlaksana

Sumber: Sudjana

b. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V

Penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik diukur melalui *pretest* dan *posttest* dihitung melalui rumus berikut.

Rumus:

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

Keterangan:

S: Nilai akhir

R: Jumlah skor yang diperoleh

N: Skor maksimum

Tabel 9. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang Total Skor (%)	Kategori Tingkat Berpikir Kreatif
81 – 100	Sangat Kreatif
61 – 80	Kreatif
41 – 60	Cukup Kreatif
21 – 40	Kurang Kreatif
0 - 20	Tidak Kreatif

Sumber: Hafiza dkk. (2022)

c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, dimana nilai pada hasil kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*. Teknik analisis tersebut digunakan bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidak penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif SBdP. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

Rumus:

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

Tabel 10. Klasifikasi Nilai N-Gain

Besar Tingkat N-Gain	Interpretasi
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2020)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk menentukan data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji normalitas berbantuan IBM SPSS *Statistics 27*. Berikut langkah-langkah melakukan uji normalitas menggunakan SPSS *Statistics 27*.

- 1) Masukkan data nilai *pretest* dan *posttest*
- 2) Klik menu *Analyse*, Pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik *Explore*.
- 3) Masukkan semua variable kedalam kolom *Dependent List*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *plots* lalu centang pada *Normality Plots with Test* dan klik *Continue* > OK.

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas ini yaitu data penelitian dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian dikatakan tidak normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua uji atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang dimiliki varians sama (homogen). Untuk menguji homogenitas menggunakan uji *levene test*.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas berbantuan IBM SPSS *Statistics 27*. Berikut langkah-langkah uji homogenitas berbantuan SPSS *Statistic 27*

- 1) Masukkan data yang akan dianalisis
- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.

- 3) Pilih Tombol *Plots*.
- 4) Klik tombol *Continue*, lalu OK.

Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas ini yaitu data penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

c. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data maka dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji *independent sample t-test*. Pada penelitian ini Uji Hipotesis dilakukan dengan berbantuan IBM SPSS *Statistic 27*. Berikut langkah-langkah Uji *Independent Sample t-test*.

- 1) Klik *Variable View*, masukan pada Kotak Value 1 dan kotak Label isikan Kelas Kontrol.
- 2) Masukan pada Kotak Value 2 dan Kotak Label isikan Kelas Eksperimen.
- 3) Klik *Data View*, kemudian masukan nilai.
- 4) Klik *Analyze – Compare Means – Independent Sample T test*
- 5) Klik *Define Grouping – Continue – Options*
- 6) Selanjutnya klik OK, dan akan muncul output SPSS.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* adalah jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, sedangkan jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat peningkatan yang signifikan antar *pretest* dan *posttest*.

Rumusan Hipotesis:

H₀ : Penggunaan media audio visual berbasis canva tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sbdp peserta didik sekolah dasar

H_a : Penggunaan media audio visual berbasis canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sbdp peserta didik sekolah dasar.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif SBdP peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumber Bahagia dan belum menggunakan media pembelajaran yang variatif yaitu media audio visual pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran media audio visual berbasis canva efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini diperkuat melalui hasil uji hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-test*, yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,003, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media audio visual berbasis canva efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif SBdP peserta didik sekolah dasar.

B. Saran

1. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media audio visual berbasis canva sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Penggunaan media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif, berani mengemukakan ide, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, pendidik disarankan untuk mampu mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang digunakan.

2. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dukungan kepala sekolah terhadap inovasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mengembangkan potensi kreativitas peserta didik secara optimal.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan ide-ide kreatif, serta mampu mengekspresikan gagasan secara mandiri dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun variabel lain yang relevan. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengombinasikan media audio visual berbasis canva dengan model pembelajaran tertentu guna memperoleh hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. 2022. Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (studi pada anak). *Jurnal An-Nisa*, 15(1), 1-8.
<https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Abidin, J., Rohaeti, E. E., Afrilianto, M., Siliwangi, I., Jendral, J. T., & Cimahi, S. 2018. Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(4).
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p779-784>
- Albina, M., & Pratama, K. B. 2025. Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran: Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Andriyani, T., Sulaeman, Y., Maesaroh, T., & Mustakim, U. S. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Serumpun Mengajar*, 1(1, Oktober), 33-40.
<https://jurnal.pgdsdm.id/index.php/sm/article/view/6>
- Ayuni, D., Simbolon, N., Simanjuntak, S., Perangin-Angin, L. M., Rozi, F., & Pgsd, P. 2023. Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
<https://doi.org/10.56916/bip.v3i2.965>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. 2024. Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Damayanti, E., Alamsyah, N., Jamilah, J., & Taufiq, A. U. 2020. Penggunaan warna terhadap memori jangka pendek: Pendekatan biopsikologi dalam pembelajaran. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 99-112.
Doi: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v10i2.2993>
- Dewi, A. K. 2021. *Berpikir Kreatif*. Purbalingga. Cv. Eureka Media Aksara.

- Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syaahrial, & Noviyanti, S. 2022. Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 333-341. Doi: 10.31004/jpdk.v4i3.4315
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (1st ed.)*. Sulawesi Selatan. CV Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatmawati, F. 2022. Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188-195. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6562>
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Purwokerto. Unsoed.
- Fitria, A. 2014. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Ghozali, I. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hafiza, H., Hairida, H., Rasmawan, R., Enawaty, E., & Ulfah, M. 2022. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA di SMAN 9 Pontianak Pada Materi Sistem Koloid. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4036–4047. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2685>
- Hartati, T., Damaianti, V. S., Gustiana, A. D., Aryanto, S., & Jannah, W. N. 2022. *Berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar*. Jawa Barat. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. 2019. Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, T. K. H., Tasdin Tahrim, A. M. Anwari, A. R., Masdiana, I.I. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo. Tahta Media Group.

- Hasana, N., & Herlina, H. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar SBdP Kelas V SDN Ujung Tibu. *Elementary School of Education Journal*, 9(2), 137-146.
<https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jem/article/view/1196>
- Hasanah, S. D., Permatasari, T., Sakmal, J., & Dallion, E. 2024. Studi Literatur: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Menggunakan Media Audio Visual di SD. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1711-1721.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7474>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. 2021. Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian* (Vol. 3, pp. 183-188).
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>
- Inliati, I., Muhammadiyah, M., & Burhan, B. 2024. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 90–96.
<https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307>
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhurahman, O. 2024. Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Limin, S., & Kundiman, R. S. 2023. Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16-26.
<https://doi.org/10.51667/jpsalmoz.v4i1.1114>
- Maghfiroh, L. 2016. Pentingnya penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Unisda*, 1-23. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/jpiaud/article/view/4743>
- Malau, E., Simamora, A., Siagian, A. F., & Siagian, G. 2025. The Influence of Canva Media on Creative Thinking Skills in Science Learning Materials for Grade IV Students of UPTD SD Negeri 122399. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 339-346.
<https://doi.org/10.56495/jrip.v5i2.1022>
- Mareza, L. 2017. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35-38.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>

- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Nurhanifah, N., Fadilah, F., & Sahila, K. 2024. Pengaruh media pembelajaran seni budaya dan prakarya berbasis budaya lokal terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas v madrasah ibtdaiyah. *Tacet Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 3(2), 38-44. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/TACET/article/view/81301>
- Nurjan, S. 2018. Pengembangan berpikir kreatif. *Al-Asasiyya: Journal Of Basic Education*, 3(1), 105-116. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1302>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran: Vol. Iv* (Ed.; pertama). Makassar. Badan Penerbit UNM.
- Perni, N. N. 2018. Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 1–9. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>
- Praptaningrum, G., Sukamti, S., & Suhartono, S. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(2), 124–136. <https://doi.org/10.17977/um065v3i22023p124-136>
- Purnama, C., Kadir, M., Adawiyah, R., & Subhan, M. 2024. Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas V di MIN 2 Samarinda. *Studies in Advanced Pedagogy and Academic Understanding*, 1(1). <https://doi.org/10.64093/sapau.v1i1.43>
- Putra, D. H., Maulana Akhdiyat, A., Permata Setiany, E., & Andiarani, M. 2018. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v9i1.1247>
- Putri, G. M. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Teks Deskripsi Di Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 278-189. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28334>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. 2021. Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Qotrunnada, A., Rokhmaniyah, & Chamdani, M. 2024. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SBdP Materi Menggambar Cerita di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor Tahun

- Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.83746>
- Quraniyah, R. L., & Fidrayani, F. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Basic Desain Grafis Siswa Di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 4(4), 3231–3241. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3233>
- Raditya, I. K. S., & Sujana, I. W. 2021. Media pembelajaran flipbook berbasis problem solving pada muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 92–102. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50948>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *Jupenji: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Redhana, W. 2025. *Belajar dan Pembelajaran*. Kuningan. Goresan Pena.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://doi.org/10.22460/As.V4i2p%25p.6859>
- Rhamadan, I., & Aryani, Z. 2024. Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya di Kelas Iv Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 3(2), 1-9. <https://iceni.org/index.php/iceni/article/view/142/65>
- Selpiah, S., & Fitriyani, Y. 2025. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ips Melalui Penggunaan Buku Interaktif Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 320-334. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30155>
- Shinta, Y., Utami, P., Cahyono, H., & Rahmani, A. 2023. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sbdp (Seni Budaya Dan Prakarya) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(1), 2023. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, I., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, K., Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati, G. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat. CV. Afasa Pustaka.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. *Jenis-jenis media dalam pembelajaran*. Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/1635/>

- Topuha, O. K., Rizal, R., Aqil, M., Gagaramusu, Y. B. M., & Fasli, M. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 174-183.
Doi:10.54069/attadrib.v8i1.866
- Triningsih, D. E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Udiansyah, F. N., & Slam, Z. 2023. Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pkn Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 125-132.
<https://doi.org/10.15408/elementar.v3i2.26669>
- Uloli, R. 2021. *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. Jember. Rfm Pramedia.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung. Erlangga.
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. 2023. Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.212>
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wurtiningsih, W. 2023. Pendidikan Seni Budaya: Mendorong Kreativitas Dan Apresiasi Budaya Dalam Pembelajaran. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(Juni), 311–317.
<https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/352>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. 2023. Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251-263.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>