

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR  
KREATIF PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2  
KALAPANUNGGAL KABUPATEN SUKABUMI**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan materi yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, terbukti dengan kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada materi IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi *Canva* pada kelas konvensional dengan kelas yang menggunakan bahan ajar berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian semi eksperimen dengan *desain non-equivalent control group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi yang terdiri dari 2 kelas diantaranya Kelas VA sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan Kelas 5 B sebagai kelas uji eksperimen dengan jumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes yang disebut *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada masing-masing kelas sampel dengan soal yang sama. Setelah hasil tes tersedia, peneliti melakukan analisis data dan menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, analisis data dilakukan dengan *independent sample test* menggunakan *aplikasi SPSS 26*, diperoleh hasil Sig. (bilateral)  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan bahan ajar pada aplikasi *Canva* meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Canva*, Keterampilan Berpikir Kreatif, Ilmu Pengetahuan Alam.

**THE USE OF CANVA APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA TO  
IMPROVE CREATIVE THINKING SKILLS IN CLASS V STUDENTS AT SD  
NEGERI 2 KALAPANUNGGAL SUKABUMI DISTRICT**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of use of learning media which causes students to be less active in learning as evidenced by the lack of creative thinking skills in natural science learning materials. The purpose of this study was to find out how the use of canva application-based learning media in conventional classes with classes that were given treatment using canva application-based learning media to improve the creative thinking skills of fifth grade elementary school students. This research is a quasi-experimental research with a nonequivalent control group design. The sample used in this study were fifth grade students at SD Negeri 2 Kalapanunggal, Sukabumi Regency, which consisted of 2 classes, including class VA as a control class using conventional learning and class 5 B as an experimental class with a total of 31 students. Data collection techniques in this study used tests and observations. The tests referred to as Pretest and Posttest were given to each research sample class with the same questions. After the test results were obtained, the researcher analyzed the data and showed that the Posttest average in the experimental class was higher than that in the control class. In addition, data analysis was carried out using the Independent Samples Test with the help of the SPSS 26 application, the results obtained were Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . An Effect Size Test was also carried out with a result value of 1.80 with an interpretation in the strong category. So it can be concluded that the use and results of students' creative thinking skills after using the Canva application-based learning media are higher than students who use conventional learning.*

*Keywords: Learning Media, Canva Application, Creative Thinking Skills, Natural Sciences.*

**GUNAAN MÉDIA PANGAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA  
PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAHIRAN MIKIR KRÉATIF SISWA  
KELAS V SD NEGERI 2 KALAPANUNGGAL KACAMATAN  
SUKABUMI.**

**ABSTRAK**

Ieu panalungtikan didasaran ku kurangna ngagunakeun média pangajaran anu ngabalukarkeun siswa kurang aktif dina diajar, dibuktikeun ku kurangna kamampuh mikir kréatif dina bahan pangajaran IPA. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho kumaha digunakeunana média pangajaran berbasis aplikasi canva di kelas konvensional jeung kelas anu dibéré perlakuan ngagunakeun média pangajaran berbasis aplikasi canva pikeun ngaronjatkeun kamampuh mikir kréatif siswa kelas V SD. Ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan desain nonequivalent control group. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupatén Sukabumi anu diwangun ku 2 kelas, ngawengku kelas VA salaku kelas kontrol ngagunakeun pangajaran konvensional jeung kelas 5 B minangka kelas ékspérimén anu jumlahna 31 siswa. Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngagunakeun tés jeung observasi. Tés anu disebut Pretest jeung Posttest dibikeun ka unggal kelas sampel panalungtikan anu soalna sarua. Sanggeus hasil tés kahontal, panalungtik nganalisis data sarta némbongkeun yén rata-rata Postés di kelas ékspérimén leuwih luhur batan di kelas kontrol. Salian ti éta, analisis data dilaksanakeun ngagunakeun Uji Sampel Mandiri kalayan bantuan aplikasi SPSS 26, hasilna Sig. (2-buntut) tina  $0,000 < 0,05$ . Ku kituna bisa dicindekkeun yén ngagunakeun jeung hasil kamampuh mikir kréatif siswa sanggeus ngagunakeun média pangajaran berbasis aplikasi *Canva* leuwih luhur batan siswa anu ngagunakeun pangajaran konvensional.

Kécap Pamageuh : Média Pangajaran, Aplikasi Canva, Kaparigelan Mikir Kréatif, Élmu Pengetahuan Alam.