

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Media Pembelajaran Canva**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran Canva**

Media massa berasal dari bahasa latin yaitu media dalam arti penyampaian atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah alat yang berperan sebagai perantara atau contact person antara pemberi informasi dan penerima informasi dari Arsyad (2016, hlm. 3). AECT (*Association for Educational Communication and Technology*, 1979) dalam Suryan (2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa media massa adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu.

Pendapat lain dari Gagne dan Briggs dalam Hamid (2020, hlm. 4) menyatakan bahwa alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, disebut lingkungan belajar. Raaihanin Ramli (2021, hlm. 9) mengatakan bahwa media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Pendapat lain dari Wulandar (2022, hlm. 105) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Sementara itu, Mahardika menjelaskan dalam Tri Wulandari (2022, hlm. 105) bahwa lingkungan belajar merupakan wadah untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada penerima, agar pembelajaran yang terarah dan terencana dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta suasana belajar lingkungan dapat diciptakan. Mereka dapat mempromosikan dan memfasilitasi pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

*Canva* adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat sumber daya pendidikan. *Canva* adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis yang terdiri dari: presentasi, poster, flyer, grafis, spanduk, dan edit foto. Dengan *Canva* sangat

memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran pada Triningsih (2021, hlm.336) mengatakan bahwa *Canva* memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan kelebihan lainnya karena hasil desain dengan *Canva* dapat meningkatkan *Engage* siswa. Minat dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan menyajikan bahan dan sumber ajar dengan cara yang menarik.

Aplikasi *Canva* ini juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Saat melaporkan dari akun atau situs web *Canva* yang menyediakan fitur atau penggunaan pendidikan dan menyatakan bahwa *Canva* adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Salah satunya platform desain yang dibutuhkan di kelasnya. Mengembangkan keterampilan kreatif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dikatakan Rainbow (2021, hlm.61). Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Canva* mengharapkan siswa merasa nyaman saat belajar, karena *Canva* memiliki banyak hal untuk menyesuaikan karakter siswa mulai dari warna dan animasi yang menarik.

Aplikasi *Canva* ini juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. Saat melaporkan dari akun atau situs web *Canva* yang menyediakan fitur atau penggunaan pendidikan dan menyatakan bahwa *Canva* adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Salah satunya platform desain yang dibutuhkan di kelasnya. Mengembangkan keterampilan kreatif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dikatakan Rainbow (2021, hlm.61). Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Canva* mengharapkan siswa merasa nyaman saat belajar, karena *Canva* memiliki banyak hal untuk menyesuaikan karakter siswa mulai dari warna dan animasi yang menarik.

Dilansir dari akun *Canva* atau online, *Canva* menawarkan fitur atau kegunaan pendidikan dan menyatakan bahwa *Canva* adalah alat kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Gunakan pemikiran kreatif dan keterampilan kolaboratif untuk membuat pembelajaran visual dan komunikatif menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar

merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa topik untuk menjalin komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media belajar Canva dapat memberikan pengaruh positif terhadap kelangsungan kegiatan belajar, karena mata pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan lingkungan belajar.

Adanya media pembelajaran, kebiasaan baik lisan maupun tulisan yang diterjemahkan ke dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran. Menurut Febriant (2019, hlm. 672), lingkungan belajar terbagi menjadi tiga jenis, antara lain sebagai berikut :

- a) Media Visual adalah media yang dapat dirasakan melalui panca indera. Media visual sebagai sumber materi pendidikan yang isinya berupa informasi atau topik yang disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi secara menarik. Contoh alat bantu visual berupa foto, diagram, peta konsep, flowchart dan infografis.
- b) Media Audio adalah media atau sumber belajar yang menarik bagi indra pendengarnya. Materi atau informasi disampaikan kepada siswa dalam bentuk suara atau audio. Macam-macam media audio yaitu radio dan tape recorder.
- c) Media Audio Visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media audio, karena media audio visual menggabungkan gambar dan suara sehingga tidak mempersulit pekerjaan siswa berkebutuhan khusus. Contoh media audiovisual adalah video, televisi dan suara animasi.

#### **b. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran Canva**

Pemberian media Canva kepada siswa dan guru, seperti yang dikatakan Satrianawati dalam Hidayati (2020, hlm. 11) adalah untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam belajar untuk belajar. menginterpretasikan materi yang diajarkan kepada mereka. Secara umum, tujuan penggunaan media pendidikan adalah untuk membantu guru menyampaikan informasi atau topik penting kepada siswa sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik, mudah dipahami, dan memengaruhi pemikiran kreatif siswa. Selain itu, Suryani (2018, hlm. 8) menegaskan tujuan pembuatan alat bantu pembelajaran media pendidikan, antara lain untuk

memudahkan proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran dan membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, menurut pandangan saya dengan adanya media pembelajaran adalah media pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran Canva**

Penggunaan sumber daya tersebut sangat efektif baik secara offline maupun online dalam Analicia (2021, hlm.11). Kanvas berbayar memberi pengguna pilihan template dan alat yang lebih lengkap. Menurut artikel akun belajar.id dengan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar melalui sebuah kolaborasi kelas. Aktivitas lingkungan belajar Canva dapat merangsang pembelajaran pendapat ini, Sanaky (2013) mengatakan dalam Suryan (2018, hlm. 10) sebagai berikut : 1) Menghadirkan objek secara nyata, 2) Dapat membuat tiruan objek dari objek yang nyata, 3) Membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, 4) Menyamakan pendapat, 5) Mengatasi hambatan keterbatasan waktu, tempat, jumlah dan jarak. 6) Dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan 7) Menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran.

Sedangkan dalam Suryani, (2018, hlm, 14) media pembelajaran memiliki fungsi lain bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- 2) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- 3) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- 4) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.

- 5) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- 6) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.

Jadi dari beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media Canva dengan menghadirkan objek nyata sangat bermanfaat untuk pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

#### **d. Kelebihan Aplikasi Canva**

Penelitian Sholeh (2020, hlm 118) menyimpulkan bahwa partisipan mendapatkan pengawasan dan mempraktekkan pembuatan konten secara langsung, sehingga konten yang digunakan sebagai alat promosi memiliki daya tawar yang menarik. Selain itu, Canva memudahkan seseorang untuk membuat desain yang mereka inginkan misalnya membuat poster, testimonial, infografis, maket video, presentasi, dan lainnya di Canva. Karena aplikasi ini menawarkan berbagai tema border yang tersedia dan menarik.

Dengan Aplikasi Canva ini dapat memudahkan seseorang untuk membuat desain yang disediakan hanya dengan menyesuaikan keinginan dan pilihan teks, warna, ukuran dan gambar. Mudah diakses, aplikasi Canva dapat diakses oleh semua orang karena tersedia di Android atau iPhone. Unduh saja untuk mendapatkan aplikasi ini setiap kali Anda menggunakan perangkat. Jika Anda menggunakan laptop, caranya adalah dengan membuka Chrome atau Canva Web dan membuka aplikasi Canva tanpa mengunduhnya.

Dikatakan oleh Tanjung dalam majalah Garis Pelangi (2020, hlm.81) Canva adalah sebuah program Desain online menawarkan berbagai macam materi seperti presentasi, resume, brosur, bagan, infografis, spanduk, bookmark dan buku ditawarkan di situs web atau aplikasi ini. Maka dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

#### **e. Kekurangan Aplikasi Canva**

Majalah Merrisa (2021, hlm. 1088) menyatakan bahwa aplikasi Canva

bergantung pada internet yang memadai dan stabil. Jika perangkat atau laptop tidak memiliki internet atau kuota untuk menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain. Canva menawarkan template berbayar, stiker, ilustrasi serta font. Terkadang media yang dipilih ada kemiripan desain dengan yang lain, baik itu desain, gambar, warnanya.

Tetapi itu juga bukan masalah karena bisa saja pengguna memilih model yang berbeda-beda. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki kekurangan seperti fitur Canva berbayar dan fitur Canva gratis. Tapi itu tidak menjadi masalah karena masih banyak template lain yang menarik dan gratis. Hal ini memungkinkan pengguna untuk merancang sesuatu yang menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

## **B. Keterampilan Berpikir Kreatif**

### **a. Pengertian Berpikir Kreatif**

Menurut Ellis Paul Torrance, berpikir kreatif adalah proses memahami suatu masalah, mencari solusi yang mungkin, membuat hipotesis, menguji dan mengevaluasinya, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Torrance menambahkan bahwa proses tersebut melibatkan perspektif yang berbeda, melanggar konvensi yang ada, menggabungkan ide, atau mengenali hubungan baru antar ide.

Berpikir kreatif membutuhkan logika dan intuisi. Secara khusus dapat dikatakan (Saefudin, 2012) bahwa berpikir kreatif merupakan kesatuan atau gabungan antara berpikir logis dan berpikir divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru merupakan indikasi berpikir kreatif dalam matematika, sedangkan indikasi lainnya adalah karena berpikir logis dan berpikir divergen. Sementara itu (Mursidik, 2015) dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau sebagai kemampuan untuk menempatkan dan menggabungkan beberapa objek pemikiran manusia yang berbeda dengan cara yang mudah dipahami, efektif dan inovatif dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir berdasarkan informasi dan data yang tersedia yang dapat mengidentifikasi banyak kemungkinan jawaban dari masalah yang

dihadapi. Penekanan ditempatkan pada jumlah respons, efisiensi dan keserbagunaan, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang istimewa sebagai solusi untuk suatu masalah, memaksa otak untuk menghancurkan blok yang menghalangi pemikiran kreatif.

#### **b. Macam-macam Keterampilan Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah kegiatan berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal. Baer dikutip Aryana (2007, hlm. 675) mengemukakan pemikiran kreatif, yaitu :

- 1) Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan,
- 2) Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide yang berbeda,
- 3) Orisinalitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide baru atau ide yang belum ada sebelumnya, dan
- 4) Merincikan adalah kemampuan mengembangkan keterampilan yang menghasilkan ide-ide detail atau detail.

Menurut Rahayu (2011, hlm. 109), kemampuan berpikir kreatif mencakup lima aspek, antara lain kelancaran, keluwesan berpikir, orisinalitas, penyelesaian dan evaluasi. Keterampilan berpikir kreatif ini juga dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain sebagai berikut :

- a) Keterampilan pemecahan masalah (*Problem Solving*), Artinya, kemampuan menggunakan proses berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, mengembangkan berbagai solusi, dan memilih solusi masalah yang efektif.
- b) Kemampuan mengambil keputusan (*Decision Making*), kemampuan individu tertentu dalam menggunakan proses berpikir untuk memilih keputusan terbaik dari beberapa pilihan yang ada dengan cara mengumpulkan informasi, membandingkan kelebihan dan kekurangan setiap pilihan, menganalisis informasi, membandingkan sebab akibat, dan secara rasional berdasarkan alasan-alasan yang rasional.
- c) Kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*), Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan membentuk suatu kesimpulan tentang suatu tindakan. Kegiatan ini meliputi menganalisis,

menjelaskan, mengembangkan, mengkategorikan, membandingkan dan memprioritaskan ide-ide dan membuat keputusan positif. Berpikir kritis menghindari berbagai upaya penipuan, manipulasi, penipuan dan misrepresentasi. Hindari berbagai kesalahan seperti membuang-buang waktu dan uang serta melekatkan emosi pada keyakinan, ajaran, dogma atau ideologi yang sesat dan menyesatkan.

- d) Keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking*), adalah kemampuan untuk memanipulasi pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru dan konstruktif berdasarkan pengetahuan, konsep dan prinsip rasional, serta pengamatan dan intuisi individu. Keterampilan berpikir ini tidak terpisah, tetapi terintegrasi satu sama lain. Inilah cara kami menggunakan keterampilan berpikir kami untuk memecahkan masalah, tetapi juga untuk pengambilan keputusan positif, pemikiran kritis, dan pemikiran kreatif.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif ini dapat membantu kita menemukan masalah, mengidentifikasi masalah sebenarnya dan mencari tahu situasi apa yang sedang kita hadapi dan yang perlu dipecahkan.

### c. Aspek – aspek Keterampilan Berpikir Kreatif

Untuk itu diperlukan beberapa aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu ketekunan, disiplin diri, perhatian penuh dan aktivitas mental, seperti: mengajukan pertanyaan: Melihat informasi baru dan ide-ide yang tidak biasa dengan pikiran terbuka: Membuat koneksi, terutama antara hal-hal yang berbeda: gabungkan - gabungkan beberapa hal dengan bebas: Menerapkan imajinasi siswa pada situasi apa pun untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Menurut Rizki Ananda (2019, hlm. 4), berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dikembangkan dengan mengamati intuisi, menciptakan fantasi, mendemonstrasikan kemungkinan baru, memunculkan perspektif yang hebat dan menciptakan ide-ide yang tidak biasa dan unik.

Dalam hal ini diperlukan dorongan dan penegasan (validasi) dari guru dan teman untuk mengenali kemampuan berpikir kreatif siswa. Andiyana (2018, hlm. 241) menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif dalam penelitiannya, yaitu: Kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan finalitas. Konsisten dengan pendapat tersebut, Noer (2009, hlm. 524) mencantumkan lima perilaku



kreatif untuk mengukur kemampuan kreatif seseorang, yaitu: Fluency, flexibility, sensitivitas, orisinalitas.

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan, indikator berpikir kreatif yang paling sering digunakan adalah sebagai berikut :

- a) Kelancaran (*Fluency*) diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan segudang ide. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.
- b) Fleksibilitas (*Flexibility*) Karakteristik atau indikator ini menggambarkan kemampuan seseorang individu untuk mengubah mentalnya ketika suatu keadaan, atau kecenderungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi rintangan - rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah. Tidak terjebak dengan aturan-aturan atau kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah.
- c) Elaborasi (*Elaboration*) diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain. Elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks.
- d) Kepekaan (*sensitivity*) Indikator kepekaan mengarah pada kemampuan untuk menangkap dan menghasilkan masalah - masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Kepekaan disebut juga sebagai kemampuan siswa untuk mampu merasakan dan mengamati perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun nonverbal. Siswa yang memiliki kemampuan kepekaan yang tinggi mudah memahami dan menyadari adanya reaksi dari orang lain, baik positif maupun negatif.
- e) Orisinalitas (*Originality*) mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak

biasa, unik dan jarang terjadi. Berpikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulasi ide-ide orisinal. Jenis pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan yang menarik dari objek umum. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keempat indikator berpikir kreatif di atas memberikan gambaran tentang proses kreatif.

Proses kreatif ini membantu individu untuk memunculkan ide atau gagasan kreatif dan memecahkan beberapa masalah dalam proses kehidupan. Beberapa indikator tersebut dapat dijadikan indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam memecahkan masalah tertentu. Munandari, Susanto (2013, hlm.111) menggunakan indikator berpikir kreatif sebagai acuan yaitu kelancaran; fleksibilitas; kemampuan bahasa asli; keterampilan detail; dan keterampilan menilai.

Indikator dapat dibuat menggunakan media pembelajaran. Salah satunya disebut Uno Nurdin (2013, hlm.143), dia mengatur bahan pembelajaran; lingkungan belajar; memilih strategi pembelajaran. dan memilih lingkungan belajar. Dalam Munadari (2014), beberapa indikator keterampilan berpikir yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut untuk menentukan keterampilan berpikir kreatif siswa :

**Tabel 2. 1** Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

<b>Kemampuan Berpikir Kreatif</b>	<b>Indikator</b>
Berpikir Lancar ( <i>Fluency</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetuskan banyak gagasan dalam masalah.</li> <li>• Menjelaskan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan.</li> <li>• Memberikan analisis atau saran untuk berbagai hal.</li> <li>• Dapat menjelaskan suatu gagasan dengan melakukan lebih banyak dari orang lain.</li> </ul>
Berpikir Luwes ( <i>Flexibility</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi.</li> <li>• Dapat melihat dan menganalisis masalah dari sudut</li> </ul>

	<p>pandang yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan suatu konsep dengan cara yang berbeda.</li> </ul>
Berpikir Orisinal ( <i>Originality</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memikirkan ide yang baru dalam menyelesaikan masalah atau dalam menjawab suatu pertanyaan.</li> <li>• Mampu menganalisis kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur - unsur tersebut.</li> </ul>
Kemampuan Terperinci ( <i>Elaboration</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan sebuah gagasan orang lain.</li> <li>• Memperinci persoalan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.</li> </ul>
Keterampilan Menilai ( <i>Evaluasi</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menyimpulkan masalah yang dipecahkan.</li> <li>• Mampu berpikir kreatif dan menjawab dari sudut pandangnya sendiri dan jawabannya tepat.</li> </ul>

Majalah Merrisa (2021, hlm. 1088) menyatakan bahwa aplikasi *Canva* bergantung pada internet yang memadai dan stabil. Jika perangkat atau laptop tidak memiliki internet atau kuota untuk menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain. *Canva* menawarkan template berbayar, stiker, ilustrasi serta font. Terkadang media yang dipilih ada kemiripan desain dengan yang lain, baik itu desain, gambar, warnanya. Tetapi itu juga bukan masalah karena bisa saja pengguna memilih model yang berbeda-beda. Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Canva* memiliki kekurangan seperti fitur *Canva* berbayar dan fitur *Canva* gratis. Tapi itu tidak menjadi masalah karena masih banyak template lain yang menarik dan gratis. Hal ini memungkinkan pengguna untuk merancang sesuatu yang menarik dengan mengandalkan kemampuan kreatif mereka sendiri.

### C. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu mengenai penelitian ini berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa :

- a. Penelitian sebelumnya yaitu “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan” oleh

Fenty Fahminnansih, dkk di MTS dan MA Roudlotul Banat Sidoarjo. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil positif dari pemanfaatan aplikasi *Canva* untuk membuat desain promosi produk di sekolah tersebut, hanya saja penelitian ini berfokus pada guru sebagai bahan ajar dalam pembelajaran kewirausahaan.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa” pada tahun 2021. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media poster berbasis *canva* bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari media yang mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Jony junaedi dengan judul “Aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah english for information communication and technology” pada tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai sumber online telah berhasil meningkatkan kemampuan kreatif siswa.

Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian di atas diketahui bahwa lingkungan belajar berbasis aplikasi *Canva* dapat membantu guru dan siswa mengembangkan keterampilan belajar. Kajian terbaru berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi”.

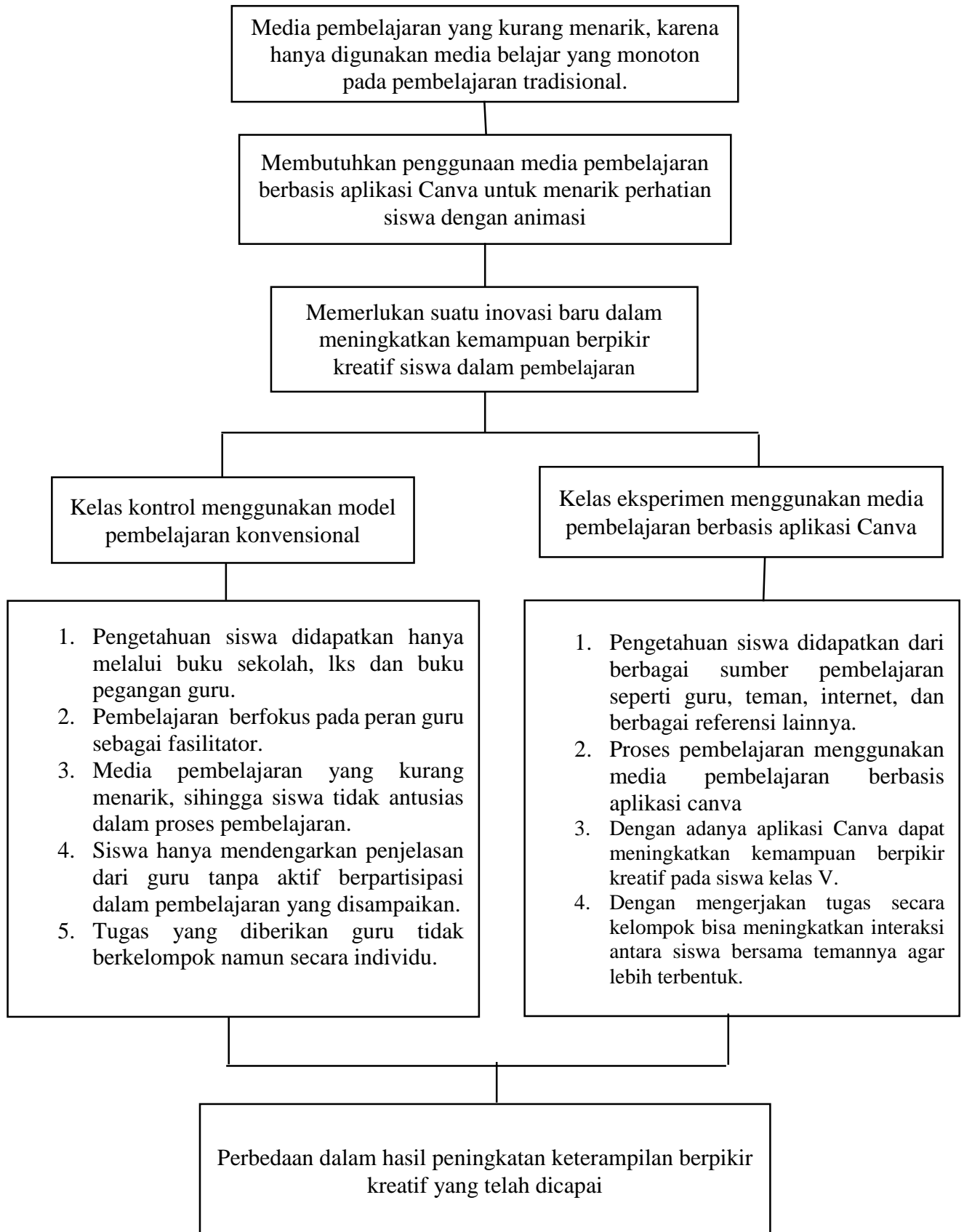
#### **D. Kerangka Pemikiran**

Perkembangan teknologi terus maju, dan dampaknya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindarkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya keterampilan belajar siswa adalah penggunaan teknologi *Canva* berbasis aplikasi pada media pembelajaran. Agar berpikir kreatif siswa berhasil dalam menghadapi media pembelajaran, maka media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang menjadi permasalahan dalam keterampilan berpikir kreatif dalam prestasi belajar adalah hasil belajar siswa. Dengan memilih materi

pembelajaran *Canva*, mereka dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan mengelompokkan siswa ke dalam topik, yang selanjutnya meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran di kelas. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan lingkungan belajar berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi. Diharapkan pemanfaatan lingkungan belajar berbasis *Canva* dalam pembelajaran tematik di Kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi dapat dilaksanakan secara efektif karena siswa dituntut untuk aktif atau berpartisipasi dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa harus mengamati, menganalisis, membuat poster dan mempresentasikan hasil produk yang dihasilkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis ingin menggunakan *Canva* untuk membuat model pembelajaran berupa gambar yang menarik yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan belajarnya dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Canva* memudahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang diajarkan oleh seorang guru, menikmati pembelajaran, menjaga perhatian siswa dan meningkatkan motivasi dan minat belajar karena *Canva* memiliki fungsi atau kegunaan yang berbeda untuk pengajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka acuan berpikir kreatif adalah model kontekstual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah dari Sugiyono (2017, hlm. 60).



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## **E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **a. Asumsi Penelitian**

Peneliti melihat bahwa asumsi tersebut merupakan asumsi sementara yang menjadi bukti atas perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini. Sehubungan dengan penelitian terkait yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti membenarkan asumsi penelitian tersebut. Pada Ambarini (2018, hlm.44) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran Canva, antara lain meningkatkan keterampilan belajar, mempermudah pemahaman materi pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode pembelajaran yang lebih luwes melalui komunikasi lisan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti berpendapat bahwa penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi *Canva* dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, karena siswa lebih tertarik dengan media tersebut, tidak bosan saat belajar, dan aktif menemukan kemampuannya sendiri.

### **b. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96), hipotesis dapat dikatakan sebagai tanggapan sementara terhadap pernyataan masalah yang dikemukakan. Hipotesis ini masih merupakan jawaban awal karena jawaban yang diberikan hanyalah teori-teori yang diperlukan untuk mendukung penelitian sebelumnya dan tidak didasarkan pada data lapangan atau hasil pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun hipotesis atau jawaban sementara dari penelitian ini yaitu:

Hi : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi.

Hipotesis kerja penelitian ini adalah jika penggunaan media pembelajaran pada aplikasi *Canva* dalam pengerjaan setelah perlakuan (posttest) dapat diterapkan pada Kelas V di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kecamatan

Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi maka keterampilan berpikir kreatif dapat ditingkatkan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam membuat materi pembelajaran sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dan mengkomunikasikan informasi kepada siswa dalam bentuk materi pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mata pelajarannya bersifat abstrak, Canva dapat membantu siswa melihat secara langsung objek yang dipelajari dan membangkitkan minat siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar.