



## **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI PENGGUNAAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IX DI SMP NEGERI 8 MAKASSAR**

**Manis Indawati<sup>1</sup>, Dalilul Falihin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [manisindah391@gmail.com](mailto:manisindah391@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [dalilul.falihin@unm.ac.id](mailto:dalilul.falihin@unm.ac.id)

---

### **Artikel info**

*Received; 1-03-2024*

*Revised; 22-04-2024*

*Accepted; 04-05-2024*

*Published; 04-05-2024*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan platform Canva dalam pembelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP NEGERI 8 MAKASSAR. Siswa kelas IX.3 berjumlah 37 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Data observasi kreativitas siswa menunjukkan bahwa sebanyak 40,5% siswa tergolong kreatif sebelum siklus dimulai, kemudian meningkat menjadi 70,2% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,7% pada siklus II. Kemudian, peningkatan serupa juga terjadi pada hasil angket kreativitas siswa. Pada prasiklus, 45,9% siswa menunjukkan kreativitas, meningkat menjadi 67,5% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78,3% pada siklus II.

---

### **Key words:**

Canva, Kreativitas, Peserta

Didik

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Salah satu kunci utama dalam memajukan suatu bangsa kita kenal sebagai pendidikan. Maka dari itu, pendidikan menjadi penting bagi kehidupan kita sebagai manusia yang memiliki sifat berpikir dan bermakhluk sosial. Pendidikan juga dapat dijelaskan sebagai bentuk suatu upaya secara sadar guna menghasilkan generasi yang terampil, berakhlak mulia dan juga cerdas. Berdasarkan perundang undang pada Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 menegaskan bahwasanya peserta didik harus mempunyai akhlak yang moralitas, berguna bagi masyarakat, bangsa, dan juga negara. Untuk mencapai cita-cita yang mulia tersebut, lembaga formal pendidikan menjadi jawaban terhadap proses

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

pengembangan terhadap sistem budaya dan nilai ke arah yang lebih baik antara lain di dalam perkembangan intelektual, keterampilan dan kepribadian peserta didik.

Agar dapat mencapai target tersebut, satu langkah yang bisa diambil adalah dengan merancang proses pembelajaran yang efektif di ruang kelas. Guru juga perlu memiliki kemampuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan efektif guna meningkatkan pengetahuan siswa. Guru juga berperan sebagai inspirator, merangsang semangat belajar dan kreativitas siswa dengan memberikan contoh nyata, mengajak siswa mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Di sekolah, setiap pembelajaran membutuhkan suatu pengalaman secara langsung atau nyata, bukan sekedar teori saja. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah dan mengemukakan pendapat, yang diajukan guru dalam sistem proses pembelajaran (Wulandari dan Fadillah, 2023).

Dalam konteks kehidupan era zaman digital saat ini, Society 5.0 memiliki kemampuan untuk membawa suatu perubahan bagi kehidupan masyarakat dengan menggunakan berbagai macam teknologi yang modern. Konsepnya menempatkan manusia sebagai subjek utama guna menangani berbagai macam masalah, termasuk masalah sosial, lingkungan dan ekonomi. Harapannya adalah bahwa teknologi modern seperti kecerdasan robotika, buatan, Internet of Things (IoT), big data, dan aplikasi berbasis IT bisa menciptakan pembangunan yang berkelanjutan bagi masyarakat Indonesia. Meskipun ada berbagai manfaat dari kemajuan teknologi ini, ada hal-hal yang perlu kita khawatirkan, seperti kehilangan orang dan juga pekerjaan mereka yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang semakin modern. (Faujian, 2019) dalam artikelnya mengatakan bahwasanya masyarakat akan bergantung pada teknologi, membuat orang malas-malasan, bahkan membuat mental generasi milenial mudah jenuh dikarenakan adanya dampak serba otomatisasi dan juga instanisasi, dan bahkan kecerdasan buatan akan menggantikan peranan manusia. Orang-orang menjadi tidak kreatif dan malas dikarenakan adanya teknologi yang modern dan canggih.

Untuk menghadapi era zaman masyarakat 5.0, guru diharapkan mampu beralih dari menjadi penyedia materi pembelajaran menjadi mendorong kreativitas siswa. Kemungkinan pendekatan yang diajukan akan memberikan insentif sesuai

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dengan gaya belajar generasi milenial dan Z serta sesuai dengan perkembangan zaman. Anak-anak sekolah masa kini yang sangat bergantung pada handphone sering menggunakan teknologi untuk memudahkan berbagai hal, termasuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah dari guru. Dengan demikian, sejumlah alat pembelajaran yang bersifat digital harus digunakan sebagai media maupun alat pengajaran di sekolah. Canva adalah salah satu pilihannya. Aplikasi online ini menggunakan fitur-fitur, template, dan komponen yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi modern saat ini sehingga menjadi menarik dan juga menyenangkan. (Monoarfa dan Haling, 2021).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar-mengajar (Indartiwi, Wulandari, and Novela, 2020). Hal ini dikarenakan media dapat membantu guru dalam menyusun materi yang lebih inovatif, menarik, dan juga dapat berkembang seiring dengan pesatnya teknologi. Siswa didorong untuk belajar dengan cara yang menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses belajar-mengajar. Ini terjadi ketika media pembelajaran digunakan sebagai perantara karena siswa masih sangat kekurangan pemahaman mengenai Canva. Pada abad kedua puluh satu, pembelajaran menjadi lebih bervariasi, kreatif dan juga interaktif. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan seorang pendidik untuk dapat mengikuti karakteristik setiap tahapan yang diambil oleh siswa mereka, yang dapat dilihat dalam aplikasi canva. Aplikasi Canva tentunya terus diperbarui dengan fitur baru yang membuatnya lebih mudah diakses dan juga memungkinkan berbagai pembelajaran yang kreatif, inovatif dan bervariasi.

Ketika guru membuat alat bantu berupa media pembelajaran, video animasi adalah salah satu pilihan yang dapat digunakannya. Ini akan membantu mereka melanjutkan proses pembelajaran yang inovatif. Video animasi media adalah metode untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui serangkaian gambar bergerak yang bisa disaksikan dan didengar oleh siswa. Canva merupakan sebuah aplikasi yang berguna untuk menciptakan video animasi (Rahmasari dan Yogananti, 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menawarkan beragam template menarik, kreatif, dan inovatif. Dalam mata pelajaran IPS, materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Dengan memanfaatkan

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

aplikasi Canva, guru dapat menciptakan video animasi tentang kehidupan sehari-hari dengan menampilkan gambar dan video.

### METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan terhadap 37 siswa kelas IX.3 di SMPN 8 Makassar pada bulan Agustus tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan canva dalam pembelajaran IPS. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan angket.

Observasi dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa. Data yang dihasilkan pada proses ini merupakan data kualitatif untuk menjelaskan hasil angket yang diperoleh. Sementara angket diberikan kepada 37 orang peserta didik kelas IX.3 di SMPN 8 Makassar. Angket dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar dengan rincian dibawah ini.

Tabel 1. Rincian pertanyaan angket kreativitas belajar

N o	Indikato r	Jumlah pertanyaan
1	Kemauan untuk berbuat	4
2	Jumlah waktu yang diperlukan untuk belajar	4
3	Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain	4
4	Ketekunan dalam mengerjakan tugas	4

Angket merupakan daftar atau kumpulan pertanyaan tertulis yang juga harus dijawab secara tertulis. (Winkel, 1987) menyatakan. Angket adalah cara untuk mengumpulkan informasi dengan berinteraksi langsung dengan narasumber. Kemudian data dari kuesioner tersebut akan diolah dengan cara menghitung persentase tingkat kreativitas siswa menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Pada penelitian ini, data akan dianalisis melalui tahapan pra penelitian, siklus I, siklus II, dan opsi untuk siklus III. Siklus III akan dilakukan jika hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan. Kreativitas siswa dianggap memadai jika mendapatkan skor angket  $\geq 70$  dan sukses dikatakan tercapai jika hasil siklusnya  $\geq 70\%$ .

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan analisis dari penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama satu bulan dan terdiri dari dua siklus pada siswa kelas IX.3 di SMPN 8 Makassar tahun 2023/2024 telah disajikan:

#### **Pra Siklus**

Hasil penelitian sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas adalah pra siklus. Tindakan yang dimaksud adalah landasan penggunaan Canva. Ada 37 peserta didik yang mengisi angket pra siklus saat pembelajaran IPS, dan berikut adalah hasilnya:

Tabel 2. Hasil Data Analisis Pra Siklus

N	Jenis	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Ketuntasan
1	Observasi	15	22	40,5%
2	Angket	17	20	45,9%
	total	32	42	43,2%

Berdasarkan hasil analisis data diatas diketahui bahwa berdasarkan hasil observasi hanya 15 dari 37 orang peserta didik yang memiliki kreativitas  $\geq 70$  atau hanya 40,5 % peserta didik yang kreatif dalam pembelajaran. Sementara berdasarkan hasil angket terdapat 17 dan 37 orang peserta didik yang memiliki kreativitas cukup atau hanya 45,9% siswa yang memiliki kreativitas dalam proses belajar-mengajar. Hanya sebanyak 43,2% peserta didik yang menunjukkan kreativitas dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwasanya diperlukan sebuah tindakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Sehingga melalui penelitian ini peneliti akan memberikan motivasi, membimbing dan mendorong untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

**Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan Canva pada materi kearifan lokal. Angket pada siklus ini diisi oleh 37 orang peserta didik yang hadir. Dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dari sebelum tindakan atau pra siklus. Berikut adalah rincian data pada siklus I:

Tabel 3. Hasil analisis data siklus 1

N o	Jenis	Tunt as	Tidak Tuntas	Persen Ketuntasan
1	Observasi	26	11	70,2%
2	Angket	25	12	67,5%
	total	51	23	68,9%

Informasi di atas menunjukkan bahwa dari pengamatan yang dilakukan, terdapat 26 peserta didik yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran, atau sebanyak 70,2% peserta didik yang termotivasi dalam belajar. Sementara sebanyak 11 peserta didik, atau 29,8%, tidak menunjukkan kreativitas dalam pembelajaran. Berdasarkan survey yang diisi oleh 25 peserta didik, sekitar 67,5% dari mereka dinilai kreatif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, 12 siswa lain atau 32,5% siswa lainnya masih belum menunjukkan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan terdapat 68,9% peserta didik yang kreatif dalam pembelajaran. Jumlah tersebut meningkat cukup signifikan jika dibandingkan dengan hasil penelitian pra siklus. Namun jumlah tersebut masih dibawah 70% sehingga masih diperlukan tindakan lanjutan. Berdasarkan hasil refleksi diketahui bahwa dalam proses tindakan guru perlu memperbaiki beberapa hal dibawah ini:

1. Pentingnya memberikan pelatihan teknis tentang cara mengaplikasikan Canva
2. Guru menekankan akan pentingnya kreativitas dalam menyajikan berbagai informasi dan memberikan contoh nyata bagaimana sebenarnya visualisasi yang baik serta dapat lebih mudah dipahami
3. Memberikan manajemen waktu saat proses pembelajaran. Memberikan peserta didik

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

waktu untuk menyelesaikan desain Canva mereka tanpa adanya tekanan serta menciptakan ruang untuk kreativitasnya.

### **Siklus II**

Siklus II akan dimulai seminggu setelah berakhirnya siklus I. Pada periode ini, terdapat 37 siswa yang mengikuti survey. Dalam siklus ini, peningkatan yang lebih signifikan terlihat dibandingkan siklus sebelumnya, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa 31 siswa atau 83,7% dari peserta didik menunjukkan kreativitas dalam pembelajaran. Sementara 6 orang lainnya masih kurang kreatif dalam proses pembelajaran. Dari survei yang dilakukan pada peserta didik, diketahui bahwasanya 29 dari mereka, atau 78,3%, menunjukkan kreativitas dalam pembelajaran, sedangkan 8 lainnya belum menunjukkan kreativitas.

Tabel 4. Hasil analisis data siklus 1

N o	Jenis	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Ketuntasan
1	Observasi	31	6	83,7%
2	Angket	29	8	78,3%
	total	60	14	81%

Secara keseluruhan diketahui bahwa 81% peserta didik kreatif dalam pembelajaran. Jumlah tersebut meningkat dari siklus sebelumnya dan jumlah tersebut sudah jauh mencapai target 70% sehingga penerapan Canva dapat disimpulkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IX.3 di SMPN 8 MAKASSAR

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih saya disampaikan kepada semua yang ikut serta dan mendukung dalam penelitian ini. Saya bersyukur atas bantuan dari SMP Negeri 8 Makassar dalam penelitian saya. Terima kasih. Tanpa keterlibatan, dukungan, dan kerjasama dari semua pihak yang terlibat, penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar. Harapannya penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kreatif

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

peserta didik dalam menggunakan Canva.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IX.3 di SMPN 8 MAKASSAR. Persentase hasil pengamatan dari tahap pra siklus hingga siklus II secara berturut-turut adalah 40,5%, 70,2%, dan 83,7%. Sementara survei menyatakan persentase berturut-turut 45,9%, 67,5%, dan 78,3%. Peningkatan yang signifikan terjadi dari pra siklus hingga siklus II dan persentase akhir siklus II melebihi 70%, sehingga tidak perlu melakukan siklus berikutnya.

#### **Saran**

Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, disarankan oleh peneliti agar pembelajaran IPS menjadi lebih interaktif, inovatif, dan kreatif.

1. Hendaknya guru mengadakan pelatihan singkat mengenai cara menggunakan Canva
2. Mengaitkan tugas desain dengan fenomena yang ada di sekitarnya akan membuat peserta didik termotivasi dan lebih kreatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu Nurmala, Desi. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksa. Vol.4, No.1.
- Haeruddin, R. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(2), 821-826.
- Musanna, A. (2012). Artikulasi Pendidikan Guru Berbasis Kearifan Lokal untuk Mempersiapkan Guru yang Memiliki Kompetensi Budaya. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 18(3), 328-341.
- Nashar. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal. Jakarta: Delia Press.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA