PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMANFAATAN CANVA SMP KARTIYOSO SEMARANG

Rudi Yulianto[1], Titik Haryati[2], dan Rahmat Sudrajat[3]

[1] Universitas PGRI Semarang, Indonesia, rudiyulianto477@gmail.com
[2] Universitas PGRI Semarang, Indonesia, titikharyati@upgris.ac.id
[3] Universitas PGRI Semarang, Indonesia, rahmatsudrajat@upgris.ac.id
* Correspondence

Keywords:
Canva, Student Learning Creativity, Pancasila Education

Abstract

This research is motivated by the existence of low student learning creativity because in learning Pancasila Education still uses conventional learning, and has not used a variety of learning media. Based on the results of previous research, it is believed that the use of canva can be used as an interactive and effective learning media and canva can also increase learning interest and learning outcomes. The purpose of this study was to determine whether or not there was an increase in student learning creativity through the use of canva in Pancasila Education class VIII SMP Kartiyoso Semarang.This research is a quasi-experimental with the population of all students of SMP Kartiyoso Semarang. The results showed that students` creativity before using Canva was still low, with an average score of 62.However, before using Canva, students creativity was still low, with an average score of 62.However, students creativity increased after using it, with an average score of 90. Research conclusion: there is an increase in student learning creativity through the use of canva in Pancasila Education class

Kata kunci:
Nilai Karakter, Demokrasi Karakter, Kegiatan Pramuka

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kreativitas belajar siswa yang rendah karena dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, dan belum menggunakan media pembelajaran yang beragam. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diyakini bahwa pemanfaatan canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif serta canva juga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan canva dalam Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang. Penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi

eksperimental) dengan populasi seluruh siswa SMP Kartiyoso Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa sebelum menggunakan Canva masih rendah, dengan nilai rata-rata 62,34 dan meningkat menjadi 90,16. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan canva dalam Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang

Pendahuluan

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide, gagasan, dan proses baru untuk mengubah sikap, tingkah laku, pengetahuan, dan kecakapan dalam belajar. Karya-karya dalam proses belajar dapat berupa karya tulis, karya seni, karya musik, karya tari, karya teater, karya film, dan lain-lain. Karya-karya tersebut dapat dibuat oleh siswa secara individu maupun kelompok. Sedangkan Ide-ide dalam proses belajar dapat berupa ide-ide baru untuk memecahkan masalah, ide-ide baru untuk mengembangkan produk atau layanan, atau ide-ide baru untuk menciptakan karya seni atau karya kreatif lainnya. Serta gagasan dalam proses belajar dapat berupa gagasan baru untuk mengubah cara berpikir, cara belajar, atau cara melihat dunia.

Dimensi kreativitas dalam pembelajaran meliputi dimensi person dan dimensi process. *Pertama*, dalam dimensi person, personal siswa dapat menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas belajarnya. Siswa yang memiliki karakteristik pribadi yang mendukung kreativitas belajar selama proses belajar akan lebih cenderung menghasilkan karya-karya, ide-ide, dan gagasan baru.

Kedua, dimensi proses yang aktif dan bermakna juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran berpusat pada siswa dapat memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitasnya; pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami bahan dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran kolaboratif dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan bertukar ide dan pembelajaran dengan berbagai metode dapat memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang berbeda-beda.

Proses belajar yang mendukung kreativitas dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Selama proses belajar, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan menghasilkan karya, konsep, dan ide baru. Kreativitas belajar sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan menciptakan ide-ide baru. Jika seseorang itu kreatif, mereka cenderung lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas siswa dalam belajar akan sangat mempengaruhi keberhasilan mereka. Karena itu, siswa

yang kreatif akan memiliki pandangan yang luas tentang apa yang mereka pelajari, yang akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang lebih rendah.

Dalam hal ini, peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi adalah peserta didik yang memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, inovatif, dan kritis. Kreativitas belajar menjadi salah satu dimensi penting dalam Profil Pelajar Pancasila. kreativitas belajar sebagai profil pelajar Pancasila menekankan pada penggabungan nilai-nilai Pancasila dalam metode pembelajaran yang inovatif, pengembangan kreativitas individu, dan peningkatan *soft skills* yang sejalan dengan prinsip-prinsip Pancasila. Kreativitas sangat penting untuk membantu siswa berkembang menjadi individu yang inovatif, adaptif, dan mampu memecahkan masalah.

Peserta didik yang kreatif akan mampu menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, memecahkan masalah dengan cara-cara yang baru dan inovatif, serta berpikir secara kritis dan objektif. ciri-ciri peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi dapat dilihat dari memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, jadi peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu tentang hal-hal baru. Mereka tidak takut untuk bertanya dan mencoba hal-hal baru. Peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, Memiliki imajinasi yang kuat.

Selain itu, Peserta didik yang kreatif memiliki imajinasi yang kuat. Mereka mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan ide-ide yang tidak biasa. Peserta didik yang kreatif memiliki imajinasi yang kuat, serta Peserta didik yang kreatif memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Peserta didik yang kreatif memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Jadi mereka mampu menganalisis suatu masalah dan menemukan solusi yang paling tepat. Peserta didik yang kreatif dapat memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat. Mereka dapat menjadi penemu, inovator, atau pemimpin yang visioner. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan kreativitas belajar peserta didik.

Walaupun kreativitas belajar itu sangat penting. Namun, kenyataan di lapangan ketika observasi pada kelas VIII di SMP Kartiyoso Semarang terkait kreativitas belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa untuk menghasilkan ide- ide baru, memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kurang mampu dalam mengimplementasikan ide-ide baru. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan

terhadap pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada saat guru menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti ceramah, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa jarang mengemukakan pendapat atau ide-ide mereka. Pada saat diskusi kelompok, siswa hanya mengikuti pendapat ketua kelompok dan tidak berani mengemukakan idenya sendiri. Lalu ketika menjawab pertanyaan, siswa hanya memberikan jawaban hafalan dan tidak mampu memberikan jawaban yang orisinal. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa di SMP Kartiyoso Semarang masih rendah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa dapat dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi Minat dan Motivasi. Pada faktor ini, siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu subjek atau kegiatan cenderung lebih kreatif. Motivasi yang kuat juga dapat mendorong mereka untuk mencari solusi kreatif atas permasalahan. Lalu Kepercayaan Diri, Tingkat kepercayaan diri yang tinggi dapat memberikan siswa keberanian untuk mengemukakan ide-ide kreatif dan mengatasi tantangan dengan lebih efektif. Sedangkan Faktor Eksternal, meliputi lingkungan keluarga, dukungan dari keluarga, seperti dorongan orang tua dan kebebasan berekspresi di rumah, dapat membentuk dasar yang positif untuk perkembangan kreativitas siswa. Serta lingkungan Sekolah, bahwa Atmosfer yang mendukung kreativitas, termasuk keberadaan program seni dan kegiatan ekstrakurikuler, dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Hal ini tentunya merupakan kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan media juga memiliki peran yang signifikan dalam merangsang kreativitas siswa. Seharusnya guru mampu memilih dan menerapkan media yang sesuai. Seperti penggunaan Media seperti gambar, video, dan teknologi interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar.

Dalam hal ini, Pada saat kondisi kreativitas belajar rendah media pembelajaran yang inovatif akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan mengekspresikan kreativitas mereka. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa berbagai macam media, seperti video, permainan, dan aplikasi pembelajaran. Artinya melalui, beberapa

media yang dijelaskan.

Penelitian ini peneliti sengaja memilih canva sebagai topik penelitian dengan pertimbangan antara lain, Popularitas dan Aksesibilitas. Mengapa demikian, karena canva dikenal sebagai platform desain grafis yang sangat populer dan mudah diakses dengan jumlah pengguna yang besar. Penggunaan canva dapat memungkinkan penelitian mencakup sebagian besar kelompok siswa dan guru. Selain itu, canva juga mudah diunakan, Canva dirancang untuk menjadi *user-friendly*, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Kemudahan penggunaan ini dapat memfasilitasi integrasi canva dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Serta adanya dukungan terhadap kreativitas, Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang dapat merangsang kreativitas dalam pembelajaran. Pemilihan canva dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar. Jadi Menurut peneliti media yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa salah satunya adalah canva.

Selain itu juga didasarkan pada hasil-hasil penelitian mengenai penggunaan canva rata-rata menunjukkan bahwa penerapan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Ada beberapa artikel yang dijadikan literatur review dalam penelitian ini yang memiliki kemiripan baik objek formalnya maupun objek materialnya. Penelitian yang ditulis oleh oleh Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023), meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pelajaran meningkat sebagai hasil dari penggunaan media ini.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri, A. R. (2022) meneliti pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai tes kemampuan berpikir kreatif mereka. Lalu Alfinandika, G., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring),

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro, 20-21 Juli 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari ratarata skor angket 82,5% dan hasil tes 80%.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hanifah, N. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia". Dalam EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(2), 226-233. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar dan hasil belajar kimia siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata pretes sebesar 70,19 dengan persentase ketuntasan 34,61% nilai KKM sebanyak 9 siswa. Terakhir penelitian dari Demas, I. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran. Dalam Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022, Universitas Esa Unggul, 20-21 Juli 2022. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi canva layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan canva telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran dengan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu atau biasa disebut dengan (quasi eksperimen). Kemudian, melalui pendekatan ini peneliti membagi peserta menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sudrajat, R. (2012: 72) Dalam desain ini, sampel tidak dipilih secara acak. Sebaliknya, sampel dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan Pendidikan Pancasila dengan aplikasi Canva, sedangkan kelompok kontrol diajarkan pendidikan konvensional.

Berikut adalah langkah-langkah dalam penelitian. *Pertama*, **Populasi.** Populasi menurut Sugiyono (2018:80) 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. Jadi, populasi tidak hanya orang, tetapi obyek dan benda-benda alam lainnya.

Serta populasi tidak hanya jumlah yang ada pada subyek/obyek. Namun, meliputi seluruh subyek/obyeknya. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Kartiyoso Semarang tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 3 kelas yaitu VIII A,VIII B dan VIII C. Dengan jumlah total seluruh siswa kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang adalah 95 siswa.

Kedua, **Sampel**. Menurut Sugiyono (2015: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Oleh karena itu diperlukan perwakilan populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A dan VIII B. Kelas VIII A dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen yang mana diberi perlakuan dengan penggunaan Aplikasi Canva dan kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain itu, peneliti juga melakukan proses pengukuran variabel. Pengukuran Variabel Penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah; *Pertama*, variabel bebas atau variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva. *Kedua*, variabel terikat atau variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Strategi implementasi nilai karakter demokratis siswa dalam kegiatan pramuka di MA NU Nurul Huda Semarang menjadi fokus dalam penelitian. Namun, melalui beberapa langkah di antaranya; kegiatan pemilihan pradana baru, pembentukan panitia kegiatan, kegiatan diskusi bersama. Fokus pelaksanaan berupa pelatihan siswa dalam menyampaikan aspirasi atau pendapat dan menghargai perbedaan pendapat antar siswa, sehingga akan menjadi nilai positif terhadap tercapainya proses demokrasi yang dikehendaki.

Dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII A dan VIII B di SMP Kartiyoso Semarang, ditemukan bahwa kreativitas belajar pendidikan pancasila lebih baik di kelas eksperimen yang menggunakan Aplikasi Canva daripada di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pernyataan di atas, hasil analisis data menunjukkan bahwa angket kreativitas belajar siswa kelas VIII A pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi canva lebih baik daripada kelas

kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kedua pertemuan yang dilakukan dengan aplikasi canva dan pembelajaran konvensional, hasil kreativitas belajar siswa kelas VIII B lebih buruk. Nilai kreativitas belajar siswa rata-rata sebesar 60.45 untuk kelas kontrol pada pertemuan pertama naik menjadi 62.34 pada pertemuan kedua.

Sementara nilai kreativitas belajar siswa rata-rata sebesar 62.17 di kelas eksperimen pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 90.16 pada pertemuan kedua. Pada siklus pertama, kreativitas belajar siswa meningkat sebesar 1,72%, pada siklus kedua dan ketiga sebesar 27,10%. Untuk kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, peningkatan kreativitas belajar siswa sebesar 1,89%, dan untuk kelas eksperimen dengan aplikasi Canva sebesar 27,98%. Nilai rata-rata pada siklus pertama adalah 62,17, yang masih rendah dikarenakan pad. Dari siklus I hingga siklus III, nilai rata-rata naik tajam sebesar 90,16. Siklus III menunjukkan bahwa guru telah memperbaiki media yang digunakan, memberikan lebih banyak keyakinan kepada siswa, dan membuat tujuan penggunaan aplikasi Canva menjadi lebih jelas, sehingga siswa dapat memahami apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam 3 dimensi kreativitas belajar siswa yaitu menghasilkan gagasan yang orisinal, menghasilkan karya dan tindakan orisinal serta memiliki keluwesan berfikir dalam mencari alternatif Solusi. Selain itu juga terdapat indikator terlemah dan terkuat. indikator terkuat kreativitas belajar 1 terkait menghasilkan gagasan yang orisinil adalah kemampuan mengekspresikan diri dengan skor 917 dan indikator kreativitas belajar siswa terlemah terkait menghasilkan gagasan yang orisinil adalah kemampuan berpikir kritis dengan skor 720 sedangkan kreativitas belajar 2 terkait mampu menghasilkan karya dan tindakan orisinal indikator terkuatnya adalah kemampuan berkarya dengan skor 919 dan indikator kreativitas belajar siswa 2 terlemah adalah kemampuan memperhatikan dampak dengan skor 687. lalu kreativitas belajar 3 terkait memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi indikator terkuatnya adalah kemampuan mengidentifikasi situasi dan permasalahan dengan skor 919 dan indikator kreativitas belajar siswa 3 terlemah adalah kemampuan menerima umpan balik dengan skor 687.

Hasil belajar siswa juga meningkat selain

kreativitas belajar yang meningkat. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas adalah 10,69. Kelas eksperimen VIII A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh nilai rata-rata 72,59, sedangkan kelas kontrol VIII B memperoleh nilai rata- rata 61,90.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa hasil angket kreativitas belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai Sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05 menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa di Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang telah belajar tentang Pendidikan Pancasila dengan menggunakan aplikasi Canva. Siswa telah melakukan tahap pembelajaran sesuai dengan platform yang mudah diakses, mudah digunakan, dan memiliki banyak fitur. Canva membantu guru, orang, dan bisnis membuat konten visual yang menarik dan profesional. Siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar mereka dengan berbagai fitur dan template desain grafis yang tersedia.

Hal ini sesuai dengan kondisi disaat penelitian ketika guru menerapkan penggunaan aplikasi canva siswa terlihat sangat senang dan antusias dalam pembelajaran apalagi pada tahap menggunakan fitur dan template desain siswa sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas desain pada aplikasi canva. Ketika siswa senang dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi canva maka akan mempermudah siswa dapat memahami materi dan menghindari kemalasan siswa di dalam kelas. Adanya penghargaan di akhir pembelajaran juga menambah semangat dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa

2. Pembahasan

Sekolah swasta SMP Kartiyoso Semarang adalah objek penelitian. Sekolah ini terletak di Jalan Taman Progo Nomor 13, Kelurahan Mlatibaru, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sekolah ini didirikan pada tanggal 2 Januari 1978 dengan tujuan untuk "Menjadi sekolah yang unggul dalam prestasi dan berkarakter." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah memberikan akreditasi "A" kepada SMP Kartiyoso Semarang.

penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara

inovatif dan menghasilkan ide-ide baru dalam proses belajar. Kreativitas belajar dapat diukur dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti tes kreativitas, wawancara, atau observasi.

b. Penggunaan Media Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dengan berbagai fitur terbatas, atau secara berbayar dengan berbagai fitur lengkap.Keterkaitan antar Variabel Penelitian.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2018:145) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau melalui internet. Angket dalam penelitian ini adalah angket kreativitas belajar siswa. Bentuk angket ini adalah angket tertutup, dimana responden hanya memberikan jawaban pada setiap pertanyaan yang sudah tersedia. Angket kreativitas belajar siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang melalui penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila. Angket penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut. Berikut adalah kisi-kisi lembar Angket Kreativitas Belajar Siswa Pendidikan Pancasila.

Observasi

Menurut Sugiyono (2018:145) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan teknik yang lain seperti wawancara dan kuesioner. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi obyek-obyek alam lainnya. Dalam hal ini

observasi dilakukan dengan cara mengamati guru melaksanakan proses pembelajaran dan melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas dengan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang menarik. Berikut ini kisi-kisi instrument penelitiannya.

Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat perkembangan atau kemampuan yang telah dicapai oleh seseorang. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda yang terdiri dari pretest dan posttest. Berikut kisi-kisi lembar soal pretest dan posttest.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara mengolah data dengan tujuan untuk dapat menyajikan informasi yang bermanfaat bagi peneliti dan khalayak umum. Dalam penelitian ini analisis data lembar angket kreativitas belajar siswa dengan (Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis) dan analisis penggunaan aplikasi canva dengan lembar observasi. Analisis data lembar angket kreativitas belajar siswa dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menguji apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan bantuan software SPSS yaitu dengan langkah-langkah Analyze, Descriptive Statistics, Explore.

Penutup

Implementasi nilai karakter demokratis siswa dalam kegiatan pramuka di MA NU Nurul Huda Semarang diterapkan melalui:

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Kreativitas siswa di kelas kontrol juga meningkat, tetapi di kelas eksperimen lebih tinggi. Hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen meningkat secara signifikan ketika siswa terlibat dalam pembelajaran dengan media canva. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu membuat karya

yang lebih kreatif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam Pendidikan Pancasila kelas VIII, penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa. Ini dibuktikan dengan peningkatan hasil analisis data dari Siklus I ke Siklus III dari 62,17 (rendah) menjadi 90,16 (sangat tinggi), dengan peningkatan kreativitas siswa sebesar 1,72% di Siklus I dan 27,10% di Siklus II dan III.

Meskipun ada peningkatan masih terdapat beberapa kelemahan dalam pemanfaatan aplikasi canva yaitu masih terdapat kelemahan terutama pada fitur canva pro yang mana tidak semua siswa mempunyai akses ke fitur yang lebih lengkap, siswa perlu membeli versi premium. Akan tetapi tidak mengurangi antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran.

Saran

Dengan mempertimbangkan kesimpulan di atas, maka disarankan untuk:

1. Kepala sekolah dapat memberikan motivasi kepada para pendidik dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan mengadakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan canva untuk media pembelajaran, menyediakan akses internet yang memadai di sekolah dan Memfasilitasi pembelian lisensi Canva Pro untuk guru dan siswa, jika memungkinkan. sekaligus memberikan penghargaan kepada guru yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan aplikasi Canva untuk media pembelajaran. Adanya dukungan dapat mendorong para guru untuk terus meningkatkan kemampuan mereka.

2. Guru Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP Kartiyoso Semarang agar:

a. Mengikuti pelatihan tentang penggunaan aplikasi canva sehingga para guru dapat memanfaatkannya dengan maksimal dan membuat pembelajaran menjadi mudah dipahami.

b. Memberikan penghargaan kepada siswa atas karya kreatif mereka yang dibuat dengan canva.

c. Memberikan pengalaman belajar dengan contoh kehidupan nyata. Semakin jauh siswa bergerak ke bawah piramida, semakin banyak pengalaman pembelajaran dan informasi yang dapat mereka pelajari.

Daftar Pustaka

A. P. S. Putra , (2022). "Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan pancasila Siswa Kelas XI SMA". (*Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*).

Alfinandika, G., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro, 20-21 Juli 2022.

Ali, M., & Asrori, M. (2017). *Psikologi belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Asmawati. (2017). *Pendidikan Seni dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.

Astuti, Dwi, dkk. (2021). "Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1-12.

Canva. (2023, Maret 8). Canva: *Desain Grafis Online Gratis*. Diambil dari https://www.canva.com//. Diakses 15 januari 2024

Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir". JIIP - *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611-5617.

Ergusrinia, PEJ. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Siswa Kelas Viii Smp Nasional Sariputra Kota Jambi Tahun Ajaran 2021/2022*. S1 Thesis, Universitas Jambi.

Hadi, Y. (2018). *Media pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haling, MMA. (2021), *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru* ,Universitas Negeri Makassar

Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hanifah, N. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia". Dalam EDUTECH: *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226-233.

Putri, A. R. (2022). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong". *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 12(1), 71-82.

Zaim, M. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zuchdi, D. (2014), *Pendidikan Pancasila*, Jakarta: Rineka Cipta.