

PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS PEMBELAJARAN IPA

¹Jefryadi, ²Ummi Khoiriyah

¹Institut Agama Islam Al-Azhaar Lubuklinggau, ²Institut Agama Islam Al-Azhaar Lubuklinggau
Email : Jefryadihudiono@gmail.com ummikhoiriyah76@gmail.com

Abstract

Creativity is an ability, potential, talent that every human being has. Creativity is very important in everyday life, because creativity is an ability that is used to create something new or create something old to become new. To bring out or create creativity, Melanie Perkins and her partner, Cliff Obrecht, to be precise, in August 2013 created a lightweight and easy-to-learn software called Fusion Books. Fusion Books is what will become the Canva Application. The Canva app is an online design program that provides a wide range of tools such as creative presentations, posters, brochures, graphics, resumes, flyers, infographics, banners, bookmarks, bulletins and so on.

This study aims to answer three questions, namely how to use the Canva Application for class VI students at MI Al-Istiqomah, Nibung District, how is the creativity in science learning for students in class VI at MI Al-Istiqomah, Nibung District, North Musi Rawas Regency, how does the Canva application affect creativity in learning science for students class VI MI Al-Istiqomah, Nibung District, North Musi Rawas Regency. This research is a quantitative research, the methods used to obtain data are questionnaires, interviews, and documentation.

From the results of this study it can be seen that there is an influence between the use of the Canva application on the creativity of science learning for class VI MI Al-Istiqomah students, Nibung District, North Musi Rawas Regency, which is in the high category. It is evident from the results of the calculation of the correlation coefficient interpretation analysis, which is equal to 0.91, meaning that between the effect of using the Canva application on the creativity of science learning for class VI MI Al-Istiqomah students, there is a very high or very strong relationship so that the correlation can be accepted.

Keywords: Canva Application, Science Learning Creativity

Abstrak

Kreativitas merupakan suatu kemampuan, potensi, bakat yang dimiliki setiap manusia. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menciptakan sesuatu yang lama menjadi baru. Untuk memunculkan atau menciptakan kreativitas Melanie Perkins bersama rekannya yang bernama Cliff Obrecht tepatnya pada bulan Agustus tahun 2013 membuat sebuah *software* yang ringan dan mudah dipelajari bernama *Fusion Books*. *Fusion Books* inilah kelak yang kelak akan menjadi Aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi kreatif, poster, brosur, grafis, *resume*, *pamflet*, *infografis*, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan yaitu bagaimana penggunaan Aplikasi Canva siswa kelas VI MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung, bagaimana kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara, bagaimana pengaruh Aplikasi Canva terhadap kreativitas dalam pembelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah angket, wawancara, dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara berkategori tinggi. Terbukti dari hasil perhitungan analisis interpretasi koefisien korelasi yaitu sebesar 0,91 artinya antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah memiliki hubungan yang sangat tinggi atau sangat kuat sehingga korelasi tersebut dapat di terima.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Kreativitas Pembelajaran IPA*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dengan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar dapat memiliki kekuatan spriritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. pada pelaksanaan pembelajaran guru menjadi fasilitator dalam mentransfer ilmu pengetahuan, kemampuan teknologi, kebudayaan, nilai-nilai, serta keterampilan. Dengan demikian, pendidikan diharapkan akan membawa perubahan perilaku atau terbentuknya kepribadian kepribadian peserta didik.¹

Pengajaran bagi peserta didik merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik dalam tingkat sekolah dasar, maupun tingkat perguruan tinggi, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang dapat dimanfaatkan ketika mereka berada di tengah-tengah masyarakat nantinya. Namun, keberhasilan dalam pendidikan tidak dapat terlaksana jika tidak memperhatikan komponen-komponen yang menjadi pendukungnya, seperti sekolah, masyarakat, keluarga khususnya orang tua, yang disebut sebagai tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan merupakan tiga pendidikan yang secara bertahap dan terpadu dalam mengemban suatu tanggung jawab pendidikan bagi generasi muda, dengan kata lain pendidikan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak juga dilakukan oleh guru disekolah dengan memperkuatnya serta dikontrol juga oleh masyarakat sebagai lingkungan sosial anak.² Seorang guru yang profesional dituntut agar dapat menampilkan keterampilannya di dalam kelas. Salah satu komponen dari ketampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kepiawaiannya dalam menyampaikan materi

pembelajaran kepada peserta didiknya. Agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai macam media pembelajaran, agar pembelajaran tersebut tidak monoton serta dapat menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didiknya.

Media pembelajaran adalah salah satu perantara atau alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai komunikator atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Rangsangan diberikan media pembelajaran dari luar diri peserta didik melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam berkomunikasi dan menyampaikan materi-materi pelajaran kepada peserta didik.³ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam suatu pembelajaran. Serta dapat mendukung indikator pencapaian pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam sebuah proses belajar mengajar, serta dapat mengatasi hambatan yang dialami oleh pendidik, salah satunya adalah hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, dan sifat objek yang tidak memungkinkan untuk dipelajari tanpa menggunakan media, dan sebagainya.⁴ Sebagaimana firman Allah Swt dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 4-5 yaitu:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

﴿٥﴾

Artinya : "Yang mengajar manusia dengan perantara kalam (perantara tulis baca). Dia mengajar manusia apa

¹Aryani, & Wahyuni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri, 2021), h. 6-7

²Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada, 2009) , h. 37

³Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 5

⁴Desi Ariyanti, *Be Smart Teacher With Smartphone*, (Jawa Timur: PT Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h. 38

yang tidak diketahuinya". (Q.S. Al-Alaq:4-5).⁵

Sebagaimana Tafsiran ayat tersebut, bahwa dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 4-5 menengaskan kemurahan Allah Swt. Serta dilanjutkan dengan memberi contoh sebagian dari kemurahan Allah Swt adalah: Dia yang maha pemurah itu mengajarkan manusia dengan pena yakni sebagai sarana dan usaha mereka dan Dia juga mengajarkan manusia tanpa alat dan usaha mereka, apa yang belum diketahuinya. Tafsir di atas menjelaskan secara tidak langsung Allah Swt mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda yang dijadikan sebagai sebuah media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu menjelaskan kepada para peserta didik tentang materi yang mereka pelajari, serta dapat meningkatkan minat dan dapat menarik rasa ingin tahu mereka akan pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.⁶

Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam aspek pendidikan. maka para ahli pun berusaha untuk dapat merancang atau menciptakan berbagai macam media pembelajaran agar dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan para pendidik di mana mereka mengabdikan dirinya untuk pendidikan di daerah mereka masing-masing. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media digital yang memanfaatkan teknologi sebagai jalan bagi pendidik untuk memilah dan memilih media yang sesuai dengan kondisi dan materi yang akan disampaikan.⁷

Teknologi seiring perkembangan zaman semakin hari semakin berkembang dengan fantastis disegala bidang kehidupan. Dapat dilihat kehidupan sekeling kita bahwa hampir segala aspek kehidupan menggunakan internet.⁸ Dari anak-anak hingga orang dewasa semua memanfaatkan internet baik untuk sekedar hiburan, atau bahkan bisa menjadi pundi-pundi uang dengan dijadikannya internet sebagai mata pencarian. Internet juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan baik untuk jenjang sekolah dasar maupun tingkat perguruan tinggi. Media pembelajaran dengan menggunakan internet adalah salah satu jenis media pembelajaran yang modern, media pembelajaran Internet saat ini juga sudah banyak digunakan di Indonesia. Hal ini dapat membuat siswa ikut berperan aktif dan mandiri dalam sebuah proses pembelajaran.⁹ Selain itu harapannya mampu meningkatkan kreativitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan memberikan pemahaman dalam mengakses internet.

Akses internet dapat memudahkan siswa dalam mencari bahan pembelajaran, walau sekolah sudah menyediakan banyak buku-buku, namun realitanya internet tetap menjadi pilihan nomor satu, saat siswa malas datang ke perpustakaan untuk meminjam buku atau hanya sekedar mencari bahan untuk menyelesaikan tugas. Jika sebelumnya pendidik di Madrasah Ibtidaiyyah memanfaatkan media non digital sebagai penunjang proses pembelajaran. Seperti media cetak yang memanfaatkan buku teks, modul, buku petunjuk, grafik dan juga foto atau gambar.¹⁰ Namun seiring perkembangan zaman yang semakin maju. Maka pendidik dapat menggunakan internet untuk mencari media pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran yang

⁵Abdul Aziz, Abdul Rauf, *Al-Hufaz Al-Qur'an Hafalan Mudah*, (Bandung: Cordoba, 2021), h. 597

⁶Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.7

⁷Hanna Hanifah, <https://anyflip.com/fifui/skca/basic>, 2021, di akses pada tanggal 30 Juni 2022, pukul 10.02 Wib

⁸Beny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), h. 1

⁹Nizwardi Jalinus, *Media & Sumber Pembelajaran*,... h.7

¹⁰Hasil wawancara peneliti dengan guru di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah saat observasi pada bulan Mei 2022.

berkembang saat ini banyak memanfaatkan teknologi seperti berbagai macam aplikasi.¹¹

Tersedianya berbagai aplikasi berbasis internet tak terkecuali aplikasi yang sengaja diciptakan sebagai media pembelajaran. Merupakan salah satu inovasi yang menawarkan kemudahan bagi siswa untuk menciptakan kreativitas mereka. Namun berdasarkan survey yang penulis lakukan pada bulan September 2021 siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah mereka mengeluh jika guru memberikan tugas yang berkaitan dengan menggambar atau mendesain, misalnya ketika di minta untuk membuat tugas sistem tata surya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).¹²

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Ditingkat SD atau MI diharapkan ada penekanan pembelajaran SALINGTEMAS (Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk membuat dan merancang suatu karya melalui konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.¹³ Namun pada kenyataannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam kegiatan proses pembelajaran belum maksimal dengan kata lain adalah masih mengalami kendala-kendala. Kendala yang dialami oleh kelas VI Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan tugas membuat desain tata surya maka guru yang mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tersebut menemukan ide untuk mengenalkan Aplikasi Canva sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Aplikasi Canva ditemukan atau di buat oleh Melanie Perkins bersama rekannya yang bernama Cliff Obrecht tepatnya pada bulan

Agustus tahun 2013. Melanie Perkins bersama rekannya yang bernama Cliff Obrecht membuat sebuah *software* yang ringan dan mudah dipelajari bernama *Fusion Books*. *Fusion Books* inilah kelak yang kelak akan menjadi Aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi kreatif, poster, brosur, grafis, *resume*, *pamflet*, *infografis*, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Cara penggunaannya pun sangatlah mudah bahkan untuk pemula sekalipun. Aplikasi Canva tidak membutuhkan *instalasi computer*, tapi bisa juga memanfaatkan Aplikasi Canva yang ada di *Google Play* atau *App Store*.¹⁴

Penggunaan Aplikasi Canva sendiri di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah terhitung baru, yaitu dimulai pada semester genap pada tahun 2021. Guru menangkap keresahan serta ketidak memiliki minatan apabila mendapatkan tugas yang mengharuskan membuat desain. Sebagai contoh, siswa terkesan tidak bersemangat saat mendapat proyek membuat poster pada materi pubertas. Hasilnya pun akhirnya kurang maksimal. Rekan guru kelas V mengenalkan Aplikasi Canva pada siswanya karena Aplikasi Canva menyuguhkan berbagai desain indah yang siap pakai oleh siswa.¹⁵

Hasil observasi peneliti saat rekan guru kelas V memperkenalkan Aplikasi Canva adalah dengan membuat *power point* kemudian menjelaskan pengertian Aplikasi Canva, bagaimana cara pengoperasiannya seperti, login dan membuat akun di Aplikasi Canva. Setelah siswa memiliki akun mereka masing-masing. Mereka di ajarkan bagaimana cara membuat *background*, menambahkan teks, animasi dan masih banyak lagi lainnya, setelah selesai memberikan pengarahan dan pengetahuan tentang aplikasi Canva. Siswa diminta untuk menyelesaikan proyek mereka dengan membuat poster tata surya pada mata

¹¹Nita Oktifa, <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/7-aplikasi-membuat-media- interaktif> 2021, di akses pada tanggal 29 Juni 2022 pukul 09.10 Wib

¹²Survey yang dilakukan oleh penulis pada bulan Mei 2022 di sekolah MI Al-Istiqomah.

¹³Depdikbud, *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP SD/MI, SMP/MTS/ SMA/MA*, (Balitbang: Depdiknas, 2006), h 484-485

¹⁴Jubile Enterprise, *Desain Gravis Dengan Canva Untuk Pemula*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo,2021), h. 2-3

¹⁵Hasil wawancara dengan guru di Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah saat observasi pada bulan Mei 2022.

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Namun saat pengaplikasian siswa mengalami sedikit kendala jaringan yang kurang stabil karena di daerah tersebut sering mengalami gangguan jaringan, tidak semua siswa memiliki android, minimnya kerjasama orang tua, karena orang tua yang belum menguasai IT.¹⁶

Berdasarkan hasil observasi saat penggunaan aplikasi Canva di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian di MI Al-Istiqomah kelas VI dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara”**. Alasan peneliti mengambil siswa kelas VI karena beberapa sebab, diantaranya adalah siswa kelas VI telah menerapkan pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Canva yaitu membuat poster sistem tata surya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif. Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada *filsafat positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau *statistik*, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹⁷ Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan *statistik* yang bertujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan terkait pengaruh aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah menjadi tujuan penelitian yaitu untuk menemukan jawaban

dari permasalahan pokok penelitian. Untuk itu perlu diadakan analisis data, dalam hal ini penulis menggunakan rumus *Product Moment*. Adapun langkah-langkah yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengukuran secara deskriptif terhadap jawaban-jawaban responden atau sampel, responden yang menjawab Sangat Setuju (SS) akan mendapat skor 4, yang menjawab Setuju (S) akan mendapat skor 3, yang menjawab Kurang Setuju (KS) akan mendapat skor 2, yang menjawab Tidak Setuju (TS) akan mendapat skor 1, yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) akan mendapat skor 0.
2. Kemudian jumlah jawaban responden yang seluruhnya berjumlah 23 item soal akan dijumlahkan, bagi responden yang mendapat nilai 20-40 maka di kategorikan responden sangat rendah, yang mendapat nilai 41-60 dikategorikan responden rendah, yang mendapatkan nilai 61-75 dikategorikan responden sedang, yang mendapatkan nilai 76-85 dikategorikan responden tinggi, dan responden yang mendapatkan nilai 86-100 dikategorikan responden sangat tinggi.
3. Analisis presentase jawaban responden tentang pengaruh Aplikasi Canva. Setelah peneliti melakukan pengamatan dan hasil dari penyebaran angket tentang pengaruh Aplikasi Canva terhadap 21 responden, maka penulis mendapatkan hasil dari presentase terhadap siswa yang terkait dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1

Tombol Fitur Aplikasi Canva Sangat Mudah Untuk Dikenali

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	12	57,1%
2	Setuju	7	33,3%
3	Kurang Setuju	1	4,8%
4	Tidak Setuju	1	4,8%
5	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 57,1 % menyatakan Sangat Setuju, 33,3% menyatakan Setuju, 4,8% menyatakan Kurang Setuju, 4,8% menyatakan Tidak Setuju, 0% menyatakan

¹⁶Survey peneliti di sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Al-Istiqomah pada bulan Mei 2021 saat menggunakan aplikasi Canva.

¹⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfa Beta CV, 2017) h. 3

Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 12 atau 57,1% responden menyatakan Sangat Setuju dan 7 atau 33,3% menyatakan Setuju. Maka tombol fitur Aplikasi Canva sangat mudah untuk dikenali mendapatkan skor 90,4%.

Tabel 2

Langkah Demi Langkah Menggunakan Aplikasi Canva Mudah Di Ingat

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	5	23,8%
2	Setuju	14	66,7%
3	Kurang Setuju	2	9,5%
4	Tidak Setuju	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 23,8% menyatakan Sangat Setuju, 66,7% menyatakan Setuju, 9,52% menyatakan Kurang Setuju, 0% menyatakan Tidak Setuju, 0% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 5 atau 23,8% menyatakan Setuju dan 14 atau 66,7% menyatakan Sangat Setuju. Maka langkah demi langkah menggunakan Aplikasi Canva mudah di ingat mendapatkan skor 90,5%.

Tabel 3

Aplikasi Canva Menyediakan Berbagai Macam Template Presentasi, Banner, Dan Brosur

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	9	42,86%
2	Setuju	10	47,62%
3	Kurang Setuju	1	4,76%
4	Tidak Setuju	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	1	4,76%
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 42,86% menyatakan Sangat Setuju, 47,62% menyatakan Setuju, 4,76% menyatakan Kurang Setuju, 0% menyatakan Tidak Setuju, 4,76% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 9 atau 42,86% responden menyatakan Sangat Setuju dan 10 atau 47,62% responden menyatakan setuju. Maka Aplikasi Canva menyediakan berbagai

macam template, banner, dan brosur mendapatkan skor 90,48%.

Tabel 4

Aplikasi Canva Menyediakan Beragam Sampul Buku, Laporan, Dan Sampul Makalah

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	10	47,6%
2	Setuju	10	47,6%
3	Kurang Setuju	-	-
4	Tidak Setuju	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	1	4,8%
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 47,6% menyatakan Sangat Setuju, 47,6% menyatakan Setuju, 0% menyatakan Kurang Setuju, 0% menyatakan Tidak Setuju, 4,8% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 10 atau 47,6% responden menyatakan Sangat Setuju dan 10 atau 47,6% responden menyatakan setuju. Maka Aplikasi Canva menyediakan beragam sampul buku, laporan, dan sampul makalah mendapatkan skor 95,2%.

Tabel 5

Aplikasi Canva Tidak Memerlukan Ruang Penyimpanan Karena Platformnya Berbasis Web Dan Cloud

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	11	52,4%
2	Setuju	6	28,5%
3	Kurang Setuju	3	14,3%
4	Tidak Setuju	1	4,8%
5	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 52,4% menyatakan Sangat Setuju, 28,5% menyatakan Setuju, 14,3% menyatakan Kurang Setuju, 4,8% menyatakan Tidak Setuju, 0% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 11 atau 52,4% responden menyatakan Sangat Setuju dan 6 atau 28,5% responden menyatakan setuju. Maka Aplikasi Canva tidak memerlukan ruang penyimpanan karena platformnya berbasis *web* atau *cloud* mendapatkan 80,9%.

Tabel 6

Pengguna Dapat Mengakses Aplikasi Canva Dari Berbagai Perangkat, Misalnya Laptop Atau Hp

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	8	38,1%
2	Setuju	11	52,4%
3	Kurang Setuju	2	9,5%
4	Tidak Setuju	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 38,1% menyatakan Sangat Setuju, 52,4% menyatakan Setuju, 9,5% menyatakan Kurang Setuju, 0% menyatakan Tidak Setuju, 0% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 8 atau 38,1% responden menyatakan Sangat Setuju dan 11 atau 52,4% responden menyatakan setuju. Maka untuk mendukung tampilan desain Aplikasi Canva dilengkapi dengan berbagai macam font mendapatkan presentase 90,5%.

Tabel 7

Aplikasi Canva Lebih Murah Dibandingkan Dengan Program Desain Lainnya

No	Alternatif Jawaban	F	P
1	Sangat Setuju	10	47,6%
2	Setuju	9	42,8%
3	Kurang Setuju	1	4,8%
4	Tidak Setuju	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	1	4,8%
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 47,6% menyatakan Sangat Setuju, 42,8% menyatakan Setuju, 4,8% menyatakan Kurang Setuju, 0% menyatakan Tidak Setuju, 4,8% menyatakan Sangat Tidak Setuju. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 10 atau 47,6% responden menyatakan Sangat Setuju dan 9 atau 42,8% responden menyatakan setuju. Maka Aplikasi lebih murah dibandingkan dengan program lainnya mendapatkan presentase 90,4%.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi dan persentase antara nilai X dan nilai Y yaitu:

Tabel 8

Distribusi Frekuensi Dan Presentase Tentang Aplikasi Canva

No	Pengaruh Aplikasi Canva	F	P
1	Sangat Tinggi	3	14,3%
2	Tinggi	8	38,1%
3	Sedang	7	33,3%
4	Rendah	3	14,3%
5	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 14,3% menyatakan Sangat Tinggi, 38,1% menyatakan Tinggi, 33,3% menyatakan Sedang, 14,3% menyatakan Rendah, dan 0% menyatakan sangat rendah. Maka Distribusi Frekuensi dan Presentase Tentang Aplikasi Canva dinyatakan tinggi dengan skor 85,7%. Hal itu selaras dengan apa yang disampaikan oleh ibu Anik Purwati, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah ketika wawancara, beliau menyampaikan bahwa:

Aplikasi Canva digunakan di kelas VI siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Istiqomah. Sebagai media pembelajaran. Salah satunya sebagai media/sarana meningkatkan kreatifitas siswa dalam mendesain Tata Surya pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Aplikasi Canva di kelas VI MI Al-Istiqomah selain untuk media mendesain tugas juga sering digunakan siswa dalam mendesain jadwal pelajaran yang sesuai dengan yang mereka inginkan baik itu segi motif ataupun warna. Selain membuat jadwal pelajaran dapat juga digunakan siswa untuk membuat jadwal piket yang menarik atau hal lainnya.¹⁸

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas desain mereka. Siswa yang menyatakan Sangat Tinggi, 38,1% menyatakan Tinggi, 33,3% menyatakan Sedang, 14,3%. Maka Distribusi Frekuensi dan Presentase Tentang Aplikasi

¹⁸Hasil Wawancara dengan Anik Purwati, S.Pd.I guru mata pelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah, Senin, 20 Juli 2022.

Canva dinyatakan tinggi dengan skor 85,7%. Karena Aplikasi Canva merupakan program desain grafis *online* yang memudahkan pengguna untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik sehingga mudah digunakan sekalipun untuk pemula.

Tabel 9

Distribusi Frekuensi Dan Presentase Tentang Kreativitas Pembelajaran IPA

No	Pengaruh Aplikasi Canva	F	P
1	Sangat Tinggi	-	-
2	Tinggi	15	71,4%
3	Sedang	2	9,5%
4	Rendah	4	19,1%
5	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		N=21	100%

Pada tabel di atas 0% menyatakan Sangat Tinggi, 71,4% menyatakan Tinggi, 9,5% menyatakan Sedang, 19,1% menyatakan Rendah, dan 0% menyatakan sangat rendah. Maka Distribusi Frekuensi dan Presentase Tentang Kreativitas Pembelajaran IPA tinggi dengan skor 80,9%. Hal itu selaras dengan apa yang disampaikan oleh ibu Anik Purwati, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah ketika wawancara, beliau menyampaikan bahwa: Kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA, setelah menggunakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari yang semula hasil desainnya monoton, namun setelah mengenal Aplikasi Canva kreatifitas siswa mengalami peningkatan. Dengan bukti hasil desain Tata Surya yang beragam.¹⁹

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas VI MI Al-Istiqomah ada peningkatan dapat dilihat dari hasil karya mereka yang berbeda-beda dari gambar, warna dan juga bentuk teks yang telah mereka desain sesuai dengan keinginan mereka. Sedangkan dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa menyatakan Tinggi 71,4%, dan siswa yang menyatakan sedang 9,5%. Maka Distribusi Frekuensi dan

Presentase Tentang Kreativitas Pembelajaran IPA tinggi dengan skor 80,9%.

Tabel 10

Hasil Koefensi Korelasi Pengaru Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	82	39	6724	1521	3198
2	80	61	6400	3721	4880
3	89	40	7921	1600	3560
4	86	62	7396	3844	5332
5	81	62	6561	3844	5022
6	78	38	6084	1444	2964
7	76	61	5776	3721	4636
8	80	40	6400	1600	3200
9	80	60	6400	3600	4800
10	79	62	6241	3844	4898
11	86	62	7396	3844	5332
12	74	62	5476	3844	4588
13	79	61	6241	3721	4819
14	75	62	5625	3844	4650
15	86	74	7396	5476	6364
16	85	62	7225	3844	5270
17	81	60	6561	3600	4860
18	82	64	6724	4096	5248
19	77	61	5929	3721	4697
20	90	70	8100	4900	6300
21	88	61	7744	3721	5368
Jumlah	1714	1224	140320	73350	99986

Setelah melakukan penelitian selama tiga bulan (Juni-Agustus) terhadap kegiatan yang berhubungan dengan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI MI Al-Istiqomah dari hasil temuan ini peneliti menemukan bahwa pengaruh Aplikasi Canva berpengaruh terhadap Kreativitas Pembelajaran IPA. Sebagaimana yang didapat dari hasil penelitian, yang menggunakan rumus umum *Product Moment* sebagai berikut :

$$\frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

¹⁹Hasil Wawancara dengan Anik Purwati, S.Pd.I guru mata pelajaran IPA siswa kelas VI MI Al-Istiqomah, Senin, 20 Juli 2022

Keterangan :

- r_{xy} : Angka Indeks Korelasi
- n : Banyak Pasangan data X dan Y
- $\sum x$: Total Jumlah Dari Variabel X
- $\sum y$: Total Jumlah Dari Variabel Y
- $\sum x^2$: Kuadrat Dari Total Jumlah Variabel X
- $\sum y^2$: Kuadrat Dari Total Jumlah Variabel Y
- $\sum xy$: Hasil Perkalian Dari Total Jumlah Variabel X dan Y.

$$\frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2099706 - 2097936}{\sqrt{(2946720 - 2937796)(1540350 - 14981)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2099706 - 2097936}{\sqrt{(2946720 - 2937796)(1540350 - 14981)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1770}{\sqrt{8924.42174}}$$

$$r_{xy} = \frac{1770}{376360776}$$

$$r_{xy} = \frac{1770}{19400019999989}$$

$$r_{xy} = 0,91237019343$$

Melalui *Product Moment* diperoleh nilai sebesar 0,91 yang menunjukkan bahwa pengaruh Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah memiliki hubungan yang sangat tinggi atau sangat kuat sehingga dapat diterima. Dilambang (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari $(-1 \leq r \leq +1)$. Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasinya negatif sempurna apabila nilai $r = 0$ artinya tidak ada korelasi. Dan apabila $r = 1$ berarti korelasinya sangat kuat, sedangkan arti harga r akan di konsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r , sebagaimana yang terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 11
Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai r

1	2
Besarnya Product Moment (rxy)	Tingkatan Hubungan
0.00-0.02	Antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang sangat rendah sehingga korelasi itu di abaikan
0.30-0.40	Antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang rendah
0.41-0.60	Antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang sedang
0.61-0.81	Antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang sangat tinggi atau kuat sehingga korelasi tersebut diterima
0.81-1.00	Antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang sangat tinggi atau sangat kuat sehingga korelasi tersebut diterima

Setelah dikonsultasikan dengan r tabel maka 0,91 berada pada interval antara 0.81-1.00 artinya pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA memiliki hubungan yang sangat tinggi atau sangat kuat sehingga korelasi tersebut dapat diterima. Dari semua tabel di atas menunjukkan bahwa pengaruh Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap kreativitas Pembelajaran IPA. Pernyataan ini dapat dibuktikan dari rata-rata

jawaban responden yang menjawab Sangat Setuju, Setuju, dan sangat sedikit yang menjawab Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian pengaruh penggunaan Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dinyatakan tinggi dengan skor 85,7% dan hasil penelitian terhadap kreativitas pembelajaran IPA pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah, Dinyatakan tinggi dengan skor 80,9%. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dinyatakan sangat tinggi atau kuat diperoleh nilai sebesar 0.91 itu artinya pengaruh penggunaan Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dinyatakan sangat tinggi atau sangat kuat. Berdasarkan penelitian hasil hipotesa (H_a) alternative, di terima karena teruji kebenarannya, berarti pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan Aplikasi Canva pada siswa kelas VI MI Al-Istiqomah dinyatakan sangat tinggi atau sangat kuat sehingga korelasi tersebut dapat diterima dan sebaliknya hipotesa nihil (H_0) ditolak karena tidak teruji kebenarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan dan penelitian yang telah dilakukan di MI Al-Istiqomah Kecamatan Nibung Kabupaten Musi Rawas Utara. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengaruh penggunaan Aplikasi Canva didapat nilai 85.7% hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva pada Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah termasuk dalam kategori sangat tinggi.
2. Kreativitas pembelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah didapat nilai 80,9% hal ini menunjukkan bahwa kreativitas pembelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah termasuk dalam kategori tinggi.
3. Pengaruh penggunaan Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan analisis interpretasi koefisien korelasi nilai yaitu sebesar 0.91 artinya antara pengaruh penggunaan

Aplikasi Canva terhadap kreativitas pembelajaran IPA Siswa kelas VI MI Al-Istiqomah memiliki hubungan yang sangat tinggi atau sangat kuat sehingga korelasi tersebut dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, Desi. (2019). *Be Smart Teacher With Smartphone*, Jawa Timur: PT Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aryani, & Wahyuni. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri.
- Aziz, Abdul, Abdul Rauf, (2021). *Al-Hufaz Al-Qur'an Hafalan Mudah*, Bandung: Cordoba.
- Beny A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana PT Balebat Dedikasi Prima.
- Depdikbud. (2006). *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP SD/MI, SMP/MTS/ SMA/MA*, Balitbang: Depdiknas.
- Enterprise, Jubile. (2021). *Desain Gravis Dengan Canva Untuk Pemula*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hanna Hanifah, <https://anyflip.com/fifui/skca/basic>, 2021, di akses pada tanggal 30 Juni 2022, pukul 10.02 Wib Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989
- Hasbullah. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta; PT . Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (1997). *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: CV Alfa Beta.