

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN CANVA  
PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V  
MI AL-HUDA KARANGNONGKO**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Disusun oleh:  
Nabila Tasya Rahmania  
NIM: 20104080059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA  
2024**

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nabila Tasya Rahmania  
NIM : 20104080059  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan Ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk instansi saya menempuh S1.

Yogyakarta, 12 Februari 2024  
Yang menyatakan



Nabila Tasya Rahmania  
NIM. 20104080059

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nabila Tasya Rahmania  
NIM : 20104080059  
Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 12 Februari 2024

Yang menyatakan



Nabila Tasya Rahmania  
NIM. 20104080059

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281  
Telepon. (0274) 589621, Faksimili. (0274) 586117  
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id> Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir  
Lamp :-

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:


Nama : Nabila Tasya Rahmania  
NIM : 20104080059  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Canva Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MI Al-Huda Karangnongko

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap skripsi/tugas akhir saudara tersebut dapat segera diujikan/dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 12 Februari 2024  
Pembimbing

  
Izzatin Kamala, S.Pd., M. Pd.  
NIP. 19880701 202321 2 038

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-536/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MI Al-Huda Karangnongko.

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NABILA TASYA RAHMANIA  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104080059  
Telah diujikan pada : Senin, 04 Maret 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65ee642aecd17



Penguji I  
Fitri Yuliatwati, S.Pd.Si., M.Pd.Si  
SIGNED

Valid ID: 65e97a5335bc4



Penguji II  
Anita Ekantini, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65eaba5def452



Yogyakarta, 04 Maret 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65ed349758f5

## **MOTTO**

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”  
(Qs. Al Ghafir: 44)

“Temukan makna hidupmu sendiri”  
(Hindia Baskara)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”  
(Hindia Baskara)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

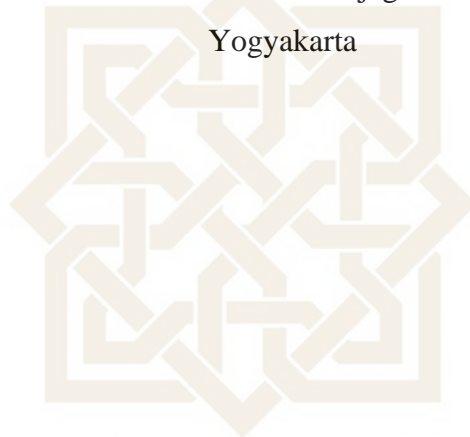
Dengan segenap rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan  
untuk almamater tercinta.

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Nabila Tasya Rahmania, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MI Al-Huda Karangnongko”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Memasuki abad ke 21 di era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan pesatnya perkembangan sains dan teknologi. Hal ini mengakibatkan adanya tuntutan di dunia pendidikan dimana semua guru dan murid dituntut untuk memiliki kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke 21 salah satu diantaranya yaitu kreativitas. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan kreativitas menjadikan kreativitas siswa tidak terasah dengan baik dan mengakibatkan kreativitas siswa rendah. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti menggunakan aplikasi canva pada proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi canva pada materi organ pencernaan manusia. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas V setelah diterapkannya media pembelajaran canva pada materi organ pencernaan manusia di MI Al-Huda Karangnongko.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model desain *Kemmis dan Taggart*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V B MI Al-Huda Karangnongko yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana pada siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dan siklus 2 dengan 1 pertemuan. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Adapun urutan tahapan dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum dilakukan sebuah tindakan, siswa terlebih dahulu diberikan tugas menggambar dengan media buku gambar dan pensil untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pertama, penggunaan media pembelajaran berbantuan canva pada materi organ pencernaan manusia yang dilakukan oleh guru berjalan dengan baik yaitu dengan menjadikan aplikasi canva



tersebut sebagai media pembelajaran berbasis digital yang membantu menunjang proses pembuatan proyek yang dihasilkan oleh siswa. Kedua, kreativitas siswa khususnya pada materi organ pencernaan manusia mengalami peningkatan setelah dilakukan sebuah tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan canva. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan sebesar 18,5%. Dimana sebelum diberi tindakan, persentase rata-rata kreativitas siswa sebesar 59%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 kreativitas siswa meningkat mencapai 65%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 meningkat kembali hingga mencapai 77,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklusnya.

**Kata kunci: Canva, Kreativitas, dan Organ Pencernaan Manusia**



## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا  
إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. آمَنَّا بِكَ.

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan taufik, hidayah serta rahmatnya yang mana dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam turunkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa dari zaman jahiliyah ke zaman terang benderang.

Skripsi ini ditulis tentunya terdapat kesulitan dan hambatan yang telah dihadapi oleh peneliti. Peneliti mengatasinya tidak mungkin dengan melakukannya sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain. Atas bantuannya yang telah diberikan selama penelitian ataupun dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

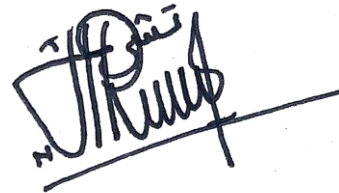
1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Prof. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. dan Ibu Fitri Yuliani, S.Pd.Si., M.Pd.Si., selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberi banyak masukan dan nasihat kepada peneliti selama menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Ibu Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing skripsi yang telah mencurahkan pikiran, meluangkan waktu, memberikan nasihat serta memberi arahan dalam penulisan skripsi.
5. Dr. Sigit Prasetyo. S.Pd.I., M.Pd.Si. sebagai validator instrumen penelitian yang telah mencurahkan pikiran, meluangkan waktu, dan memberikan nasihat serta arahan dalam memberikan validasi instrumen dalam penelitian ini.
6. Tenaga kependidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas arahan dan pelayanan yang sangat ramah dan bersahabat.
7. Bapak Slamet Subagya, M.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian di MI Al-Huda Karangnongko
8. Ibu Puji Astuti, S.Pd., selaku wali kelas V B yang telah membantu dalam terlaksananya penelitian ini.
9. Siswa siswi kelas V B MI Al-Huda Karangnongko yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Johannes Frederik dan Ibunda Lilis Amalia yang selalu memberikan support, motivasi, perhatian, kasih sayang, dan selalu mendo'akan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kedua adik saya Elan Putra Syahrul dan Galih Putra Ramadan yang selalu memberikan dukungan baik berupa materi dan do'a, serta perhatiannya dalam menyelesaikan skripsi.
12. Kepada teman diskusi saya yang berada di kos coklat, yang sudah membantu saya dalam melakukan penelitian, memberikan do'a, motivasi, saran dan berdiskusi.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2024

Peneliti



Nabila Tasya Rahmania  
NIM. 20104080059



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
2. Aplikasi Canva .....	13
3. Kreativitas .....	15
4. Materi Organ Pencernaan Manusia .....	19
B. Hasil Penelitian-Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Pikir .....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	33

E. Indikator Keberhasilan .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Jenis Tindakan.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Kriteria Keberhasilan .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Prosedur dan Hasil Penelitian .....	46
1. Prosedur Penelitian.....	46
2. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan.....	69
1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Organ Pencernaan Manusia .....	71
2. Peningkatan kreativitas siswa.....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Implikasi.....	78
C. Keterbatasan Penelitian .....	79
D. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru .....	41
Tabel III. 2 Kisi-Kisi Observasi Hasil Karya Peserta Didik .....	42
Tabel III. 3 Pedoman Penskoran Aktivitas Guru .....	42
Tabel III. 4 Kriteria dan Skala Persentase Aktivitas Guru .....	43
Tabel III. 5 Pedoman Penskoran Terhadap Hasil Karya Siswa .....	43
Tabel III. 6 Kriteria dan Skala Persentase Hasil Karya Siswa .....	44
Tabel IV. 1 Data Hasil Observasi Hasil Karya Siswa Pada Pra Siklus .....	50
Tabel IV. 2 Hasil Observasi Karya Siswa Pada Siklus 1 .....	59
Tabel IV. 3 Hasil Observasi Karya Siswa Pada Siklus 2 .....	68
Tabel IV. 4 Data Hasil Observasi Hasil Karya Siswa Pada Pra Siklus .....	75
Tabel IV. 5 Hasil Observasi Karya Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2 .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Desain Kemmis dan Taggart..... 35

Gambar IV. 1 Grafik Hasil Observasi Karya Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2.. 77





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Penunjukan Pembimbing Skripsi .....	88
Lampiran II Bukti Seminar Proposal .....	89
Lampiran III Berita Acara Seminar Proposal.....	90
Lampiran IV Permohonan Izin Penelitian.....	91
Lampiran V Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	92
Lampiran VI Kartu Bimbingan Skripsi.....	93
Lampiran VII Catatan Lapangan.....	94
Lampiran VIII Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	96
Lampiran X Lembar Surat Keterangan Validasi RPP.....	97
Lampiran XI Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	98
Lampiran XII Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	100
Lampiran XIII LKPD.....	110
Lampiran XIV Surat Keterangan Validasi Aktivitas Guru Dalam keterlaksanaan RPP.....	111
Lampiran XV Validasi Observasi Aktivitas guru dalam keterlaksanaan RPP ...	112
Lampiran XVI Kisi-kisi Observasi Aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan RPP.....	114
Lampiran XVII Lembar Observasi Aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan RPP.....	122
Lampiran XVIII Hasil Observasi Aktivitas guru dalam keterlaksanaan RPP Siklus 1.....	127
Lampiran XIX Hasil Observasi Aktivitas guru dalam keterlaksanaan RPP Siklus 2 .....	133
Lampiran XX Surat Keterangan Validasi Observasi Hasil Karya Siswa .....	139
Lampiran XXI Validasi Observasi Hasil Karya Siswa.....	140
Lampiran XXII Kisi-kisi Observasi Hasil Karya Siswa .....	142
Lampiran XXIII Lembar Observasi Hasil Karya Siswa .....	143
Lampiran XXIV Hasil Observasi Hasil Karya Siswa Siklus 1 .....	144
Lampiran XXV Hasil Observasi Hasil Karya Siswa Siklus 2 .....	154

Lampiran XXVI Dokumentasi.....	164
Lampiran XXVII Sertifikat PBAK .....	165
Lampiran XXVIII Sertifikat PLP.....	166
Lampiran XXIX Sertifikat KKN.....	167
Lampiran XXX Sertifikat PKTQ .....	168
Lampiran XXXI Sertifikat Ujian ICT.....	169
Lampiran XXXII Sertifikat Ujian IKLA.....	170
Lampiran XXXIII Sertifikat TOEFL .....	171
Lampiran XXXIV Riwayat Hidup.....	172



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke 21 di era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan pesatnya perkembangan sains dan teknologi sehingga keduanya berkaitan erat dan tidak bisa dipisahkan. Hal ini mengakibatkan adanya tuntutan di dunia pendidikan dimana semua guru dan murid dituntut untuk memiliki kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke 21.<sup>1</sup> Kemampuan yang ditekankan untuk menghadapi tantangan di abad 21 disebut dengan istilah 4c yang terdiri dari kemampuan berpikir kritis (*critical thinking & problem solving*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity & innovation*). Oleh karena itu, kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting untuk diimplementasikan dan diajarkan melalui proses pendidikan, supaya siswa siap untuk menghadapi tantangan abad 21.<sup>2</sup>

Salah satu aspek dari keempat kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad 21 yaitu kemampuan kreativitas. Kemampuan kreativitas sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa mendatang dimana perubahan dan kemajuan IPTEK terjadi sangat cepat. Kemampuan kreativitas ini juga sangat membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan mudah.<sup>3</sup>

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, tidak perlu sesuatu yang baru bisa saja dengan mengkombinasikan dengan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreatif bukan hanya bawaan dari lahir saja, melainkan sesuatu yang dapat diciptakan dan dilatih dengan otak yang diberi stimulus atau rangsangan. Dengan berlatih

---

<sup>1</sup> Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 229–39.

<sup>2</sup> Alfiana Nur, Rosita Mayanti, and Arif Widiyatmoko, "Review Artikel: Model Pembelajaran PjBL-STEAM Berbantuan Canva Pada Materi Energi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," n.d.

<sup>3</sup> Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

berpikir kreatif, maka inspirasi untuk melakukan, membuat dan menciptakan sesuatu akan terbuka lebar, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang inovatif.<sup>4</sup> Keterampilan ini tentunya tidak dapat dimiliki sejak lahir. Seseorang yang memiliki kemampuan ini tentunya mengalami proses belajar, latihan dan tentunya juga pengalaman.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Al-Huda Karangnongko, peneliti menemukan fakta bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada observasi hasil karya siswa yang ditugaskan untuk menggambar dengan tema bebas di buku gambar masing-masing.<sup>6</sup> Berdasarkan hasil karya tersebut seluruh siswa kelas V B menggambar tanpa memberikan sebuah keestetikaan seperti memberikan perpaduan warna dan komposisi gambar yang terkesan berantakan. Hasil penilaian karya tersebut juga hanya mencapai rata-rata 59% dengan kategori kurang. Berdasarkan hasil wawancara, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik dan LKS yang dikeluarkan oleh kemendikbud. Guru juga menyebutkan bahwa untuk mengasah ataupun menilai kemampuan kreativitas siswa sendiri tentunya harus dengan pemberian tugas berbasis proyek dan proses pembelajaran berbasis proyek ini juga tentunya memakan waktu yang sangat lama.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pula, siswa kelas V MI Al-Huda Karangnongko cenderung menyukai jika proses pembelajaran dilakukan di ruang komputer sembari mengoperasikan komputer tersebut.<sup>8</sup> Oleh karena itu peneliti menawarkan kepada guru beberapa media pembelajaran berbasis aplikasi untuk merangsang kemampuan kreativitas siswa

---

<sup>4</sup> Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology," *Bangun Rekaprima* 07, no. 2 (2021): 81.

<sup>5</sup> Naurah Nazifah, Asrizal Asrizal, and Festiyed Festiyed, "Analisis Ukuran Efek Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 3 (2021): 288–95, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2419>.

<sup>6</sup> Hasil karya siswa kelas V B Pada Pra Siklus

<sup>7</sup> Wawancara bersama Ibu Puji, Guru Kelas V B, Ruang Guru, Tanggal 17 Oktober 2023

<sup>8</sup> Wawancara bersama siswa kelas V B, Ruang Kelas, Tanggal 16 Oktober 2023

diantaranya, power point text, *tux paint* dan canva. Setiap media pembelajaran yang ditawarkan tentunya memiliki kelebihan maupun kekurangan. Namun untuk penggunaan media pembelajaran power point belum bisa diterapkan pada proses pembelajaran dikarenakan untuk media power point ini mempunyai materi pembelajaran khusus yang tidak bisa di ganggu. Sedangkan untuk media pembelajaran *tux paint*, juga belum bisa digunakan karena aplikasi tersebut mengharuskan penggunanya untuk mendownloadnya. Media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu aplikasi canva, karena aplikasi canva sendiri tidka mengharuskan penggunanya mendownload aplikasi tersebut. Aplikasi canva juga sangat cocok untuk siswa sekolah dasar yang baru pertama kali mencoba mendesain. Guru juga sepakat dengan peneliti bahwa aplikasi canva mampu mendukung kemampuan kreativitas siswa. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rangsangan kreativitas siswa diantaranya: karakteristik siswa, dorongan dari dalam diri sendiri serta dorongan dari lingkungannya.<sup>9</sup> Faktor yang paling penting ialah lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah alternatif yang dapat membantu guru untuk merangsang kemampuan kreativitas siswa terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti melakukan tindakan pada mata pelajaran IPA dengan materi organ pencernaan manusia sebagai bagian dari materi IPA yang akan merangsang kreativitas siswa melalui penggunaan aplikasi canva pada proses pembelajarannya.

Pada proses pembelajarannya guru akan menggunakan canva sebagai media siswa dalam mengerjakan sebuah proyek. Canva menawarkan berbagai macam desain yang dapat digunakan siswa dalam menghasilkan sebuah karya. Pada pengaplikasiannya siswa hanya cukup mencari desain yang diinginkan kemudian di *drag and drop* dari

---

<sup>9</sup> Rifky Riensyah and Deden A Wahab, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Dan Inovasi Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan Dan Pengawasan Arsitektur Di Kota Serang, Provinsi Banten," *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen* 2, no. 1 (2017): 1–17.

banyaknya macam template dan font yang bisa digunakan.<sup>10</sup> Pengimplementasian aplikasi canva ini merupakan suatu pilihan yang tepat pada era serba digital ini terutama pada abad 21. Hal tersebut juga merupakan upaya guru untuk memasukan teknologi ke dalam sebuah pendidikan. Penerapan aplikasi canva ini terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa yang dapat dilihat dari hasil karya-karya digital siswa yang semakin meningkat khususnya pada pembelajaran IPA.<sup>11 12</sup>

Selain itu pemilihan materi organ pencernaan manusia dalam penelitian ini disesuaikan dan mengikuti alur pembelajaran yang sebelumnya sedang berlangsung di kelas V B.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Aplikasi Canva Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V MI Al-Huda Karangnongko”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas, maka dapat ditarik identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran untuk merangsang kreativitas siswa
2. Kemampuan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran terbilang masih rendah

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi canva pada materi organ

---

<sup>10</sup> Siswanjaya, “Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Menulis Siswa,” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 421–42, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>.

<sup>11</sup> Anik Sulifah, Sri Lestari, and Endang Sri Maruti, “Pengaruh Penerapan Project Based Learning Berbantuan Fitur Infografis Pada Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa SD Kelas V,” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 2, no. 1 (2023): 1–7.

<sup>12</sup> Siswanjaya, “Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Menulis Siswa.”

<sup>13</sup> Buku Panduan LKS Tematik Guru dan Siswa Kelas V Tema 3

pencernaan manusia untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V MI Al-Huda Karangnongko.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran berbantuan canva pada materi organ pencernaan manusia kelas V MI Al-Huda Karangnongko?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa kelas V pada penggunaan media berbantuan canva dalam materi organ pencernaan manusia?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Penggunaan media pembelajaran berbantuan canva pada materi organ pencernaan manusia kelas V MI Al-Huda Karangnongko
2. Peningkatan kreativitas siswa kelas V dalam penggunaan media berbantuan canva dalam materi organ pencernaan manusia?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yakni manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang diperoleh diharapkan mampu menjadi bahan referensi pengajaran dan pengembangan bagi calon peneliti selanjutnya serta menjadi tambahan wawasan mengenai model PJBL berbantuan canva bagi pembaca.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan salah satu model dan memperoleh data dari proses pembelajaran yang dilakukan.

- b. Bagi Guru dan Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan suatu media pembelajaran tertentu.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan motivasi dan semangat dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya.





## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Penerapan penggunaan aplikasi canva yang diterapkan oleh guru adalah dengan menjadikan aplikasi canva tersebut sebagai media pembelajaran berbasis digital yang membantu menunjang proses pembuatan poster yang dihasilkan oleh siswa. Sehingga dengan adanya penggunaan media berbantuan canva tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.
2. Siswa mengalami peningkatan kreativitas dengan selisih sebesar 18,5%. Peningkatan kreativitas siswa sebelum dilakukan tindakan (pra siklus) sebesar 59%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 65%. Sedangkan dari siklus 1 ke 2 mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase mencapai 77,5% yang mana hasil tersebut dalam kategori baik.

#### **B. Implikasi**

1. Implikasi teoritis
  - a. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas siswa.
  - b. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Pada setiap siklus siswa terlihat aktif dan bersemangat ketika berdiskusi dengan teman sekelompok dalam bertukar pendapat maupun dalam proses pengerjaan proyek. Dengan ini guru diharapkan mampu mempertahankan aktivitas siswa atau meningkatkannya secara berkelanjutan dengan berbagai macam media pembelajaran yang kemudian disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Implikasi praktis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru maupun calon guru dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas terhadap

kemampuan mengasah kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva ini mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti memiliki kesadaran bahwa dalam melaksanakan penelitian terdapat keterbatasan, diantaranya adalah:

1. Terdapat beberapa siswa yang tidak mengumpulkan hasil karyanya pada pra siklus, sehingga peneliti mengalami kesulitan ketika menilai kemampuan kreativitas siswa yang tidak mengumpulkan karya.
2. Jaringan internet yang kurang stabil dan penggunaan fasilitas komputer yang hanya berpusat di tengah, sehingga mempersempit gerak siswa.
3. Terdapat siswa yang tidak ikut aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya dan hanya menerima hasil karya yang sudah jadi.

### **D. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang disampaikan, diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya bersikap tegas dan teliti pada saat melakukan observasi pra tindakan. Sehingga tidak terjadi kesulitan dan kesalahan pada saat mengolah dan menyampaikan data pra tindakan
2. Bagi guru, hendaknya mempersiapkan komputer cadangan dan jaringan internet yang sangat stabil. Sehingga pada proses pembelajarannya tidak menghambat siswa.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif berdiskusi dengan teman lainnya serta dapat mengendalikan diri dan tidak mengganggu aktivitas siswa yang masih fokus pada pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon A. "Tindakan Kelas." *Penelitian Tindakan Kelas*, 2021.
- Admelia, Melly, Nabila Farhana, Siti Salwa Agustiana, Annisa Intannia Fitri, and Laily Nurmalia. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 2 (May 1, 2022): 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.
- Afdhluzzikri, Muhammad. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat," 2022.
- Amanda, Syaraya, Jumadi Jumadi, and Susanti Sufyadi. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Poster Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 24 Banjarmasin." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 4, no. 1 (2023): 598–607. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>.
- Amtiningsih, Septi, Sri Dwiastuti, and Dewi Puspita Sari. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Guided Inquiry Dipadu Brainstorming Pada Materi Pencemaran Air Improving Creative Thinking Ability through Guided Inquiry Combined Brainstorming Application in Material of Water Pollution." *Proceeding Biology Education Conference* 13, no. 1 (2016): 868–72.
- Anjani, Cusni, Pendidikan Dasar, Rahma Nur Ainunnasya, and Bunyamin Maftuh. "Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Canva E-Comic Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Sastra Indonesia Dan Daerah* 13, no. 2 (2023): 770–76.
- Anjarwati, Ani, Errina Dinda Festawanti, Yuni Wulandari, and Faradella Rahmadhini. "Pemahaman Tentang Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Siswa SDN Sukabumi 6 Probolinggo." *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi* 1, no. 2 (2022): 250–58.
- Annisa, and Yusron Wikarya. "Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa." *Annissa*. Vol. 1, 2022.

www.canva.com.

- Asela, Saas, Unik Hanifa Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, and Amalia Ririh Pertiwi. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 599–597.
- Azzahra, Utami, Fitri Arsih, and Heffi Alberida. "Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning ( Pjbl ) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review." *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* 3, no. 1 (2023): 49–60.
- Baihaqi, Achmad, Amaliya Mufarroha, and A. Ilham Tsabit Imani. "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang." *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 07, no. 01 (2020): 74–88.  
<http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>.
- Cyndiani, Siti, Siti Nur Asmah, and Muhammad Aqmal Nurcahyo. "Analisis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Buku Siswa Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 159–66.  
<https://doi.org/10.33578/kpd.v2i2.126>.
- Dinda, Nadia Ulfa, and Elfia Sukma. "Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur)." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 44–62.
- Djali, Haji, and Pudji Muljono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Fatkhulloh, Moch, and Mardiyah. "Implementasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pai Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023).
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.
- Fauzi, Ahmad, Herlina Siregar, and Ika Rizqi Meilya. "Penerapan Model

- Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pembelajaran Mandiri Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C.” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* 3, no. 1 (2019): 52–58. <https://doi.org/10.15294/pls.v3i1.30871>.
- Febriana, Tantri, Sri Suneki, and Siti Rochajati. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinektik* 6 (2023): 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8581>.
- Febriyanti, Arida, Agus Susanta, and Abdul Muktadir. “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri.” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 176–83. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.14130>.
- Firdaus, Taman. “Pemanfaatan Multimedia Online (Percikan Pemikiran Untuk Peningkatan Mutu Pembelajaranpai Yang Humanis Dan Berkarakter)” 19, no. 2 (2021): 76–88.
- Garris Pelangi. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Qur’an Kuningan, 2020.
- Hidayah, Rohmatul. “Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD,” no. April (2022): 932–38.
- Ingtiyasningsih, Puji, Nurhidayati, and Nur Ngazizah. “Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas V Sd Negeri Kepatihan.” *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 13, no. 2 (2022): 210. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i2.10605>.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, and Emily Calhoun. *Models Of Teaching*. Edited by Saifuddin Zuhri Qudsy. 8th ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

- Junaedi, Sony. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology.” *Bangun Rekaprima* 07, no. 2 (2021): 81.
- Kenedi. “Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Ii Smp Negeri 3 Rokan Iv Koto.” *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora* 3, no. 2 (2017): 329–47.
- Khoirina, Ana, and Meilan Arsanti. “Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, no. 1975 (2022): 992–97.
- Kurniawati, Eka, G Nugroho Setyo, Sutiwijoyo, N Rahmani, V Novaliana, and Nenih. *Modul Pembelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah. Sistem Pencernaan Pada Manusia*, 2020.
- Kusmiati, Ety, Nur Chabibah, Mala Khoiri Rizkiah, and Stit Rakeyan Santang. “Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.” *Jurnal Tahsinia*, 2020.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Seka Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhammad Rizal Zulfikar. “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia.” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 229–39.
- Maulia, Sunan Kalijaga. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Pembelajaran Di Era Digital.” *Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2023): 83–87.
- Mu’alimin, and Rahmat Arofah Cahyadi Hari. “Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek.” *Ganding* 44, no. 8 (2014): 1–87. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU\\_PTK\\_PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf).
- Mulyasa, Enco. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. 4th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Munawaroh, Rosyidatul, Bambang Subali, and Achmad Sopyan. “Penerapan Model Project Based Learning Dan Kooperatif Untuk Membangun Empat

- Pilar Pembelajaran Siswa SMP.” *Unnes Physics Education Journal* 1, no. 2257 (2012): 33–37. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>.
- Murniarti, Erni. “Penerapan Metode Project Based Learning.” *Journal of Education* 3, no. 2 (2017): 369–80.
- Naiyiroh, Fatihatin. “Penerapan Model Project Based Learning Pada Materi Teknik Promosi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-Bdp1 Smk Negeri 1 Jombang.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 10, no. 3 (2022): 1739–47. <https://doi.org/10.26740/jptn.v10n3.p1739-1747>.
- Nazifah, Naurah, Asrizal Asrizal, and Festiyed Festiyed. “Analisis Ukuran Efek Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa.” *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 3 (2021): 288–95. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2419>.
- Nikmah, Evy Nazilatun, Nuansa Bayu Segara, and Ali Imron. “Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis Dalam Project Based Learning.” *Dialektika Pendidikan IPS* 3, no. 2 (2023): 239–51.
- Nur, Alfiana, Rosita Mayanti, and Arif Widiyatmoko. “Review Artikel: Model Pembelajaran PjBL-STEAM Berbantuan Canva Pada Materi Energi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik,” n.d.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii.” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Okti Sudarti, Dwi. “Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga” 5, no. 3 (2020).
- Pahlevinnur, Muhammad Rizal, Saringatun Mudrikah, Hari Mulyobo, Vidriana Oktoviana Bano, Muhammad Rizqi, Muhammad Syahrul, Nashrudin LAtif, et al. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edited by Fatma Sukmawati and Dini Wahyu Mulyasari. 1st ed. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- PBL, Tim (Universitas Bina Darma). “Panduan Project Based Learning.” *Teknik Informatika Universitas Bina Darma*, 2020, 1–35. [https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163\\_Panduan\\_Pelaksanaan\\_Mat](https://if.binadarma.ac.id/document/1667374163_Panduan_Pelaksanaan_Mat)

a Kuliah Project.pdf.

- Poni, Fera, Kamarudin, and Rustam. "Project Based Learning Models, Writing Poetry Texts, Creative Thinkin." *Jurnal Lentera* 21, no. 1 (2022): 16–27.
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Edited by Tjun Surjaman. 19th ed. Bandung: Remaja Rosada Karya, 2017.
- Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usian Taman Kanak-Kanak*. 1st ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019.
- Rahmat, Stephanus Turibius. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (2015): 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.
- Riansyah, Rifky, and Deden A Wahab. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Dan Inovasi Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan Dan Pengawasan Arsitektur Di Kota Serang, Provinsi Banten." *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen* 2, no. 1 (2017): 1–17.
- Ritonga, Rudi, Rossi Iskandar, Yusep Ridwan, and Rizqon Halal Syah Aji. "Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian VI*, no. 1 (2021): 87–93.
- Runtulalu, Daniel, and Kristo Radion purba Purba, liliana. "Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan." *Jurnal Infra* 3, no. 2 (2015): 103–8.
- Sari, Kurnia Puspita, Neviyarni, and Irdamurni. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN KONSEP DIRI ANAK SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020).
- Sari, Liza Nopita, and Putri Bintang. "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3, no. 3 (2022): 244–51. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>.
- Sartika, Deni Putri, and Vevi Sunarti. "The Effect of the Use of Canva Application Learning Media on the Creativity of Students in Language Studio Extracurricular Activities at SMPN 1 Tanjung Emas." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 9, no. 4 (2021): 506.



<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i4.113842>.

- Selvia, Reni. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.” Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2021.
- Setyawati, Heni. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses SAINS Siswa.” *Bioedukasi* XV, no. 1 (2017): 32–42.
- Siswanjaya. “Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Menulis Siswa.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 421–42. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>.
- Sugiyono, Djoko. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sulifah, Anik, Sri Lestari, and Endang Sri Maruti. “Pengaruh Penerapan Project Based Learning Berbantuan Fitur Infografis Pada Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa SD Kelas V.” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 2, no. 1 (2023): 1–7.
- Tarigan, Darmawaty, and Sahat Siagian. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (February 2, 2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Triana, Prita, Hening Widowati, and Achyani Achyani. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan.” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12, no. 2 (2021): 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>.

Yunus, Hamzah, and Hedy Vanni Alam. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Yuswatiningsih, Endang, and Ike Hindyah S. *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. Penerbit Stiker Majapahit Mojokerto. Vol. 53. Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2017.  
<http://www.elsevier.com/locate/scp>.

Zulhandayani, Fitri. “Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan Dan Poster Pada Model Project-Based Learning.” *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (March 6, 2023): 126–31. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6522>.

