

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Canva

a. Pengertian Canva

Penggunaan media pembelajaran digital kini semakin luas dalam dunia pendidikan karena aplikasi seperti Canva menawarkan berbagai fitur yang mendukung kebutuhan belajar abad ke-21. Canva sendiri merupakan platform desain grafis yang dirancang untuk membantu pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan menghasilkan materi visual secara praktis dan mudah.

Hariato, Ahmad, dan Utami (2022) menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sederhana dan fleksibel, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Canva menyediakan berbagai template dan fitur visual yang membantu guru maupun siswa menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami.

Azizah & Susanti (2021/2022) menjelaskan bahwa Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan penyajian materi dalam bentuk infografis yang ringkas namun informatif. Melalui fitur desain yang variatif, Canva mendukung proses penyampaian informasi secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Pelangi (2020) mengemukakan bahwa Canva adalah aplikasi desain berbasis daring yang menawarkan berbagai alat untuk membuat poster, presentasi, dan media pembelajaran lainnya. Aplikasi ini sangat mudah dipelajari, bahkan oleh pemula, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui penyusunan tampilan visual yang menarik.

Berdasarkan beberapa sumber, Canva dapat dipahami sebagai aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template, ikon, elemen visual, dan fitur pengeditan yang mudah digunakan. Canva mendukung proses pembelajaran dengan membantu guru dan siswa menghasilkan materi yang lebih interaktif dan menarik secara visual. Dengan tampilan yang sederhana dan fitur yang lengkap, Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

b. Fitur Canva

Canva memiliki beragam fitur yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam membuat produk visual secara cepat, praktis, dan menarik. Sebagai aplikasi berbasis digital, Canva menyediakan elemen-elemen desain yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif tanpa memerlukan kemampuan desain profesional.

Salah satu fitur utama yang ditawarkan Canva adalah ketersediaan template siap pakai. Template tersebut mencakup berbagai kategori seperti presentasi, infografis, poster, video pendek, lembar materi, dan

desain pendidikan lainnya. Template ini membantu pengguna memulai proses desain dengan struktur yang sudah rapi sehingga pembuatan media pembelajaran menjadi lebih efisien (Harianto, 2022).

Selain template, Canva juga dilengkapi alat penyuntingan visual yang sangat mudah digunakan. Pengguna dapat menambahkan teks, mengubah jenis huruf, memilih warna, memasukkan gambar, ikon, ilustrasi, hingga grafik. Elemen-elemen tersebut dapat dipadukan secara bebas sesuai kebutuhan. Kemudahan ini membuat guru lebih kreatif dalam menyusun materi dan memungkinkan siswa mengembangkan ide visual mereka (Azizah & Susanti, 2021).

Canva juga menyediakan pustaka aset visual yang sangat lengkap, mulai dari foto, ilustrasi, stiker, bentuk geometris, hingga elemen animasi. Aset visual tersebut dapat dimanfaatkan untuk memperjelas konsep pembelajaran dan membuat tampilan media lebih menarik. Keberagaman aset ini mendukung kegiatan belajar berbasis visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Pelangi, 2020). Fitur lain yang tidak kalah penting adalah kemampuan kerja kolaboratif.

Canva memungkinkan beberapa pengguna mengedit desain yang sama melalui tautan berbagi. Hal ini sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk membuat poster, presentasi, atau infografis secara bersama-sama. Selain itu, Canva memiliki sistem penyimpanan otomatis (*auto-save*)

dan dukungan multi-perangkat. Desain dapat diakses melalui laptop, tablet, maupun telepon pintar. Kemudahan akses ini membuat pengguna lebih fleksibel dalam menyelesaikan proyek desain kapan pun dan di mana pun diperlukan. Secara keseluruhan, fitur-fitur yang dimiliki Canva mulai dari template, alat penyuntingan visual, pustaka elemen desain, kolaborasi daring, hingga aksesibilitas tinggi menjadikannya sebagai media pembelajaran digital yang relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

c. **Manfaat Canva**

Pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang dapat dirasakan baik oleh guru maupun peserta didik. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan kualitas penyajian materi. Tampilan visual yang menarik membuat informasi lebih mudah dipahami dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Media yang dirancang secara visual terbukti mampu membantu siswa memproses informasi dengan lebih cepat, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan grafis atau ilustrasi.

Harianto, Ahmad, dan Utami (2022) menyatakan bahwa penggunaan Canva memungkinkan guru menyusun sumber belajar secara lebih kreatif dan inovatif. Melalui fitur desain yang variatif, guru dapat mengemas materi ajar menjadi lebih estetik tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit. Dengan demikian, waktu

yang dibutuhkan untuk menyiapkan media pembelajaran menjadi lebih efisien. Canva juga bermanfaat bagi siswa karena menyediakan ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan visual.

Penggunaan elemen grafik, warna, dan ilustrasi mendorong siswa mengungkapkan ide dalam bentuk desain. Azizah dan Susanti (2021) menekankan bahwa penggunaan infografis melalui Canva membuat siswa lebih mudah menganalisis informasi dan menyusun konsep secara ringkas namun bermakna. Manfaat berikutnya adalah adanya fitur kolaborasi yang memfasilitasi kerja sama antar siswa. Dengan fitur ini, beberapa peserta dapat bekerja pada satu proyek secara bersamaan, sehingga sangat relevan untuk model pembelajaran berbasis proyek. Pelangi (2020) menambahkan bahwa fleksibilitas Canva yang dapat diakses melalui berbagai perangkat memungkinkan guru dan siswa bekerja di mana saja, sehingga memperkuat prinsip pembelajaran fleksibel dan mandiri.

Secara keseluruhan, Canva memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kreativitas siswa, membantu guru menyajikan materi dengan lebih baik, serta mendukung pembelajaran kolaboratif yang relevan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Proses penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa langkah sederhana. Aplikasi ini dirancang agar mudah dipahami oleh pengguna baru, sehingga guru maupun

siswa dapat mengoperasikannya tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Langkah pertama adalah membuat akun atau masuk ke platform Canva melalui situs web resmi atau aplikasi mobile. Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan alamat email, akun Google, atau akun media sosial lainnya. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke beranda yang menampilkan berbagai pilihan desain. Langkah kedua, pengguna dapat memilih jenis desain atau template yang sesuai dengan kebutuhan. Canva menyediakan banyak kategori seperti poster, presentasi, infografis, video pendek, dan dokumen pendidikan lainnya.

Pemilihan template membantu pengguna memulai desain dengan struktur yang sudah tersedia. Langkah ketiga adalah mengedit desain sesuai kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur penyuntingan seperti menambahkan teks, mengganti jenis huruf, mengatur warna, memasukkan gambar, ikon, grafik, atau elemen visual lain. Pengguna juga dapat menyusun tata letak sesuai kreativitas masing-masing.

Selanjutnya, Canva memungkinkan pengguna bekerja sama secara daring dengan membagikan tautan desain kepada rekan kerja atau siswa. Fitur ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang mendorong kolaborasi. Setelah selesai, pengguna dapat melanjutkan dengan menyimpan, mengunduh, atau membagikan hasil desain. File dapat diunduh dalam berbagai format seperti PNG, JPG, PDF, atau MP4 untuk video. Canva juga menyimpan desain secara otomatis

sehingga pengguna tidak perlu khawatir kehilangan hasil kerja.

Dengan langkah-langkah tersebut, baik guru maupun siswa dapat menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang fleksibel, praktis, dan efektif untuk menyusun materi visual yang mendukung proses belajar.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, cara pandang, atau solusi baru yang memiliki nilai dan relevansi dalam memecahkan suatu persoalan. Dalam pembelajaran, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan melahirkan ide orisinal, tetapi juga mencakup kemampuan mengombinasikan informasi, mengembangkan gagasan, dan menyesuaikan konsep dengan situasi baru. Semiawan (2010) menyatakan bahwa kreativitas muncul melalui proses berpikir yang terbuka, fleksibel, dan memungkinkan individu mengekspresikan pemahamannya secara unik.

Menurut Suryana (2013), kreativitas adalah kemampuan untuk menghadirkan gagasan inovatif yang dapat menjawab tantangan atau masalah tertentu. Proses kreatif biasanya melibatkan pengamatan, eksplorasi gagasan, evaluasi, dan pengembangan solusi yang tidak selalu bersifat linier. Di sisi lain, Munandar (2021) menegaskan bahwa kreativitas merupakan bentuk berpikir divergen di mana individu

mampu menghasilkan berbagai alternatif ide dan melihat hubungan yang tidak biasa antara konsep yang sudah dikenal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan mental yang memungkinkan seseorang menciptakan ide baru, memodifikasi informasi yang ada, dan menghasilkan karya atau solusi yang bermakna melalui proses berpikir yang fleksibel dan orisinal.

b. Karakteristik Kreativitas

Karakteristik kreativitas dapat diamati dari perilaku dan cara seseorang memproses informasi. Semiawan (2010) mengemukakan bahwa individu kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang mengeksplorasi hal-hal baru, serta berani mencoba solusi alternatif. Mereka juga cenderung tidak mudah puas dengan jawaban pertama yang muncul dan ingin melihat berbagai kemungkinan lain.

Sementara itu, Suryana (2013) menyebutkan bahwa kreativitas ditandai dengan kemampuan menggabungkan ide, memodifikasi informasi, dan menyusun pola pikir baru yang lebih produktif. Dalam konteks pembelajaran, siswa yang kreatif biasanya aktif mengemukakan pendapat, mampu memberikan ide tambahan ketika berdiskusi, dan dapat memvisualisasikan konsepsi yang berbeda dari temannya.

Karakteristik ini menunjukkan bahwa kreativitas merupakan proses aktif yang melibatkan kemampuan kognitif, sikap terbuka, serta

dorongan untuk berpikir di luar kebiasaan.

c. Indikator Kreativitas

Munandar (2021) mengidentifikasi empat indikator utama kreativitas yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan, yaitu:

- 1) Kelancaran (fluency), kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu tertentu.
- 2) Keluwesan (flexibility), kemampuan melihat masalah dari berbagai perspektif dan memberikan alternatif solusi.
- 3) Keaslian (originality), kemampuan menghadirkan gagasan yang unik, jarang dipikirkan orang lain, atau tidak bersifat klise.
- 4) Elaborasi (elaboration), kemampuan mengembangkan dan memperinci ide sehingga menjadi lebih matang dan bermakna.

Indikator ini dapat diukur melalui tugas, penyusunan karya visual, diskusi kelas, atau hasil produk pembelajaran lainnya. Semakin tinggi kemampuan siswa pada indikator tersebut, semakin baik tingkat kreativitasnya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas berkembang melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal. Semiawan (2010) menjelaskan bahwa faktor internal mencakup kemampuan kognitif, motivasi, minat, kepercayaan diri, serta kondisi emosional. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik yang kuat cenderung lebih kreatif dibandingkan

dengan siswa yang hanya mengikuti instruksi tanpa dorongan pribadi. Suryana (2013) menambahkan bahwa lingkungan belajar juga memiliki peran penting. Lingkungan yang memberi kesempatan bereksperimen, memberikan kebebasan berpikir, dan menghargai perbedaan ide sangat mendukung tumbuhnya kreativitas. Fasilitas belajar, metode pengajaran yang variatif, serta interaksi positif dengan guru dan teman sebaya menjadi faktor eksternal penting.

Munandar (2021) menegaskan bahwa kreativitas dapat meningkat ketika siswa diberi tantangan, akses pada berbagai sumber belajar, serta kesempatan untuk menghasilkan karya orisinal. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas membutuhkan kombinasi dukungan internal (kemampuan dan motivasi) serta lingkungan belajar yang kondusif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan kemampuan yang dialami peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut bisa berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Menurut Fitriyani dalam INSANIA (2017), dalam sistem pendidikan nasional, hasil belajar diukur melalui domain kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan klasifikasi taksonomi Bloom.

Hasil belajar tidak hanya sekadar skor tes; seperti yang ditunjukkan oleh penelitian dalam Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, Dimyati (2006) memandang hasil belajar sebagai perkembangan mental siswa bukan hanya informasi yang dihafal, tetapi pemahaman dan penerapan pengetahuan.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menggambarkan kemampuan spesifik yang harus ditunjukkan siswa setelah proses pembelajaran. Indikator hasil belajar merupakan alat ukur atau tanda yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Hamalik (2017), indikator hasil belajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator harus bersifat spesifik, terukur, dan dapat diamati agar dapat digunakan untuk menilai keberhasilan pembelajaran secara objektif. Indikator berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menyusun instrumen penilaian.

Kunandar (2015) berpendapat indikator hasil belajar merupakan kemampuan terukur yang menggambarkan pencapaian kompetensi, meliputi:

- 1) Perilaku yang dapat diamati
- 2) Kemampuan yang sesuai dengan kompetensi dasar
- 3) Kemampuan kinerja (performance)

Sedangkan Sudjana (2016) menyebutkan indikator hasil belajar ditunjukkan dengan :

- 1) Penguasaan bahan Pelajaran
- 2) Perubahan tingkah laku
- 3) Kemampuan menerapkan konsep
- 4) Keterampilan intelektual dan motorik
- 5) Sikap dan nilai terhadap pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator hasil belajar merupakan kemampuan atau perilaku khusus yang dapat diamati dan diukur, yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

c. Dimensi Hasil Belajar (Ranah Belajar)

Hasil belajar mencakup tiga ranah utama yang saling berkaitan: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Kognitif: Meliputi aspek pengetahuan dan pemahaman konsep. Evaluasi ranah ini sering menggunakan tes tertulis, kuis, atau soal esai.
- 2) Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi siswa. Penilaian afektif bisa dilakukan melalui observasi, angket sikap, atau refleksi siswa.
- 3) Psikomotorik: Melibatkan keterampilan fisik atau tindakan, seperti gerakan, praktik, dan tugas kinerja. Penilaian psikomotorik biasanya menggunakan rubrik kinerja atau observasi langsung.

Dalam evaluasi menyeluruh, ketiga ranah tersebut harus dipertimbangkan agar hasil belajar mencerminkan perkembangan siswa secara utuh.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan pembelajaran:

1) Faktor Internal

- a) Motivasi dan minat belajar: Motivasi tinggi mendorong siswa aktif belajar dan berusaha lebih keras. Hal ini dikemukakan dalam jurnal Jurnal Teknologi Pendidikan bahwa motivasi dan keinginan siswa untuk menguasai materi berpengaruh signifikan pada hasil belajar.
- b) Kemampuan kognitif dasar: Pemahaman awal siswa terhadap konsep berpengaruh pada kemampuan mereka menyerap materi baru dan menerapkannya.

2) Faktor Eksternal

- a) Media dan metode pembelajaran: Penggunaan media yang tepat serta metode mengajar yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Sebagai contoh, penelitian pada SMK (Sutrisno & Siswanto, 2020) menunjukkan bahwa metode praktis dan media belajar memengaruhi hasil pembelajaran siswa.

- b) Evaluasi yang menyeluruh: Aspek evaluasi yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat memberikan gambaran lengkap tentang pencapaian siswa.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa memahami konsep kehidupan bermasyarakat, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, serta membangun kesadaran sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara. Materi IPS mencakup aspek-aspek sosial, geografi, ekonomi, dan sejarah yang sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa pengertian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):

- a. Menurut National Council for the Social Studies (NCSS) pada tahun 1992, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipahami sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan membentuk serta mengembangkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik. Dalam pelaksanaannya di lingkungan sekolah, IPS disusun secara sistematis melalui penggabungan sejumlah disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan bidang ilmu lain yang relevan.
- b. Moeliono Cokrodikardjo (dalam Miftahuddin 2016: 270-271): PS merupakan mata pelajaran yang dibangun melalui pengintegrasian

sejumlah disiplin ilmu sosial dengan menggunakan pendekatan lintas bidang. Kajian IPS memanfaatkan berbagai konsep dari sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia. Selanjutnya, materi dari berbagai disiplin tersebut disusun dalam bentuk yang lebih sederhana agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta memudahkan pencapaian tujuan pendidikan.

- c. Trianto (2010: 171) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.
- d. Menurut Somantri (Soemantri, 2001), Bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis- psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan UUD 1945

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli, IPS dapat dimaknai sebagai bidang studi yang menggabungkan berbagai konsep dari ilmu-ilmu sosial dalam bentuk yang lebih

sederhana dan terpadu. Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan berbagai peristiwa dan permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya, berpikir kritis dalam menyikapi persoalan sosial, serta memiliki kemampuan untuk berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan mampu meningkatkan kualitas kehidupan bersama.

5. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2005, hlm. 15), pendidikan IPS bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar yang dapat mendukung perkembangan potensi dirinya. Kemampuan tersebut disesuaikan dengan bakat, minat, kapasitas, serta lingkungan tempat peserta didik berada, sekaligus menjadi landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sementara itu, Trianto (2010, hlm. 176) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah membentuk peserta didik yang memiliki kepekaan terhadap berbagai persoalan sosial di masyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS diharapkan mampu menumbuhkan sikap positif dalam menghadapi berbagai bentuk ketimpangan sosial serta mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, baik dalam kehidupan pribadi maupun di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hukum, adapun tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 dalam Supardi (2011: 186-187) yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadara akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah- masalah sosial.
- c. Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatifinovatif
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial
- e. Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dll, sehingga memiliki akhlak mulia
- f. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 14 Madiun masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya kreativitas siswa dalam mengembangkan ide,

mengintegrasikan pengetahuan, serta mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Kondisi ini muncul karena pembelajaran selama ini lebih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional yang cenderung membatasi eksplorasi siswa. Akibatnya, siswa kurang terdorong untuk berpikir secara fleksibel dan inovatif sehingga berdampak langsung pada capaian hasil belajar yang belum memenuhi harapan.

Dalam teori pembelajaran modern, kreativitas merupakan aspek penting yang mendukung keberhasilan belajar. Kreativitas tidak hanya sekadar menghasilkan ide baru, tetapi juga mencakup kemampuan memodifikasi informasi, membangun pemahaman bermakna, serta mencari solusi dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen, berkreasi, dan mengembangkan gagasan aktivitas yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar IPS. Salah satu langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang kreatif adalah melalui pemanfaatan media digital. Canva menjadi salah satu alternatif media yang relevan karena menyediakan fitur visual yang kaya, seperti template infografis, poster, presentasi, dan elemen desain lainnya.

Penggunaan Canva memberi kesempatan kepada siswa untuk menafsirkan materi IPS menjadi bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mengolah konsep menjadi karya visual, mereka secara tidak langsung memperkuat proses elaborasi, analisis, dan sintesis gagasan yang merupakan inti dari kreativitas. Dalam

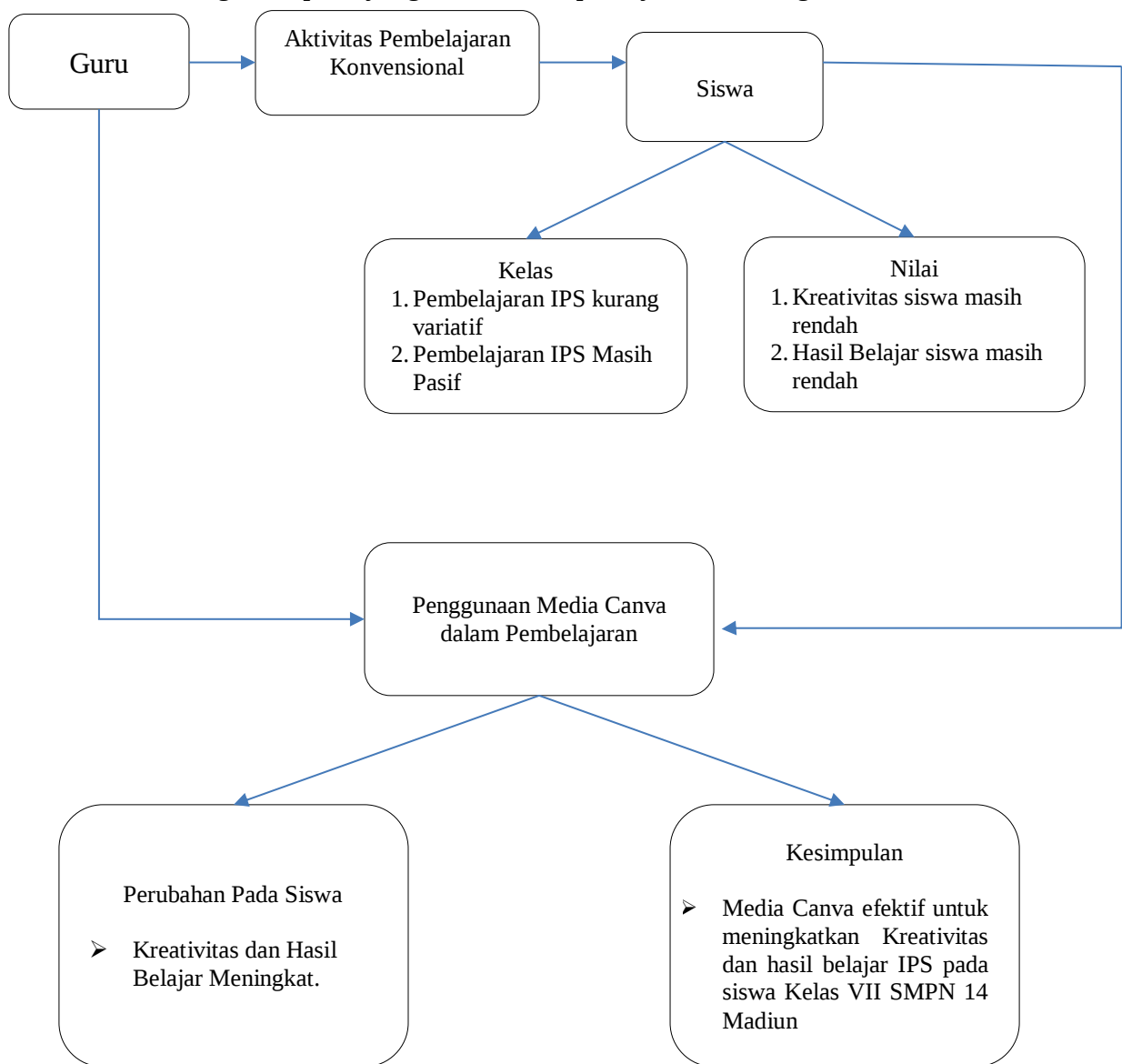
kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penggunaan Canva diterapkan melalui dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi IPS dan merancang kegiatan yang memungkinkan siswa bekerja dengan Canva.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa diberi tugas membuat infografis atau poster sebagai bentuk representasi pemahaman materi. Observasi dilakukan untuk melihat perkembangan kreativitas, partisipasi, dan perubahan perilaku belajar siswa. Hasil observasi menjadi dasar dalam tahap refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Jika proses pembelajaran menggunakan Canva berjalan optimal, siswa akan terlibat lebih aktif, mampu memunculkan ide-ide baru, serta menunjukkan kreativitas dalam menyusun produk visual. Keterlibatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS sehingga hasil belajar mengalami peningkatan signifikan.

Dengan demikian, penelitian ini memandang penggunaan Canva sebagai media yang mampu mengatasi hambatan kreativitas dan hasil belajar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Peningkatan motivasi tersebut berkontribusi pada meningkatnya capaian belajar peserta didik dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan manfaat tersebut, peneliti merasa perlu menerapkan media Canva sebagai alternatif strategi

pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dikembangkan dengan mengacu pada pola yang digunakan oleh Lusiana Oktavia (2022), dengan penyesuaian terhadap konteks dan fokus penelitian yang sedang dilakukan. Adapun kerangka berpikir yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah **dugaan atau perkiraan awal** yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data dan analisis. Hipotesis disusun berdasarkan teori, hasil penelitian terdahulu, serta penalaran logis yang relevan dengan masalah penelitian (Sugiyono, 2017). Hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media Canva, dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas VII SMPN 14 Madiun dalam pembelajaran IPS diperkirakan meningkat.
2. Penerapan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 14 Madiun.

D. Kebaharuan Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian ini mengambil beberapa referensi penelitian sebelumnya termasuk jurnal-jurnal yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPS melalui penggunaan *canva*.

Tabel 2.1 Kebaharuan Penelitian (*State of The Art*)

No.	Judul Penelitian, Nama Peneliti, Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa Annissa (2022)	Focus penelitian ini yaitu menaikkan perolehan hasil belajar. Metode yang digunakan yaitu prosedur siklus, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.	Hasil penelitian Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>canva</i> ini dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar siswa VIII.6 SMPN 13 Padang
2.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam, Darwis (2024)	Focus penelitian ini yaitu mengetahui efektifitas penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas XI IPS. Dengan menggunakan metode quasi eksperimen, penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Guru Di SDN Karangrejo 01 Kota Semarang , Tantri Febriana (2024)	Focus penelitian ini yaitu mengevaluasi bagaimana media pembelajaran berbasis Canva dapat mengembangkan kreatifitas guru SDN Karangrejo 01. Penelitian ini menggunakan metode R&D 4D untuk meningkatkan kreativitas guru.	Media Canva dinyatakan sangat layak (validasi media 91%, validasi materi 98%). Media yang dikembangkan mampu meningkatkan kreativitas guru dan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik.
4.	Efektivitas Penggunaan Media	Mengukur efektivitas media interaktif Canva dalam	Rata-rata nilai meningkat dari 52,78 ke 74,89

	Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang , Nur Afifah (2025)	meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.	(kenaikan 22,11 poin). sehingga terdapat perbedaan signifikan. Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMK.
5.	<i>Utilization of Canva Application for Elementary School Learning Media</i> , Rita Hidayati (2023)	Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik materi dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar	Pemanfaatan Canva sebagai media belajar multimedia, meningkatkan minat siswa, memperjelas materi, dan mempermudah pemahaman
6.	<i>Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills</i> , Mildah Rocmatul Laili Abin (2023)	Fokus penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital terhadap kemampuan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode kausal komparatif (ex-post facto),	Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien regresi sederhana bernilai positif sebesar 0,572. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital, maka semakin meningkat pula kemampuan kreativitas mahasiswa

Berdasarkan enam penelitian tersebut, dapat terlihat bahwa penelitian yang telah disusun sebagai *State Of The Art* (SOTA) menggunakan media

canva sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas siswa dan Canva juga mendukung peningkatan hasil belajar IPS melalui visual yang menarik mudah dipahami serta canva mempermudah guru dalam membuat media yang inovatif dan menarik. Penelitian ini menggunakan media Canva untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS.