

**HUBUNGAN APLIKASI MEDIA CANVA TERHADAP  
KREATIVITAS SISWA PADA PROJEK PENGUATAN  
PROFIL PELAJAR PANCASILA  
DI SDN 02 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**

**REVA NOVENTI  
19591179**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2024**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth. Bapak Rektor IAIN Curup  
Di-  
Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa IAIN Curup oleh:

Nama : Reva Noventi  
Nim : 19591179  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : **Hubungan Aplikasi Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di SDN 02 Rejang Lebong**

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb  
Curup, 24 Januari 2024

Pembimbing I,

  
Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I  
NIP. 195909291992031002

Pembimbing II,

  
Dr. Guntur Gunawan, M.Kom  
NIP. 198007032009011007

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reva Noventi

NIM : 19591179

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 24 Januari 2024  
Penulis,



**Reva Noventi**  
**NIM 19591179**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119  
Website/facebook: Fakultastarbiyah IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 353 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/2/2024

Nama : Reva Noventi  
Nim : 19591179  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap Kreativitas Siswa pada  
Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Februari 2024

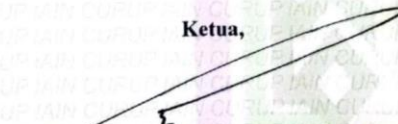
Pukul : 09.30 – 11.00 WIB.

Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

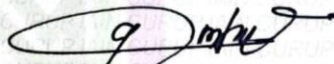
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

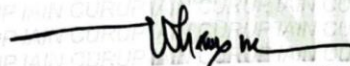
Ketua,

  
**Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd.I**  
NIP. 19590929 199203 1 001


Sekretaris,

  
**Dr. Guntur Gunawan, M. Kom.**  
NIP. 19800703 200901 1 007

Penguji I,

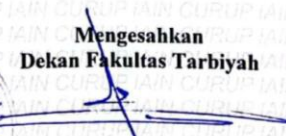
  
**Dr. Edi Wahyudi Mucktar, M.Pd**  
NIP. 19730313 199702 1 001

Penguji II,

  
**Dr. Abdul Sahib, S. Pd. I., M. Pd**  
NIP. 19720520 200312 1 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah



  
**Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillah Puji Syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap Kreativitas Siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong”.

Skripsi ini penulis susun sebagai persyaratan dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Penulis menyadari bahwa dalam pencapaian menyelesaikan skripsi ini tidaklah lepas dari bantuan banyak pihak. Untuk bimbingan dan arahan yang diberikan, dengan bangga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah., M.Pd.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Dr. Muhammad Istan, S.E.,M.Pd.,MM. selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Dr. Nelson, S.Ag.,M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
7. Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Dr. Guntur Gunawan, M.Kom selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Siti Zulaiha M,Pd.I. selaku pembimbing Akademik Penulis.
9. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN curup yang telah memotivasi dan mendidik dengan segenap ilmu pengetahuan yang sangat berharga.
10. Rekan-rekan seperjuangan, Mahasiswa/I Fakultas Tarbiyah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Angkatan 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangatlah penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Curup, 24 Januari 2024

Penulis,



**Keya Noventi**  
**NIM 19591179**

# MOTTO

”JANGAN BANDINGAKAN PROSESMU DENGAN ORANG LAIN,  
KARENA SETIAP ORANG MEMILIKI PROSES YANG BERBEDA UNTUK  
MENCAPAI TUJUANNYA”.

“LIBATKAN ALLAH DALAM SETIAP PROSESMU, KARENA SESULIT APAPUN  
UJIANNYA PASTI AKAN IA TUNJUKKAN JALANNYA HINGGA KAU MENCAPAI  
TITIK TUJUMU”.

(REVA NOVENTI)

“BOLEH JADI KAMU MEMBENCI SESUATU PADAHAL IA AMAT BAIK  
BAGIMU, DAN BOLEH JADI (PULA) KAMU MENYUKAI SESUATU  
PADAHAL IA AMAT BURUK BAGIMU; ALLAH MENGETAHUI,  
SEDANGKAN KAMU TIDAK MENGETAHUI”

(QS AL-BAQARAH: 216).

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan rasa syukur yang tiada batasnya, Kebahagiaan ini tidak ingin saya miliki sendiri, maka dari itu dengan rahmat dan izin-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan hormati yaitu ayahanda Willi, S.Pd dan Ibunda Maisarah, mereka berdua adalaah laki-laki dan perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat saya serta sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia ini. Yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a tulus yang selalu kalian langitkan. Berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu saya bisa berada dititik ini, sehat selalu dan temani saya disetiap proses hidup ini.
2. Saudara kandung saya Heru Joan Saputra, Resza Juwita dan Tina Indriani dan juga saudara ipar saya Frengki Friyadi, serta keponakan saya tercinta Salwa Dzakia, terimakasih karena kalian selalu memberikan dorongan dan motivasi untuk saya sehingga saya bisa ada di tahap ini, terimakasih sudah selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk saya. ayo untuk selalu saling support terus, kelak kalian harus menjadi saksi kesuksesan adik kalian ini.
3. Dosen Pembimbing terbaik Bapak (Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I dan bapak Dr. Guntur Gunawan, M.Kom) terimakasih banyak atas bimbingannya,



kritik, saran, ilmu dan selalu meluangkan waktu disela kesibukkan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan berlipat ganda serta selalu memudahkan segala urusan bapak.

4. Semua pihak yang sudah terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini, yang mungkin tidak bisa saya tulis satu per-satu.
5. Dan terakhir untuk diri sendiri, terimakasih karena sudah mampu bertahan, berusaha, dan berjuang hingga sampai sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari banyaknya tekanan diluar keadaan dan tidak memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Ayo tetap berusaha lebih keras lagi demi masa depan yang cerah karena ini merupakan awal dari semuanya.

## ABSTRAK

### HUBUNGAN APLIKASI MEDIA CANVA TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SDN 02 REJANG LEBONG

Oleh: Reva Noventi  
19591179

Aplikasi Media Canva merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam kebutuhan mendesain baik poster, templet, baliho dan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi canva siswa dapat melatih kreativitasnya, bukan hanya itu mereka juga memanfaatkan teknologi secara baik dengan menggunakan canva. Adapun masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu rendahnya kreativitas siswa serta minimnya pemanfaatan teknologi secara tepat di era sekarang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui ada atau tidaknya hubungan (korelasi) antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar pancasila di SDN 02 Rejang Lebong. (2) mengetahui seberapa besar tingkat hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

Metode dalam penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi yang diambil pada penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas V SDN 02 Rejang Lebong sebanyak 118 siswa. Sample pada penelitian ini sebanyak 30 siswa yang ditentukan berdasarkan teori Arikunto dimana sample diambil dari 25% jumlah populasi. Dalam penelitian ini angket yang disebarakan telah dilakukan uji validitas dan juga reabilitas untuk mengetahui kelayakan dalam penggunaannya. Teknik sampling yang digunakan yaitu random sampling. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (*questioner*) dan juga dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, analisis deskriptif data, uji prasyarat dan uji korelasi.

Adapun hasil dalam penelitian yang dilakukan penilitu ini yaitu menunjukkan bahwa (1) terdapat korelasi (hubungan) yang signifikansi antara aplikasi media canva dan kreativitas siswa yang di tunjukkan dengan nilai  $r_{hitung} = 0,436$ , sedangkan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dengan  $N=30$  adalah 0,361 atau ( $0,436 > 0,361$ ), (2) tingkat hubungan aplikasi media canva dan kreativitas siswa berada pada tingkat sedang atau cukup dengan  $r_{hitung} = 0,436$ . Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar pancasila sebesar 0,436, dengan tingkat hubungan terletak pada taraf sedang atau cukup.

**Kata kunci** ; Media Canva, Kreativitas dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	10
B. Kajian Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	44
D. Hipotesis Penelitian .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
D. Identifikasi Variabel Penelitian.....	51
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	51
F. Data dan Sumber Data .....	53
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
H. Validitas dan Reabilitas .....	58
I. Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian .....	68
B. Pelaksanaan Penelitian .....	77
C. Pengujian Prasyarat Analisis.....	79
D. Hasil Penelitian .....	82
E. Pembahasan .....	93
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian.....	49
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian .....	50
Tabel 3.3 Skort Skala Likert .....	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Variabel X.....	57
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Variabel V.....	57
Tabel 3.6 Validitas Angket Variabel X (Media Canva).....	59
Tabel 3.7 Validitas Variabel Y (Kreativitas Siswa) .....	60
Table 3.8 Uji Realibitas Aplikasi Media (Variabel X).....	62
Tabel 3.9 Uji Reabilitas Kreativitas Siswa (Variabel Y).....	62
Tabel 3.10 Pedoman Tingkat Hubungan Korelasi.....	63
Tabel 4.1 Status Guru SDN 02 Rejang Lebong .....	72
Tabel 4.2 Golongan Guru SDN 02 Rejang Lebong .....	72
Tabel 4.3 Sertifikasi Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	72
Tabel 4.4 Ijazah Guru SDN 02 Rejang Lebong .....	72
Tabel 4.5 Umur Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	72
Tabel 4.6 Jenis Kelamin Guru SDN 02 Rejang Lebong.....	73
Tabel 4.7 Daftar Guru SDN 02 Rejang Lebong .....	73
Tabel 4.8 Tenaga Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong.....	74
Tabel 4.9 Gologan Tenaga Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong.....	74
Tabel 4.10 Ijazah Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong.....	74
Tabel 4.11 Umur Tenaga Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong .....	74
Tabel 4.12 Jenis Kelamin Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong.....	74
Tabel 4.13 Nama Tenaga Kependidikan SD N O2 Rejang Lebong .....	74
Tabel 4.14 Tingkat Sisswa .....	75
Tabel 4.15 Jenis Kelamin Siswa.....	75
Tabel 4.16 Umur Siswa.....	75
Tabel 4.17 Agama Siswa.....	75

Tabel 4.18 Ruang Kelas SD N O2 Rejang Lebong .....	76
Tabel 4.19 Laboratium SD N O2 Rejang Lebong .....	76
Tabel 4.20 Perpustakaan SD N O2 Rejang Lebong .....	76
Tabel 4.21 Uji Normalitas .....	79
Tabel 4.22 Uji Linearitas.....	80
Tabel 4.23 Uji Homogenitas .....	81
Tabel 4.24 Uji Hipotesis.....	81
Tabel 4.25 Hasil Angket Media Canva (X).....	83
Tabel 4.26 Statistik Perhitungan Aplikasi Media Canva (X) .....	84
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Aplikasi Media Canva(X) .....	85
Tabel 4.28 Hasil Angket Kreativitas Siswa (Y) .....	87
Tabel 4.29 Statistik Perhitungan Aplikasi Media Canva (X) .....	88
Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi dan Kreativitas Siswa(Y) .....	89
Tabel 4.31 Data Korelasi.....	90
Tabel 4.32 Hasil Korelasi Variabel X dan Y.....	91
Tabel 4.33 Interpretasi Korelasi Product moment.....	94

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Media Canva .....	20
Gambar 2.2 Profil Pelajar Pancasila .....	26
Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Aplikasi Media Canva.....	85
Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa .....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang sengaja dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk mengembangkan kelebihan atau bakat yang ada dalam diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecakapan bersosialisasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial.<sup>1</sup> Dalam dunia pendidikan tentunya bukan hanya pengetahuan umum saja yang dapat di pelajari dan dikembangkan namun juga keterampilan yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Seperti yang diatur pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan tentang tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi dalam diri siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berkarakter, berilmu, sehat, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggung jawab.<sup>2</sup> Dasar landasan Undang-undang tersebut juga merupakan bagian isi dan kelengkapan kurikulum dalam pencapaian pendidikan secara formal.

Pendidikan di Indonesia tentunya mengalami perubahan disetiap tahunnya, yang pastinya mengikuti perkembangan kurikulum terbaru yang di tetapkan oleh kemendikbud. Kurikulum sendiri adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang berisi tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang dilakukan

---

<sup>1</sup> Amos Neoleka dan Grace Amiaalia, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2017), h. 14.

<sup>2</sup> Irwan Gesmi dan Yun hendri, *Pendidikan Pancasila* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), h. 20.

sebagai petunjuk dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas untuk mencapai tujuan Pendidikan.<sup>3</sup> Tentunya pendidikan di Indonesia mengikuti perkembangan kurikulum yang ada sebagai pedoman dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang ada. Saat ini di Indonesia telah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada pendidikan Indonesia saat ini, menuntut seorang guru harus mampu dan siap menghadapi pembelajaran yang berbasis digital, akibat dari perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesat. Sebagai contoh dengan hadirnya internet maka bisa lebih mempermudah dalam proses belajar mengajar dalam membantu pendidik, dengan internet seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi dan materi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Selain tuntutan teknologi guru juga dituntut keadaan untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital seperti saat ini. Kurikulum Merdeka sendiri merupakan kurikulum yang diciptakan oleh Menteri Pendidikan kita Nadiem Makarim dimana di dalam kurikulum merdeka memberikan kebebasan siswa untuk mengeksplor kemampuan dan minatnya.<sup>4</sup> Dengan diterapkannya kurikulum merdeka proses pembelajaran pun terasa berbeda karena tentunya strategi dan juga alat yang digunakan berbeda, pada kurikulum merdeka ini guru dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran kurikulum merdeka pada sekolah penggerak mengacu pada profil

---

<sup>3</sup> Annisa Rohimah dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4 No 6 tahun 2022, h.7411.

<sup>4</sup> Sita Rosita dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu.2022.6313-6319, Juli 2022, h. 6318.



pelajar pancasila yang memiliki tujuan agar mampu menciptakan lulusan yang memiliki rasa cinta akan pancasila sehingga mampu menjunjung tinggi nilai pancasila.<sup>5</sup> Pada penerapan kurikulum merdeka ada yang namanya Proyek penguatan Profil Pancasila dimana pada pembelajaran P5 ini nantinya dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa sesuai dengan minat bakat yang ia miliki. Dalam kurikulum merdeka sendiri guru mempunyai keleluasaan dalam memilih alat ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Profil Pelajar Pancasila adalah salah satu wujud nyata dalam meningkatkan mutu dunia Pendidikan di negara kita Indonesia dimana di dalamnya lebih menutamakan pembentukan karakter anak dengan cara mengembangkan minat dan bakat yang ada di diri mereka. Di era globalisasi ini perkembangan karakter sangat dibutuhkan agar dapat menyelaraskan antara perkembangan teknologi dan perkembangan humanistik. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan salah satu program ajar pada kurikulum merdeka dimana peserta didik akan diberi tugas berupa proyek yang dapat meningkatkan pengetahuan dan juga kreativitasnya, namun harus sesuai dengan tema dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), adapun tema dari P5 yaitu : Gaya Hidup Bersih dan Sehat, Kearifan Lokal (Tradisional), Bhineka tunggal Ika, Rekayasa & Teknologi, dan Kewirausahaan.<sup>6</sup> Tugas Proyek P5 yang diberikan kepada siswa tentunya berdasarkan tema yang ditentukan oleh pemerintah dengan tujuan agar

---

<sup>5</sup>Sita Rosita dkk, "Implementasi Kurikulum Merdeka...", h. 6319.

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 6320.

siswa lebih terarah dalam mengembangkan bakat dan bakat mereka sesuai dengan tema yang ada. Proyek yang diberikan tidak diperuntukkan dalam menggapai target capaian pembelajaran , jadi tidak bergantung pada mata pelajaran, hal ini sesuai dengan tujuan dari P5 dimana siswa pada proyek ini diarahkan untuk lebih mengetahui minat dan bakat yang ada dalam diri mereka jadi proyek yang diberikan pun tidak bergantung pada mata pelajaran yang ada.

Penerapan KUMER (kurikulum merdeka) yang memiliki kegiatan pembelajaran berupa proyek dengan berbagai tema menuntut guru kelas harus serba bisa, sehingga ketika di adakan suatu proyek dengan tema yang ada akan lebih memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan juga prakteknya, karena didalam tugas proyek ini nantinya harus memiliki hasil yang dapat di tampilkan. Apalagi di Era revolusi industri 4.0 dalam proses pembelajaran harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masa ini merupakan era dimana semua informasi dapat diperoleh da disebarluaskan secara mudah serta cepat melauai internet. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi akan mempengaruhi dunia pendidikan tentunya.<sup>7</sup> Pembelajaran berbasis teknologi semakin diterapkan dalam seluruh lapisan sekolah. Siswa harus difasilitasi untuk menggali sumber belajar yang diperoleh dan mendiskusikannya, sedangkan guru memfasilitasinya selama proses pembelajaran, seperti mendorong siswa untuk mencari bahan ajar, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil diskusinya. Di era

---

<sup>7</sup> Rismayani, “Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan aplikasi Canva untuk Guru sekolah Dasar”, Jurnal eduped, Vol 1 No 1 tahun 2022, h.1

digital saat ini tentunya berdampak di berbagai sektor, mulai dari pendidikan, sosial, bisnis, dan ekonomi, dan lain sebagainya. Hal ini tidak menutup kemungkinan berdampak pada siswa khususnya siswa sekolah dasar yang tujuan utama pendidikannya adalah mulai belajar mengenal angka dan huruf, seperti membaca dan menghitung. Siswa membutuhkan banyak hal untuk mengembangkan keterampilan di segala bidang. Format media, bentuk fisik di mana konten dimasukkan dan ditampilkan, memfasilitasi proses pembelajaran. Media visual adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Bisa berupa diagram di layar komputer, gambar papan tulis, foto, grafik buku, kartun, dan lain-lain.

Hal ini jugalah yang dirasakan oleh para guru SD Negeri 2 Rejang Lebong ketika di terapkannya Kurikulum merdeka mereka di tuntut untuk serba bisa. Apalagi dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dan juga banyak penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik. Teknologi yang ada hanya digunakan oleh peserta didik hanya untuk mengakses sosial media untuk melakukan kegiatan yang unfaedah. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas V SD Negeri 02 Rejang Lebong yaitu Ibu Sri Rahayu, M.Pd selaku guru kelas VA, ia mengatakan “bahwa masih minimnya pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang, padahal banyak sekali teknologi yang di ciptakan yang dapat di gunakan sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dan juga untuk memanfaatkan teknologi yang ada, serta masih banyaknya penyalahgunaan teknologi yang di

gunakan terutama pada media handphone”.<sup>8</sup> Melihat hal ini bu ayu berinisiatif membuat projek penguatan profil pancasila dengan tema rekayasa dan teknologi dengan memanfaatkan media canva untuk mengembagkan kreativitas peserta didik dimana nantinya peserta didik akan di beri tugas untuk membuat dan mengedit sebuah poster dengan semenarik mungkin, namun sebelumnya mereka akan di beri teori terlebih dahulu bagaimana cara mengedit dan juga mengaplikasikan media canva. Aplikasi media canva merupakan aplikasi yang menyediakan banyak pilihan template dalam mengedit, pengguna cukup memilih template sesuai dengan kebutuhannya. Dengan canva diharapkan dapat meningkatkan kreativitas seseorang,<sup>9</sup> Canva dapat diakses melalui Handphone atau laptop. Media canva merupakan salah satu alat yang dapat di gunakan untuk menggali potensi yang dimiliki siswa terutama di bidang mengedit dan juga untuk mengembangkan ide kreatif yang dimiliki peserta didik. Dimana di media canva ini nantinya siswa dapat membuat sebuah karya dengan mengembangkan ide kreatif yang mereka miliki dan dengan menggunakan canva berarti mereka juga memanfaatkan teknologi dalam bidang yang positif bukan hanya sebagai media untuk berselancar di media sosial namun juga untuk mengembagkan kreativitas dan juga kemampuan mereka.

Berdasarkan penjelasan dan juga hasil observasi yang dilakukan, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada projek penguatan profil pelajar Pancasila kelas V SD 2 Rejang Lebong.

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Sri Rahayu, Guru Kelas VA SD Negeri 2 Rejang Lebong, di ruang Kelas belajar VA pada tgl 15 Desember 2022.

<sup>9</sup> Rismayani, “Pelatihan Memuat Media Promosi Sederhana dengan aplikasi Canva untuk Guru sekolah Dasar”, Jurnal eduped, Vol 1 No 1 tahun 2022, h.3

Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam menggunakan media canva sehingga guru dapat mengukur tingkat kreativitas siswa dalam menggunakan aplikasi media canva sesuai dengan indikator kreativitsa yang ada. Pada penggunaan plikasi Canva juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, nantinya juga akan mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada secara positif bukan hanya untuk dunia permainan saja. Dalam ranah pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi. Adapun berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap Kreativitas Siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek pengutan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong ?
2. Seberapa kuat tingkat hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek pengutan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan yang signifikan antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui seberapa kuat tingkat hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan di bidang teknologi khususnya dalam media canva, Serta bisa menunjukan seberapa besar hubungan signifikan yang ada antara media canva dengan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan profesional khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan media canva.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti Proyek Penguatan pelajar Pancasila (P5) dengan tema teknologi dan rekayasa karena mereka dapat mengembangkan ide kreatif mereka dalam mengedit dan juga dalam menggunakan teknologi serta dapat meningkatkan kreativitas belajar mereka.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam memanfaatkan media canva sebagai Proyek penguatan profil pelajar Pancasila pada tema teknologi dan rekayasa.
- 2) Guru akan lebih kreatif dalam mengajar siswa dengan menggunakan media canva dalam Proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

d. Bagi Institut / Organisasi Sekolah

- 1) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- 2) Sebagai bahan untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga sekolah terkait.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat pengantar pesan oleh pengirim untuk penerima pesan, dengan begitu dapat dikatakan bahwa media adalah wahana atau alat penyalur suatu informasi belajar.<sup>10</sup>

Gagne mengemukakan pendapatnya tentang media, bahwa media dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak gambar diam (poster), gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut kemudian dihubungkan dengan kemampuan belajar yang dimiliki oleh siswa sehingga nantinya diharapkan pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan juga memberikan pengalaman yang lebih kepada siswa .

Pada kegiatan belajar mengajar, media mempunyai kegunaan untuk menyampaikan informasi ke siswa.<sup>11</sup> Arsyad menyatakan bahwa media merupakan saluran komunikasi. Media

---

<sup>10</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 169.

<sup>11</sup> Arif Sudiman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2012), h.7.



tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan inovatif.

Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran.. Disisi lain media juga dapat diartikan sebagai alat perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi. Media dimanfaatkan agar pembelajaran lebih bermakna dan juga lebih menarik.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan suatu informasi dari pendidik ke peserta didik yang dilakukan secara terencana sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar secara efisien dan efektif.<sup>12</sup>

Penulis menarik kesimpulan dari pengertian media pembelajaran ialah semua alat yang digunakan dalam proses pembelajaran baik sarana atau prasarana yang menjadi penghubung antar pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi ajar sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna dan kondusif. Penggunaan media pembelajaran sendiri bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan.

---

<sup>12</sup> *Ibid.* h. 10

## b. Ciri Media Pembelajaran yang baik

Menurut Cerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media antarlain:

### 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Adapun yang dimaksud dengan ciri fiksatif pada media pembelajaran yaitu media mampu merekam, menyimpan, mengoptimalkan, menggambarkan suatu kejadian atau objek secara fiksatif, media dapat dikatakan mampu mempertahankan rekaman yang telah terjadi atau kejadian yang terjadi pada waktu tertentu yang bisa diputar tanpa mengenal waktu.<sup>13</sup> Misalnya ialah kejadian bencana alam yaitu tsunami, gempa bumi, banjir, dan lain-lainnya yang diabadikan oleh rekaman video. Ciri fiksatif ini sangat penting bagi seorang pendidik dikarenakan kejadian-kejadian itu kejadian yang telah tercatat atau tersimpan dengan format media akan dapat dipergunakan kapan saja.

### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Adapaun yang dimaksud dengan ciri manipulatif yaitu media dapat berubah dari satu kejadian ke kejadian lainnya atau dari bentuk satu ke bentuk lainnya. Persitiwa yang terjadi membutuhkan waktu lama namun bisa di percepat.<sup>14</sup> Contohnya proses pelaksanaan ibadah umrah direkam dan dipersingkat

---

<sup>13</sup> Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran edisi revisi*, (Bandung :Wacana Prima, 2008), h. 102.

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 105.

durasinya menjadi beberapa menit. Selain itu bisa mempercepat suatu kejadian bina juga memperlambat ketika menayangkan hasil rekaman video. Contohnya gempa bumi terjadi hanya kurang dari beberapa menit dapat diperlambat yang nantinya akan memudahkan untuk dipahami oleh siswa tentang bagaimana prosedur terjadinya gempa bumi tersebut.

### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Adapun yang dimaksud dengan ciri distribusi yaitu kejadian atau peristiwa dapat ditampilkan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan menggambar peristiwa lain yang mirip dengan kejadian itu.<sup>15</sup> Contohnya, rekaman video, audio disebarkan melalui flashdisk atau link yang bisa diakses menggunakan internet. Informasi yang direkam dalam format media dapat diproduksi kembali secara berulang dan bisa digunakan secara serentak di berbagai tempat dan waktu yang secara bersamaan. Bahkan dapat digunakan secara berulang-ulang.

#### c. Faktor pendukung dan Faktor penghambat Media Pembelajaran

Di dalam pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga apa yang tersampaikan akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta

---

<sup>15</sup> Muhammad Hassan, dkk, *Pembelajaran Media Ajar* (Klaten : Tahta Media Group, 2021), h. 29.

didik yang mengakibatkan terjadinya peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan ditandai peserta didik dapat mengenal atau mengidentifikasi jenis-jenis bangun ruang. Kesesuaian suatu media yang digunakan didalam proses belajar-mengajar dengan materi pembelajaran tentunya dapat mempermudah dalam penggunaan suatu media tersebut. Akan tetapi, jika dalam penggunaannya media tersebut tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan akan menyebabkan timbulnya hambatan dalam penggunaan media tersebut. Faktor pendukung penggunaan media pembelajaran:

- 1) Menayangkan gambaran tentang benda ataupun peristiwa secara langsung;
- 2) Menampilkan gambaran yang jelas sehingga dapat dilihat oleh siswa;
- 3) Dapat memusatkan perhatian peserta didik;
- 4) Mudah untuk dilakukan perbandingan antara sifat, bentuk, dan ukuran.<sup>16</sup>

Selain adanya faktor pendukung tentunya akan munculnya faktor penghambat, dimana faktor penghambat itu ialah faktor yang tentunya menjadi penghalang dalam penggunaan media pembelajaran ini, Adapun faktor penghambatnya yaitu :

- 1) Materi yang tidak sesuai dengan media pembelajaran tersebut;

---

<sup>16</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT. Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera. 2012), h. 9.

- 2) Seringnya terjadi kesalahpahaman di dalam pesan-pesan yang tidak dapat dihindari.<sup>17</sup>

#### d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya di gunakan materi dan juga strategi dari pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran yang digunakan juga sesuai dengan kebutuhan dari tenaga pengajar atau guru, hal ini tentunya agar pembelajaran yang dilakukan dapat dilakukan secara efektif serta sesuai dengan materi ajar yang dilakukan. Untuk itu media pembelajaran di bagi dalam beberapa jenis, secara umum media pembelajaran ada tiga yaitu :

##### 1) Media Visual

Yang dimaksud dengan media visual yaitu media pembelajaran yang hanya dapat dinikmati melalui indra penglihat saja, media pembelajaran berupa media visual ini berisikan informasi ataupun pesan yang berhubungan dengan materi ajar. Contoh dari media visual antarlain : Poster, gambar, bagan, peta konsep, diagram, grafik, dan lainnya.

##### 2) Media Audio

Yang dimaksud dengan media audio yaitu salah satu media ajar atau bahan ajar yang didalamnya terdapat pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang

---

<sup>17</sup> Nana Sudhja dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 16.

disajikan untuk indra pendengar dalam bentuk suara. Contoh media audio yaitu ; radio. Alat perekam pita mekanik. speaker, dan lainnya.

### 3) Media Audio Visual

Adapun aartin dari media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan menari perhatian siswa yang dapat dinikmati dengan menngunakan indra penglihat (mata) dan telinga (pendengar).<sup>18</sup> Media yang di tampilan yaitu video.

Adapun jenis dari media ini menurut Menurut Djamarah yaitu :

- a) Audio visual murni, dimana media ini berupa televisi, video, film yang dapat dinikmati dari satu arah atau suara.
- b) Audio visual tidak murni, media ini berupa film bingkai suara, dimana ganabr dan suara disajikan dari benda berbeda.

Mengingat perkembangan zaman yang tebtunya semakin maju maka jenis media pembelajaran juga semakin berkembang mengikuti zaman yang ada. Menurut Arief S. Sadiman, ia mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti internet merupakan jenis media yang banyak dipakai di era sekatrang karena tentunya lebih mempermudah para

---

<sup>18</sup> Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd dan Eni Fariyatul Fahyuni. M.Pd. *I Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo:Nizamia Learning Center, cet: 1 2016) h. 34

pendidik dan peserta didik dalam pengaplikasiannya.<sup>19</sup> Media pembelajaran dengan jenis teknologi ini tentunya lebih mengembangkan kreativitas dan pengetahuan siswa.

I Ketut Gede Darma Putra mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, adalah:

1) Internet

Media pembelajaran yang sesungguhnya dalam dunia pendidikan adalah media berbasis teknologi atau disebut internet, karena hal ini cocok dengan perkembangan zaman. Karena adanya internet pulalah media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak seperti e-learning, distance learning, web base learning, dan lainnya. Jaringan global yang mempermudah dan mempercepat dalam akses informasi dan pengetahuan adalah bantuan internet sehingga mempermudah dalam proses belajar mengajar.

2) *Mobile Phone*

Media mobile phone merupakan salah satu wujud pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media telpon seluler. Ini adalah bentuk dari kemajuan teknologi telpon yang semakin berkembang dan maju

---

<sup>19</sup> Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta

secara pesat. Sehingga guru ataupun siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui alat komunikasi yang disebut telepon seluler.<sup>20</sup>

### 3) Multimedia

Media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk penggabungan dari beberapa teks, gambar, animasi, video dan suara yang tujuannya adalah menyampaikan sebuah informasi disebut dengan multimedia. Multimedia dalam pembelajaran merupakan salah satu penggunaan teknologi mutakhir yang bersifat digital. Multimedia dapat meningkatkan kreativitas siswa dan guru. Penggunaan multimedia dapat dilakukan sesuai dengan materi ajar.<sup>21</sup>

### 4) Perangkat Komputer

Penggunaan computer dalam media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan materi ajar. Pemanfaatan computer dalam bentuk jaringan telah mendunia. Dengan computer kita dapat mengetahui banyak informasi yang tentunya dengan memanfaatkan jaringan internet yang terhubung pada komputer.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Ali Muhson. "Pengembangan Media pembelajaran berbasis teknologi informasi" Jurnal Akutansi Indonesia, Vol III, No.2 Tahun 2010. h. 8.

<sup>21</sup> Ibid. h. 9.

<sup>22</sup> Ali Muhson. "Pengembangan Media pembelajaran berbasis teknologi informasi" Jurnal Akutansi Indonesia, Vol III, No.5 Tahun 2010. h. 10.



Dari penjelasan mengenai jenis-jensi media pembelajaran diatas baik secara umum aataupun menurut I gede berdasarkan perkembangan zaman yang ada, maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa pada projek pengutan profil pelajar pancasila di kelas V dengan tema teknologi dan rekayasa dengan tugas membuat poster ini bahwa jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi dengan bantuan media berupa internet dan juga multimedia. Dimana dalam prose oembautan poster pada tugas projek ini siswa mengedit di aplikasi media canva yang dapat diakses melalui handphone ataupun laptop kemudia diakses melalui sambungan internet yang ada. Penggunaan jenis media pembelajaran berbasis teknologi oni sendiri tentunya dipilih oleh gurau karaena mengikuti perkembanga zaman yang ada serta untuk mrningkatkan kreativitas siswa melalui media multimedia dengan cara siswa megedit di aplikasi media canva. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini tentunya sangat mendukung projek pembuatan psoter ini. Pemilihan media pembelajaran pada projek P5 ini merupakan penggabungan dari media internet dan juga multimedia yang menjadi suatu komposisi yang pas untuk meningkatkan pengetahaun teknologi dan juga meningakatkan kreativitas siswa serta sessuai dengan kebutuhan di perkembangan zaman era sekarang ini.

## 2. Aplikasi Media Canva

### a. Pengertian Aplikasi Media Canva



Sumber : Google.com

Gambar 2.1  
Tampilan Aplikasi Media Canva

Aplikasi Desain Grafis berbasis online yang bisa diakses dengan menggunakan perangkat keras seperti laptop, komputer, tablet dan handphone sehingga mempermudah dalam penggunaannya dimanapun dan kapanpun saja. Aplikasi media canva berdiri pada tahun 2012 di Australia yang didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya mendirikan penerbit buku ternama di Australia bernama Fusion Books.<sup>23</sup> Di era sekarang aplikasi sedang banyak digunakan, karena aplikasi ini mudah dalam penggunaannya dan mudah dimengerti, bukan hanya itu didalamnya tersedia berbagai macam desain untuk dapat digunakan dalam hal mengedit berbagai hal, baik

---

<sup>23</sup> Donna Boedi, Muhammad Husni, dkk, 2023, *Media pembelajaran Dengan Aplikasi Canva*, Cetakan Pertama, Jawa Tengah: Penapersada. h. 12.

untuk pembuatan poster, baliho dan lainnya yang dapat di ubah-ubah sesuai dengan keinginan.<sup>24</sup> Secara sederhananya aplikasi media canva ini dapat kita artikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui laptop, computer ataupun handphone untuk mempermudah kegiatan mendesain. Aplikasi canva sendiri sangat mudah untuk digunakan.

Aplikasi media canva pada sistemnya bersifat berbayar. Namun, canva juga menyediakan fitur gratis yang dapat digunakan dalam mengedit.. Canva menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang disediakan. Dalam aplikasi media canva tersedia berbagai jenis kebutuhan untuk presentasi seperti presentasi Pendidikan, Kesehatan, bisnis, social, agama dan lainnya. Fitur presentasi dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Dengan memanfaatkan media canva dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila nantinya diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas peserta didik serta mereka dapat memanfaatkan fitur yang tersedia di canva lalu ditambah dengan ide yang dimiliki mereka. Dengan tersedia berbagai fitur yang ada didalam media canva tentunya akan lebih memudahkan dalam penggunaannya, dalam penggunaannya juga tersedia desain yang

---

<sup>24</sup>Leli Nurhayati Awaliah, "*Pemanfaatan Aplikasi Canva...*", h. 178.

sudah ada namun hanya butuh untuk dieedit saja, akan tetapi untuk melatih dan mengembangkan ide kreatif ada baiknya desain dibuat sendiri menggunakan ide-ide baru yang dimiliki.

#### b. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Canva

Dalam Pnggunaan media canva tentunya ada kekurangan dan juga kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi media canva ini. Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva.

Adapun kelebihan aplikasi dari aplikasi Media Canva yaitu sebagai berikut:<sup>25</sup>

##### 1) Mempermudah seseorang dalam membuat desain

Aplikasi media canva dapat memudahkan seseorang dalam membuat desain sesuai dengan keinginan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, video, dan presentasi dan sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

##### 2) Menyediakan banyak Template

Aplikasi Media canva menyediakan banyak templete yang dapat digunakan dalam mneedit dan tentunya ini mempermudah seseorang dalam membaut suatu desain, Karena mereka hanay cukup menyesuaikan temple apa yang diinginkan serta menentukan tulisan, ukuran yang sesuai.

---

<sup>25</sup> Merrisa Monoarta dan Abdul Haling, Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi guru, *Jurnal Seminar nasional Penguatan Rist, Inovasi dan Kreativitas*, ISBN: 978-623-387-015-3, 2021, h. 1088

### 3) Mudah dijangkau

Media canva dapat di akses dengan mudah oleh berbagai kalangan dengan menggunakan handpone. Mereka cukup mendownload aplikasi media canva lalu baut akun dan canva siap digunakan, Jika di akses melalui laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Pastinya bukan hanya kelebihan yang di miliki aplikasi canva namun juga kekurangan berikut ini kekurangan dari aplikasi canva.

Adapun kekurangan dari aplikasi Canva :<sup>26</sup>

#### 1) Aplikasi Canva dapat digunakan dengan menggunakan jaringan internet yang cukup dan stabil

Jika jaringan internet yang digunakan tidak stabil maka akan menghambat dalam penggunaan aplikasi canva, karena tanpa internet canva tidak dapat diakses.

#### 2) Dalam Aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar

Pada aplikasi canva menyediakan fitur berbayar dan juga gratis dalam penggunaa templet. Namun pada templet gratis yang disediakan menampilkan temple yang menarik hanya saja

---

<sup>26</sup> *Ibid*, h. 1089.

bagaimana nantinya pengguna sedikit menambah kreativitas dalam desainnya dengan mengandakan kreativitas,

- 3) Desain yang dipilih terkadang terdapat kesamaan desain dengan orang lain

Seringkali terdapat desain yang sama entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih.<sup>27</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai media canva diatas baik dari segi pengertian serta kelebihan dan kekurangannya maka dapat kita simpulkan indikator dari media canva yaitu terdiri dari berikut ini yaitu :

- a) Banyaknya pilihan menu

Didalam aplikasi media canva tentunya banyak sekali tersedia pilihan menu didalamnya yang tentunya untuk mempermudah para pengguna aplikasi media canva. Menu yang tersedia didalam aplikasi canva tentunya memiliki fungsinya masing-masing.

---

<sup>27</sup> Merrisa monoarfa dan Abdul haling, “*Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan KOMPETENSI Guru*”, Jurnal Universitas Negeri Makasar, Desember 2021, h. 1088-1089.

b) Menu aplikasi yang tersedia mudah untuk di gunakan

Menu yang tersedia pada aplikasi canvas elain memepermudah pengguna ternya juga mudah dalam pengaplikasian atau penggunaannya.

c) Praktis (mudah) digunakan pada perangkat keras (Komputer, Laptop dan Handphone

Aplikasi medi canva dalam penggunaannya sangat mudah untuk diakses melalui perangkay keras, baik mealalui handphone ataupun komputer. Penggunaannya yang praktis dan simple membuat para penggunanya lebih mudah dalam hal mendesain.

c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu sebagai berikut :

- 1) Mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pennguna hanphone. Peengguna laptop membuka canva melalui website resmi canva yaitu, [https://ww w.canva.com/id\\_id/](https://www.canva.com/id_id/).
- 2) Kemudian membuat akun canva, akun bisa dibuat dengan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui canva, membuat suatu desaun pada aplikasi canva dilakukan dengan bantuan dari temple yang tersida. Pengguna hanya cukup memilih temple yang sesuai

dengan kebutuhan yang diinginkan. Sehingga hal ini mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi canva, apalagi didalmnya terdapat berbagai fitur yang dengan mudah dapat diaplikasikan.

- 4) Menyimpan hasil desain dari canva, hasil desain jug sanagt mudah untuk disimpan. Setelah proses penegeditan selesai pengguna dapat menyimpan hasil desainnyua dengan cara mengklik tanda panah pada bagian pojok ats maka secara otomatis akan tersimpan.<sup>28</sup>

### 3. Projek Penguatan profil pelajar Pancasila (P5)

#### a. Pengertian Profil Pelajar Pancasila



Sumber : Google.com.

Gambar 2.2  
Profil Pelajar Pancasila

<sup>28</sup>Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIAH), Vol. 2, No. 1 DOI: 20.32665/jurnal.v2i.245, Februari 2022, h. 114.



Profil Pelajar Pancasila adalah salah satu program berbentuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang di pelajari dalam pembelajaran berbagai disiplin ilmu untuk mengobservasi lingkungan sekitar peserta didik.<sup>29</sup> Sesuai dengan namanya, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan dengan pendekatan *Project-Based Learning*, dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan bisa memberikan wadah bagi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga nantinya siswa mendapat pengalam langsung dalam belajar dan bisa menerapkan nilai-nilai pancasila.

Proyek penguatan profil pelajara pancasila harusnya menajadi bagian dari pelaksanaan kegiatan budaya sekolah. Dalam pelaksanaan proyek porfil pelajar pancasila terdapat beberapa cara yaitu holistic, komperhesif dan integritas. Proyek penguatan profil pelajar pancasila menajdi salah satu bagian terpisah dari intrakulikuler dimana P5 mauk kedalam kokurikuler yang dirancang dan disediakn waktu untuk siswa membuat sebuah tugas proyek sebagai wadah penegmbangan bakat dan minatnya.<sup>30</sup> Proyek penguatan profil pelajar pancasila pada suatu sekolah

---

<sup>29</sup>Harlinda Syofyan, *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPA menuju Pembentukan Profil Pelajar Pancasila*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2023), h. 28.

<sup>30</sup> Enjang Sarif Hidayat, *Refleksi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Pancaniti*, Cetakan Pertama, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023) h. 4.

dapat berbeda dengan sekolah lain akibat perbedaan kondisi lingkungan.

b. Tema Proyek Penguatan Profil Pancasila

1) Gaya Hidup Berkelanjutan

Tema gaya Hidup Berkelanjutan dimana pada tema ini siswa diharapkan dapat memahami bagaimana cara menjaga lingkungan serta dapat memahami dampak apa yang terjadi jika manusia melakukan aktivitas yang dapat merusak lingkungan.<sup>31</sup> Dengan tema ini diharapkan siswa mampu memiliki kesadaran diri menjaga lingkungan sekitarnya serta mengajak orang sekitar untuk menjaga lingkungan sekitar.

2) Kearifan Lokal

Tema kearifan lokal dimana pada tema ini siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam mempelajari budaya lokal masyarakat sekitar.

3) Bhineka Tunggal Ika

Tema Bhineka Tunggal Ika dimana pada tema ini siswa diharapkan dapat mempelajari serta menegalkan bagaimana cara menjaga keberagaman yang di negara kita

---

<sup>31</sup> Rizky Satria, dkk, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, (Jakarta : CV Aditomo, 2022), h. 28.

sehingga nantinya mampu untuk menjaga perdamaian dan anti kekerasan sebagai bentuk dari arati saling mengargai walaupun berbeda.<sup>32</sup> Siswa juga mempelajari tentang keberagaman berbgai agama, budaya serta dampaknya dalam kehidupan berbhineka.

#### 4) Bangunlah Jiwa dan Raganya

Tema bangunlah jiwa dan raga dimana pada tema ini Siswa diharapkan agara dapat membangun kesadaran serta keterampilan dalam diri mereka untuk menjaga KesehatanJ jiwa dan raga.<sup>33</sup> Hal ini dapat dilakukakn dengan cara menjaga pola makan dan juga pola hidup sehat, sehingga nanantinya berpengaruh unuk dirinya sendiri dan orang lain disekitarnya. Dan juga selalu berusaha untuk mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi yang tentunya berkaitan denga Kesehatan dan lingkungan hidup.

#### 5) Suara Demokrasi

Tema Demokrasi dimana pada tema ini siswa nantinya akan di arahkan bagaimana cara hidip berdemokrasi yang tentunya berkaitan dengan diri mereka dan orang lain.<sup>34</sup> Dalam pengimplementasiannya disekolah siswa dapat bergabung dalm berbgai organi sekolah sehigga mereka

---

<sup>32</sup> *Ibid*, h. 29.

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 30.

<sup>34</sup> *Ibid*, h. 31.

terjun langsung dalam berdemokrasi. Hal ini diharapkan menciptakan siswa yang memiliki jiwa demokrasi pancasila.

6) Rekayasa dan Teknologi

Tema Rekayasa dan Teknologi dimana pada tema ini siswa dilatih untuk lebih berfikir secara kritis, kreatif dan juga inovatif serta melatih kemampuan berempati dalam membentuk produk berteknologi.<sup>35</sup> Dimana dalam tema ini siswa dituntut untuk masuk pada era kecanggihan mereka harus mampu beradaptasi dengan teknologi dalam melatih berfikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan karya. Karya yang dihasilkan nantinya memiliki manfaat.

7) Kewirausahaan

Tema kewirausahaan dimana pada tema ini siswa akan disiapkan sebagai anak yang memiliki kemampuan dalam berwirausaha dengan memanfaatkan apa yang ada di lingkungan.<sup>36</sup> Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam berwirausaha. Mampu membuka pemikiran peserta didik agar ia dapat membaca situasi dan keadaan sekitar untuk memanfaatkan peluang yang ada untuk berwirausaha sesuai dengan

---

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 31.

<sup>36</sup> *Ibid*, h. 32.

kebutuhan masyarakat.<sup>37</sup> Serta dapat menjadi wirausaha yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan.

Pada kegiatan Proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang di dilakukan di kelas V ini memilih tema teknologi dan rekayasa karena nantinya peserta didik dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membentuk sebuah karya. Dimana pada tema rekayasa dan teknologi ini peserta didik melatih daya pikir kritis, kreatif, inovatif, sekaligus kemampuan berempati untuk membuat sebuah karya yang nantinya bermanfaat. Nah pada proyek ini teknologi yang digunakan adalah aplikasi media canva. Pada aplikasi media canva ini nantinya, siswa akan membuat sebuah proyek penguatan profil pelajar Pancasila berupa karya yaitu poster. Dengan membuat poster diharapkan dapat melatih kreativitas siswa serta mengasah ide-ide kreatif yang pada diri siswa.

### c. Pengertian Kreativitas

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta.<sup>38</sup> Menurut Munandar, kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggabungkan ide pemikiran mereka dari ide-ide

---

<sup>37</sup>Badan standar, Kurikulum, dan asesmen Pendidikan Kementerian, kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pada Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 29-31

<sup>38</sup> KBBI Daring, s.v, "Fitur", diakses 28 Desember 2022 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Fitur>

kreatif hasil dari pemikiran mereka yang kemudian mampu membuat sesuatu yang baru, dan menunjukkan ide atau hasil yang asli atau sesuai yang ada.<sup>39</sup> Kreativitas dapat ditumbuhkan dengan didasarkan pada munculnya suatu ide baru yang kemudian dapat menghasilkan sebuah karya yang tentunya berbedada dari yang ada atau bersifat baru yang berasal dari hasil pemikiran.

Adapun pengertian kreativitas menurut para ahli yaitu

- 1) James J. Gallagher mengatakan bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila seorang individu mampu memberikan gagasan baru dan juga mampu membuat suatu karya baru dengan ide terbaru, atau mampu menyatukan keduanya dalam proyek.
- 2) Supardi menyampaikan bahwa kreatif atau kreativitas adalah salah satu kemampuan yang ada pada diri seseorang yang mampu mengemukakan ide baru baik berupa pendapat ataupun karya yang berbeda dari yang lain. Hasil karya dengan ide kreatif tentunya akan memiliki nilai estetika.
- 3) Clark Monstakis menyatakan bahwa kreativitas adalah sebuah pengalaman yang didapat seseorang kemudian ia menggambarkan pengalaman tersebut kedalam sebuah ide kreatif lalu dibentuk sebuah hasil karya<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Agus Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa muda*, (Jakarta: Grasindo, 2018). h. 65.

<sup>40</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.15.

Dari beberapa pendapat ahli diatas mengenai kreativitas kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah salah satu proses yang dilalui seseorang untuk membuat sesuatu yang baru baik berupa gagasan, ataupun produk atau hasil karya baru sebagai bentuk dari imajinasinya pada tahap berfikir kritis, inovatif dan kreatif. Pada penelitian ini kreativitas siswa lebih diarahkan ke pemanfaatan media canva yaitu dalam mengedit dan juga membuat poster dengan ide yang mereka punya semenarik dan sebagus mungkin sehingga kreativitas yang mereka miliki akan lebih meningkat dan juga handphone yang mereka miliki lebih dimanfaatkan secara maksimal karena di gunakan untuk kegiatan yang bermanfaat. Kreativitas sendiri secara singkatnya merupakan ide kreatif yang dimiliki oleh seseorang kemudian di tuang dalam sebuah karya yang dapat dinikmati oleh orang lain.

#### d. Indikator Kreativitas

Dalam penelitian ini untuk mempermudah peneliti dalam membentuk angket maka memerlukan indikator. Indikator kreativitas terbagi atas : Ciri kognitif diantaranya bersifat asli, gampang dalam membentuknya, dan ada teknik yang digunakan. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan dan kepribadian kreatif..<sup>41</sup> Kreativitas tidak hanya semata-mata hasil

---

<sup>41</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Dapertemen Pendidikan, 2005) h. 24.

dari pemikiran otak saja, tetapi juga terdapat luapan emosi dan juga kepribadian siswa yang tertuang didalamnya sehingga membentuk ide kreatif.

Selain ciri adapun indikator dari kreativitas menurut beberapa ahli yaitu sebagai berikut :

- 1) Luluk Asmawati, menurut beliau indikator kreativitas meliputi berikut ini :<sup>42</sup>
  - a) Membuat sebuah karya seperti bentuk aslinya dengan berbagai bahan sebagai berikut: (kertas, plastik, pipet, dll);
  - b) Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan;
  - c) Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri;
  - d) Mampu melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif yang tinggi);
  - e) Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.
- 2) Sedangkan menurut Uno, indikator kreativitas sebagai berikut:<sup>43</sup>
  - a) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi

---

<sup>42</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011) h.125.

<sup>43</sup> Djoko Setyo Widodo, *Membangun Kreativitas Anak* (Yogyakarta: 2020, Penebar Media Pustaka) h. 77.



Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dapat dikatakan salah satu ciri dari kreativitas, karena rasa ingin tahu yang tinggi siswa mampu membuat sesuatu yang baru.

b) Sering bertanya dengan pertanyaan yang berbobot

Siswa Kreatif ditunjukkan dengan pertanyaan yang ia lontarkan ketika bertanya, karena siswa yang kreatif akan bertanya dengan pertanyaan yang berbobot.<sup>44</sup>

c) Memberikan banyak pendapat dan usul terhadap suatu masalah

Siswa yang kreatif juga ditandai dengan cara ia menyelesaikan masalah yang ia hadapi dalam kelompok. Apakah ia memiliki usulan mengenai masalah yang sedang ia hadapi.

d) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

Ketika siswa mampu melontarkan pendapatnya secara spontan dan tidak malu menjawab saat ia diberikan pertanyaan adalah satu ciri kreativitas yang dimiliki oleh seseorang.

e) Mempunyai atau menghargai keindahan

Seseorang cenderung lebih mementingkan dan menghargai nilai estetika dalam melihat sesuatu, Minat seni

---

<sup>44</sup> *Ibid* h. 78.

seseorang dapat dilihat dari caranya menilai keindahan, hal ini menunjukkan adanya kreativitas dalam dirinya.

- f) Memiliki argumentasi sendiri yang kemudian dikemukakan tanpa terpengaruh oleh orang lain.

Dimana siswa memiliki keberanian dalam berargumentasi yang menunjukkan kreativitas dalam berpendapat.

- g) Memiliki rasa humor tinggi

Orang yang kreatif biasanya cenderung memiliki rasa humor yang tinggi, dimana biasanya mereka akan dengan mudah mengeluarkan celetukan berupa lelucon dari hasil pemikiran mereka. Sehingga apa yang menjadi humornya merupakan daya pikir kreativitas yang ia miliki.

- h) Mempunyai daya imajinasi yang kuat

Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi biasanya mempunyai kemampuan berimajinasi yang tinggi.<sup>45</sup> Sehingga mereka mampu mengeluarkan sebuah ide baru dalam memecahkan masalah ataupun membentuk sesuatu yang baru yang tentunya berbeda dari orang lain, Hal untuk mencetuskan ide baru dalam menuangkan kreativitasnya.

---

<sup>45</sup> *Ibid.*h. 79.

i) Dapat bekerja sendiri

Seseorang yang kreatif biasanya cenderung melakukan tugas yang ia punya secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh sekitar, karena dengan bekerja secara mandiri mereka mampu menuangkan ide yang dimiliki.

j) Senang mencoba hal-hal baru

Mampu melakukan hal-hal baru untuk dicoba, Biasanya mereka dengan penuh keyakinan mampu melakukan sesuatu yang baru meskipun itu beresiko dan tentunya berani membuat sesuatu yang baru tanpa memperdulikan kritikan jelek dan cemoohan orang lain<sup>46</sup>

Peneliti menggunakan indikator yang dicetuskan oleh Luluk Asmawati dalam membuat pernyataan angket kreativitas pada penelitian ini, hal ini dilakukan karena lebih mudah untuk dimengerti dan sesuai dengan masalah yang ada pada penelitian dimana masih banyak siswa yang sering membuat sebuah karya tanpa mau mengeluarkan ide mereka namun hanya meniru saja.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa indikator kreativitas yaitu terbagi atas berikut ini :

---

<sup>46</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011) h.125.

- a) Membuat karya seperti bentuk aslinya (karya orisinal) dengan berbagai bahan sebagai berikut: (kertas, plastik, pipet, dll);
- b) Selalu senang dan larut dalam berbagai kegiatan;
- c) Mempunyai keingintahuan yang tinggi;
- d) Cenderung melakukan kegiatan secara mandiri;
- e) Mampu melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif yang tinggi);
- f) Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi;
- g) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu;
- h) Mempunyai atau menghargai keindahan;

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil indikator gabungan yang kemudian disimpulkan dari Luluk Asmawati dan juga Uno, karena dengan begitu akan lebih mudah bagi peneliti untuk memahami bahasanya dan sesuai dengan masalah yang ada pada penelitian dimana masih banyak siswa yang sering membuat sebuah karya tanpa mau mengeluarkan ide mereka namun hanya meniru saja.

e. Pengembangan Kreativitas

Seseorang dapat menegembangkan ide-ide cemerlang yang dimilikinya dengan adanya bantuan atau dorongan serta adanyanya kesempatan yang diberikan, sehingga mereka mempunyai wadah untuk mengembangkan kreativitasnya. Karenanya faktor orang tua ataupun sekolah mampu memberikan dorongan serta kesempatan tersebut, Adapun metode pendekatan kreativitas 4 P dalam buku Utami Munandar.<sup>47</sup>

1) Pribadi (*Person*)

Hasil karya atau ide kreatif yang di ungkapkan seseorang merupakan hasil dari kepribadian yang ada didalam diri seseorang yang kemudian diekspresikan lewat ide atau karya.

2) Pendorong (*Press*)

Faktor dorongan atau motivasi dari sekitar sangat mempengaruhi kreativitas seseorang sehingga mereka percaya diri dalam mencetuskan sesuatu yang baru.<sup>48</sup> Lingkungan dan keluarga adalah faktor pendorong yang penting.

3) Proses (*Proces*)

Kesempatan merupakan hal penting yang dapat menimbulkan kreativitas seseorang karena Ketika seseorang

---

<sup>47</sup> Luluk Asmawati, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 11. DOI:10.21009/JPUD.111. h. 145.

<sup>48</sup> *Ibid*, h. 146

diberikan kesempatan makin merasa dipercaya.<sup>49</sup> Contohnya dengan melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan yang mengasah ide kreatif. Pertama-tama yang diperlukan ialah proses menyibukkan diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

#### 4) Produk (*Product*)

Seseorang dapat menghasilkan sebuah karya atau produk Ketika ia memiliki kesempatan, kepercayaan dan yang diberikan sehingga ia mampu untuk mengembangkan ide yang ia miliki yang kemudian dituang dalam karya atau produk yang dihasilkan merupakan hasil idenya.<sup>50</sup>

#### f. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Di dalam mengembangkan sesuatu tentunya terdapat factor penghambat dan juga pendukung didalamnya, begitupun dalam mengembangkan kreativitas. Menurut Croplry dalam Adhipura menyampaikan pendapatnya mengenai factor yang mendukung dan menghambat keterampilan berfikir kreatif dan keberanian anak untuk mengemukakan kreativitas mereka antara lain:

- 1) Penekanan bahwa guru selalu benar, hal ini mrnyebabkan  
sisa takut untuk mengemukakan pendapatnya;

---

<sup>49</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat* (Jakarta: RinekaCipta, 2012) h.21,

<sup>50</sup> *Ibid*, h. 22.

- 2) Penekanan berlebihan pada hafalan, dengan menekankan hafalan pada siswa dapat membuat siswa takut;
- 3) Lebih menekankan pada pembelajaran yang tersusun untuk memecahkan suatu masalah;
- 4) Penekanan pada evaluasi eksternal, dimana guru hanya terfokus akan kesalahan dari pengaruh luar;
- 5) Lebih menekankan hasil agar menyelesaikan pekerjaan;
- 6) Adanya perbedaan secara mencolok antara bermain dan belajar. Padahal bermain dan belajar dapat dilakukan dengan secara bersamaan agar lebih menyenangkan<sup>51</sup>

Menurut Mayesty yang dikutip oleh Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas anak, yaitu:

- 1) Membantu anak menerima perubahan, guru maupun orang tua mendampingi anak dalam setiap perubahan yang ia alami dan hadapi;
- 2) Mengingatkan anak bahwa ada beberapa masalah yang tidak mudah untuk diselesaikan.;
- 3) Membimbing anak untuk mengenali ragam masalah yang ada, dan pasti memiliki solusi serta dapat terselesaikan dengan cara mencari solusi yang paling tepat dalam masalah tersebut;

---

<sup>51</sup> Ahmad susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah,2015), h.3

- 4) Mendorong anak untuk belajar menerima perasaanya, karean dengan ini anak akan menuangkan apa isi hati sesuai dengan yang dirasakan.
- 5) Memberikan penghargaan pada kreativitas anak. Orang tua dan guru mengapresiasi setiap kreativitas yang ditunjukkan anak;
- 6) Menciptakan rasa nyaman dalam melakukan kegiatan sehingga membuat anak menjadi lebih leluasa.
- 7) Membentuk karakter anak untuk menghargai perbedaan ;
- 8) Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.<sup>52</sup>

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Dalam peneliytian ini tentunya terdapat penelitian terdahulu. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian saya yaitu “Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap Kreativitas siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong” yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meliana Dwi Ardiana. Dkk, pada tahun 2022 dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keefektifan Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V sekolah Dasar” yang hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas yang mengaplikasikan n media pembelajaran canva pada proses belajar. Adapun kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Meliana dan juga penlitian yang saya buat yaitu sma-sama meneliti

---

<sup>52</sup> *Ibid.* h. 15.



tentang media canva di sekolah dasar pada tingkat kelas V.<sup>53</sup> Adapun perbedaannya yaitu di penelitian ini peneliti meneliti tentang penerapan media canva sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan siswa pada kurikulum K13 sedangkan pada penelitian saya meneliti tentang hubungan (korelasi aplikasi media canva pada Pada Proyek Penguatan Profil Pancasila terhadap kreativitas siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wulandari dan Adam Mudinillah Pada tahun 2022 dengan Judul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai media Pembelajaran IPA MI/SD” dengan hasil penelitian yaitu, pada pemanfaatan media canva sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga tidak terjadi *verbalisme* pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring atau pun luring.<sup>54</sup> Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wulandari dan Adam ini dengan penelitian yang dilakukan oleh saya yaitu sama-sama meneliti media canva di jenjang SD/MI, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian ini menelaah tentang efektivitas penggunaan media canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian saya mengkaji dan

---

<sup>53</sup> Meliana Dwi Ardana, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar, Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, Vol 3, Juli 2022, h. 417.

<sup>54</sup> Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan ..”, h. 114.

meneliti tentang hubungan media canva dalam projek P5 terhadap kreativitas peserta didik .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riqqa Azzahra Leviasari tahun 2021 dengan judul Pengaruh fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sunan Ample Surabaya. Adapun hasil penelitiannya yaitu pengaruh fitur aplikasi canva terhadap peningkatan kreativitas desain komunikasi visual pada mahasiswa ilkom UIN Sunan Ample yaitu memiliki tingkat hubungan yang kuat yaitu sebesar 0,902, dengan koefisien determinasi sebesar 81,4% sehingga diketahui kreativitas dipengaruhi oleh media canva.<sup>55</sup> Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji dan meneliti media canva di tingkat Sd sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti pemanfaatan media canva sebagai media pembelajaran, sedangkan pada penelitian saya meneliti tentang hubungan aplikasi media canva dalam projek P5 untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa.

### **C. Kerangka Berfikir**

Teknologi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, dimana di era yang serba digital ini para pendidik harus mampu menguasai berbagai teknologi yang tentunya dapat membantu dalam bidang pendidikan,

---

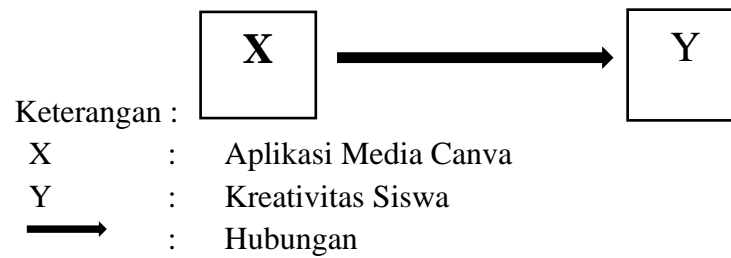
<sup>55</sup> Riqqa Azzahra, *Pengaruh fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sunan Ample Surabaya*. Skripsi 2021.

Salah satunya adalah media aplikasi canva, dimana dengan menggunakan media canva seroang guru dapat mengajak peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Adapun kelebihan dari media canva yaitu : Pertama Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan. Kedua dapat lebih mempermudah seseorang dalam kegiatan mendesain, karena didalamnya sudah tersedia fitur temple. Cukup dengan menyesuaikan saja engan apa yang diinginkan baik tulisan, gambar ukuran dan lainnya sesuaidengan kebutuhan yang diperlukan. Lalu ketiga aplikasi media canva ini gampang untuk diakses sehingga dapat dengan mudah digunakan dengan siapapun dan dimanapun karena dapat diakses melalui hanphone tentunya dengan terhubung jaringan internet.

Dengan menggunakan media canva tentunya ssiwa dapat mengembanagkan kreativitas siswaa terutama dalam bidang teknologi, dimana di era sekarang teknologi sangatlah mendukung dunia pendidikan. Dengan Adanya prijek P5 ini tentunya memberi kesempatan bagi siswa yang memiliki potensi dalam mengaplikasikan teknologi.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan telah menunjukkan pengaruh dari penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa untuk itu pada penelitian ini akan meneleti tentang hubungan media canva terhadap kreativitas siswa SD Negeri 02 Rejang Lebong pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Adapun keterkaitan antar variable dalam penelitian ini dapat kita digambarkan sebagai berikut ini yaitu :



#### D. Hipotesis Penelitian

Didalam penelitian ada yang namanya hipotesis, hipotesis sendiri memiliki arti sebagai praduga atau jawaban sementara dari masalah yang diteliti dalam penelitian ini samapi dengan adanya bukti dari data yang terkumpul.<sup>56</sup> Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat memahami bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian dimana peneliti masih harus membuktikan kebenaran dari dugaan itu kelapangan penelitian. Hipotesis Sendiri terdiri atas Ha (hipotesis alternatif) yang menjawab rumusan permasalahan dan Ho (hipotesis nol) yaitu tidak ada hubungan.

Dari hasil uraian diatas, maka kita bisa mengambil hipotesis pada penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Adanya hubungan yang signitifikan antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

Ho : Tidak ada hubungan yang signitifikan antara apliksi media canva terhadap siswa pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

---

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2010), h. 110.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.<sup>57</sup> Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena ingin mengetahui korelasi atau hubungan antara media canva (X) dengan kreativitas siswa (Y).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian korelasi. Penelitian korelasi adalah penelitian yang menggunakan pengumpulan data untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan atau korelasi antara dua variable dan seberapa besar tingkat korelasi atau hubungan antara dua variabel atau lebih.<sup>58</sup> Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui korelasi antara hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa SD Negeri 02 Rejang Lebong pada Projek Pengutan Profil Pelajar Pancasila.

Peneliti memilih penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi karena dalam penelitian ini peneliti ingin melihat hubungan antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa, serta untuk mengukur seberapa besar hubungan kedua variable tersebut. Dimana tentunya untuk melihat hubungan

---

<sup>57</sup> Sugioyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015, h. 12,

<sup>58</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. bumi Aksara, 2008), h. 166.

dan juga besarnya hubungan kedua variable  $x$  dan  $y$  diperlukan data berupa angka agar dapat diukur secara objektif dan valid sehingga menghasilkan data yang real. Hal ini sesuai dengan pengertian dari penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi yaitu dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan yang ditampilkan berupa angka, serta korelasi merupakan jenis penelitian untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variable atau lebih.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri 02 Rejang Lebong yang beralamat di Jl. Merdeka No 26 Kelurahan Pasar Baru, lokasi penelitian ini juga sekaligus tempat untuk memperoleh data penelitian.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei 2023 sampai dengan selesai pada tahun ajaran 2022/2023.

## **C. Populasi dan Sample Penelitian**

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek keseluruhan dalam sebuah penelitian atau dapat dikatakan populasi adalah jumlah keseluruhan dari individu-individu yang karakternya akan diteliti. Populasi itu dapat berupa orang, benda, perusahaan, sampai lembaga yang sifatnya dapat dihitung

jumlahnya.<sup>59</sup> Secara singkatnya populasi adalah keseluruhan satuan yang ingin diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 02 Rejang Lebong dengan jumlah total 118 siswa.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi Penelitian**

<b>Populasi</b>	<b>Jumlah Populasi</b>
Kelas VA	40 Orang
Kelas VB	39 Orang
Kelas VC	39 Orang
Jumlah	118 Orang

## 2. Sample Penelitian

Sampel Penelitian ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>60</sup> Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau observasi dalam sampel itu. Besarnya sampel yang diperlukan bervariasi menurut tujuan pengambilannya dan tingkat kehomogenan populasi.

Arikunto menyarankan mengambil semua sampel apabila subjeknya kurang dari 100 sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10% - 15% atau 20%-25% atau lebih.<sup>61</sup> Berpijak pada pendapat tersebut, maka pengambilan sample dalam penelitian ini adalah 25% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi lebih dari 100 yaitu 110 siswa. Berarati  $118 \times 25\% = 29,5$

<sup>59</sup> Emzir, *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 102.

<sup>60</sup> Ibid. h. 110.

<sup>61</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 109

maka disini sample dibulatkan menjadi 30. Jadi dapat disimpulkan jumlah sample yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 30 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Sample Penelitian**

<b>Kelas V</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Sample (25% dari populasi)</b>
V A	40	10
V B	39	10
V C	39	10
Jumlah Keseluruhan	118	30

Adapun Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Probability Sampling* dengan teknik Simple random Sampling yaitu dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>62</sup>

Dalam penelitian ini nantinya pengambilan sample secara random dilakukan dengan cara undian, yaitu mengundi nama-nama siswa dalam populasi pada masing-masing kelas. Nama tersebut kemudian di undi untuk mengambil sample sebanyak jumlah yang di butuhkan.

Teknik ini dipilih karena peneliti ingin memberi kesempatan yang sama bagi setiap kelas dalam keseluruhan populasi siswa kelas V SDN 02 Rejang Lebong untuk menjadi sample dan dipilih secara acak pada masing-masing ruang kelas.

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), 2014. h.38



#### D. Identifikasi Variable Penelitian

Variable sendiri merupakan segala sesuatu yang di tentukan atau ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga mendapatkan informasi mengenai hal yang dikaji tersebut, kemudian di tarik kesimpulan, Variable sendiri dibagi menjadi variable bebas (X) dan Variable terikat (Y).<sup>63</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variable bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau *independent variable*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media canva.
2. Variabel terikat (Y) Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau *dependent variabel*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa.

#### E. Definisi Operasional Variable Penelitian

1. Definisi operasional variable X (Aplikasi Media Canva)
  - a. Definisi Operasional

Aplikasi Media Canva merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir didunia teknologi, media canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam-macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis,

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h.60.

spanduk, penanda buku, dan lainnya yang disediakan dalam aplikasi canva.<sup>64</sup>

Adanya aplikasi canva dapat mengembangkan kreativitas siswa karena didalamnya terdapat banyak fitur yang bisa digunakan untuk mengedit.

#### b. Definisi Konseptual

Aplikasi media canva merupakan salah satu aplikasi yang tersedia secara praktis yang dapat diakses melalui handphone ataupun laptop, Didalam aplikasi canva tentunya terdapat banyak sekali fitur yang tersedia untuk membantu dalam proses mendesain. Aplikasi media canva memiliki banyak keuntungan dalam penggunaannya salah satunya yaitu sangat simple untuk digubakan kapan pun.

### 2. Definisi operasional variable Y (Kreativitas Siswa)

#### a. Definisi Operasional

d. Menurut Munandar, kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggabungkan ide pemikiran mereka dari ide-ide kreatif hasil dari pemikiran mereka yang kemudian mampu membuat sesuatu yang baru, dan menunjukkan ide atau hasil yang asli. <sup>65</sup> Kreativitas dapat ditumbuhkan dengan didasarkan pada munculnya suatu ide baru yang kemudian dapat menghasilkan sebuah karya yang tentunya

---

<sup>64</sup> Garis Pelangi, *Jurnal Sasindo*, Unpam, Vol 8, No 2 Desember 2022. h. 86.

<sup>65</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.15

berbedada dari yang ada atau bersifat baru yang berasal dari hasil pemikiran.

a. Definisi Konseptual

Kreativitas merupakan kondidisi atau keadaan dimana seseorang dapat mengembang ide barunya dalam membuat atau mengembang sesuatu yang biasa menjadi luar biasa. Kreativita biasanya dapat diihat dari hasil karya yang dikembangkan oleh siswa dari ide yang ia miliki. Ide baru yang kemudia siswa kembangkan menjadi sautu karya atau hasil menunjukkan bahwa ia memilki kreativitas yang bagus.

## **F. Data dan Sumber Data**

Pada penelitian tentunya ada data dan juga sumber data yang dijadikan bahan dalam penelitian. Datapenelitian ini adalah data kuantitatif merupan data yang didapatkan dalam bentuk angka . Dalam bentuk angka ini maka data kuantitatif dapat diproses dengan rumus matematika atau dapat juga dianalisis dengan sistem statistic. Didalam penelitia ini peneliti melakukan SPSS untk menganalisis hasil penelitian dengan system statistic.Sumber data dalam penelitian ini dalam wujud data primer dan data sekunder, berikut penjelasan data primer dan data skunder yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat oleh peneliti secara langsung dari sumber data<sup>66</sup>. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah

---

<sup>66</sup> Suharsimi arikunto. *Prosedur penelitian*. (jakarta: rineka cipta), 2010: 172.

siswa kelas V SDN 2 Rejang Lebong. Adapun data yang diperoleh dari siswa adalah skor media canva dan juga kreativitas siswa.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang didapat oleh peneliti melalui pengumpulan data terlebih dahulu. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa yang diperoleh dari wali kelas V, tata letak bangunan serta informasi mengenai jumlah siswa.

## G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Angket (Kuesioner)

Angket atau Kuesioner merupakan pilihan yang tepat yang diambil oleh peneliti untuk mendapatkan informasi lebih lengkap mengenai apa yang diteliti dan sesuai dengan fokus penelitian. Kuesioner sendiri merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada responden<sup>67</sup>

Angket yang digunakan adalah angket terstruktur atau tertutup artinya jawabannya sudah disediakan. Angket yang digunakan sebagai instrumen untuk dapat mengetahui hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek pengutan profil pelajar pancasila di SDN 2 Rejang Lebong. Angket akan di sebarakan kepada siswa kelas V

---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta) 2013: 142.

SDN 02 Rejang Lebong yang menggunakan media canva pada projek P5. Adapun angket yang disebar yaitu angket variable x (media canva) dan juga angket variable y (kreativitas siswa) dimana masing-masing angket terdiri atas 20 item pernyataan yang kemudian disebar kepada responden untuk mendapatkan data.

Peneliti menggunakan skala likert dalam mengumpulkan data penelitian yaitu berupa pernyataan yang akan dipilih oleh responden. Skala liker digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini pernyataan sikap responden dibuat dalam bentuk pernyataan dengan alternatif jawaban berupa sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Berikut skor dalam pengukuran skala likert adalah :

**Table 3.3**  
**Skor Skala Likert**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
SS (Sangat setuju)	5
ST (Setuju)	4
RG (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi juga menjadi pilihan peneliti dalam mengumpulkan data. Dokumentasi sendiri adalah sekumpulan fakta dan data tersimpan seperti catatan peristiwa berupa tulisan, gambar, monumental<sup>68</sup>.

---

<sup>68</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta; Prestasi Puatkaraya, 2012), hlm. 120

Hasil dokumentasi nantinya akan memberi gambaran secara lebih mendalam atau lebih detail mengenai sesuatu yang diteliti, yakni yang berkaitan dengan hubungan aplikasi media canva dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik. Melalui teknik dokumentasi maka dapat tergambar bagaimana proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi tentang hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek pengutan profil pelajar Pancasila. Dalam membuat angket peneliti tentunya menggunakan kisi-kisi agar lebih tearah serta menngunak skala likert dalam penskoran. Tipe pertanyaan angket yang digunakan peneliti pada penelitian kali ini berupa angket pertanyaan tertutup, yang akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.<sup>69</sup> Angket ini disajikan dengan baik sehingga responden tinggal memberikan jawaban tanda (X) atau tanda ceklis (✓) pada tempat yang telah disediakan. Instrumen yang digunakan terdiri dari 1 sampai 30 item, dan masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yaitu, sangat setuju nilai skor setuju nilai skor 4, ragu-ragu nilai skor 3, tidak setuju nilai skor 2 dan sangat tidak setuju nilai skor 1.

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian untuk Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta) 2013: 143

## a. Kisi-kisi Variabel X (Media Canva)

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi angket Variable X**

Variable	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Media Canva	1. Banyaknya pilihan menu	1,2,3,4,5,6,7,8,9	9
	2. Menu aplikasi yang tersedia mudah untuk di gunakan	10,11,12,13,14,15,16	7
	3. Praktis(mudah) digunakan pada perangkat keras (Komputer, Laptop dan Handphone	17,18,19,20,21,22,23,24,25	9
Jumlah		25	

## b. Kisi-kisi variable Y (Kreativitas Siswa)

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi angket Variable Y**

Variable	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Kreativitas Siswa	1. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya/ asli (karya orisinill).	1,2,3	3
	2. Asyik dan larut dalam kegiatan	4,5,6	3
	3. Memperlihatkan keingintahuan yang tinggi	7,8,9	3
	4. Cenderung melakukan kegiatan secara mandiri	10,11,12	3
	5. Melakukan kegiatan baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif yang tinggi).	13,14,15	3
	6. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegiatan eksplorasi.	16,17,18	3
	7. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.	19,20,21	3
	8. Mempunyai atau menghargai keindahan	22,23,24,25	4
Jumlah		25	

## H. Validitas dan Reliabilitas Data

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi.<sup>70</sup> Sebaiknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Analisis yang digunakan adalah kolerasi *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

R<sub>xy</sub> : Koefisien korelasi “r” *product moment*

N : Jumlah Responden

$\sum XY$  : Jumlah hasil perkalian antara skor x dan y

$\sum X$  : Jumlah seluruh skor x (Aplikasi Media Canva)

$\sum Y$  : Jumlah seluruh skor y (Kreativitas Siswa)

Validita dilakukan untuk mengetahui apakah pernyataan yang digunakan dapat digunakan dalm penelitian atau tidak. Untuk mempermudah validitas dilakukan dengan bantuan SPSS . Instrumen penelitian yang akan di uji validitasnya terlebih dahulu diujikan pada sampel dari mana populasi diambil yaitu sejumlah 30 responden. Karena responden uji validates pada penelitian ini 30 maka taraf signitifikan pada validitas data ini yaitu sebesar 5% atau 0,05. Pada distribusi nilai rtable signitifikansi 5% dengan jumlah responden 30 maka level signitifikasi atau r<sub>table</sub> nya adalah 0,361.

---

<sup>70</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) cetakan ke-15.h. 211.



Berikut ini adalah kriteria pengujian validitas:

Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  dinyatakan valid.

Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.6**  
**Validitas Angket Variable X (Media Canva)**

Nomor	Koefisien Korelasi ( $r_{hitung}$ )	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	-0,166	0,361	Tidak valid
2.	0,417	0,361	Valid
3.	0,468	0,361	Valid
4.	0,478	0,361	Valid
5.	0,497	0,361	Valid
6.	0,441	0,361	Valid
7.	0,527	0,361	Valid
8.	0,462	0,361	Valid
9.	0,371	0,361	Valid
10.	-0,034	0,361	Tidak Valid
11.	-0,122	0,361	Tidak valid
12.	0,450	0,361	Valid
13.	0,510	0,361	Valid
14.	0,443	0,361	Valid
15.	-0,016	0,361	Tidak Valid
16.	0,576	0,361	Valid
17.	0,510	0,361	Valid
18.	0,502	0,361	Valid
19.	0,550	0,361	Valid
20.	0,443	0,361	Valid
21.	0,395	0,361	Valid
22.	0,380	0,361	Valid
23.	-0,185	0,361	Tidak Valid
24.	0,415	0,361	Valid
25.	0,379	0,361	Valid

Dari kuesioner variable X (Media Canva) yang disebar sebanyak 25 items pernyataan yang kemudian disebar ke 30 responden untuk di uji validitasnya, menunjukkan bahwa ada lima item yang tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , dan sisanya 20 item yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Tabel 3.7**  
**Validitas Variable Y (Kreativitas Siswa)**

Nomor	Koefisien Korelasi ( $r_{hitung}$ )	$r_{table}$	Keterangan
1.	0,098	0,361	Tidak Valid
2.	0,076	0,361	Tidak Valid
3.	0,414	0,361	Valid
4.	0,603	0,361	Tidak Valid
5.	-0,108	0,361	Valid
6.	0,466	0,361	Valid
7.	0,416	0,361	Valid
8.	0,391	0,361	Valid
9.	0,458	0,361	Valid
10.	0,427	0,361	Valid
11.	0,454	0,361	Valid
12.	0,443	0,361	Valid
13.	0,393	0,361	Valid
14.	0,450	0,361	Valid
15.	0,394	0,361	Valid
16.	0,378	0,361	Valid
17.	0,609	0,361	Valid
18.	0,438	0,361	Valid
19.	0,551	0,361	Valid
20.	0,465	0,361	Valid
21.	0,057	0,361	Tidak Valid
22.	0,398	0,361	Valid
23.	0,392	0,361	Valid
24.	-0,081	0,361	Tidak Valid
25.	0,377	0,361	Valid

Dari kuesioner variable Y (Kreativitas Siswa) yang disebar sebanyak 25 items pernyataan yang kemudian disebar ke 30 responden untuk di uji validitasnya, menunjukkan bahawa ada lima item yang tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{table}$ , dan sisanya 20 item yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{table}$ .

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas menurut penejelasan Arikunto adalah realibitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu intrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument

tersebut sudah baik.<sup>71</sup> Alat ukur dapat dikatakan telah pas atau konsisten apabila jika dilakukan pengukuran secara berulang dapat menunjukkan hasil yang sama juga. Reabilitas merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Perhitungan reabilitas dilakukan untuk data yang telah dinyatakan valid. Pada penelitian ini untuk melakukan reabilitas digunakan bantuan dari *tAlpha Cronbach* yang dilakukan dengan SPSS.

Reabilitas dilakukan dengan maksud agar dapat mengetahui apakah questioner yang digunakan memiliki hasil yang Ketika dilakukan pengujian secara berulang.<sup>72</sup> Adapun rumus Reliabilitas angket yang digunakan adalah Korelasi *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\sum \alpha_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\sum \alpha_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : reliabilitas

$k$  : jumlah item yang valid

$\sum \alpha_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \alpha_t^2$  = varians total<sup>73</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{20}{20-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\sum \alpha_t^2} \right)$$

---

<sup>71</sup> *Ibid*, h. 218.

<sup>72</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), h. 45.

<sup>73</sup> *Ibid*, h. 365.

Agar lebih mempermudah proses perhitungan uji realibilas dilakukan dengan menggunakan bantuan computer program *SPSS 22.00* menggunakan *Alpha Cronbach*, nilai korelasi ( $r$ ) dan *Alpha Croncbach* dapat dilihat pada table dibawah ini :

**Tabel 3.8**  
**Uji Reabilitas Aplikasi Media (Variable X)**

Cronbach Alpha	$r_{tabel}$	Keterangan
0,815	0,361	Reliable

Dari table diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa instrument pene;itian variable aplikasi media canva (x) yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliable dalam arti pengukuran datanya dapat dipercaya karena hasil perhitungan menunjukkan  $r_{itung} > r_{tabel}$  atau  $0,815 > 0,36$

**Tabel 3.9**  
**Uji Reabilitas Kreativitas Siswa (Variable Y)**

Cronbach Alpha	$r_{tabel}$	Keterangan
0,752	0,361	Reliable

Dari table diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa instrument penelitian variable kreativitas siswa (y) yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliable dalam arti pengukuran datanya dapat dipercaya karena hasil perhitungan menunjukkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $(0,725 > 0,361)$ .

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakuakn setelah angket disebar luaskan kepas sample atau responden yang kemudian hasil datanya dapat dioalh dan dianalisa agar dapat mengetahui hubungan atau korelasinya antara aplikasi media canmva dan kreativitas siswa. pada proyek pengutan profil pelajar pancasila. Peneliti menganalisis dengan menggunakan metode statistik, yaitu

dengan teknik uji korelasi *pearson product moment*. Uji orelasi dilakukan agar kita dapat menegtahui dan membuktikan hubungan antara kedua variable yang kemudian akan menjawab hipotesis sebelumnya.<sup>74</sup>

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan kofisien korelasi. Data dari penelitian ini bersifat interval dan menggunakan jenis penelitian korelatif untuk mengetahui korelasi antara variabel X dan variabel Y. Peneliti akan dibantu dengan SPSS versi 22.0 saat akan menganalisis data yang didapatkan dari kuesioner untuk diuji menggunakan rumus *pearson product moment*. Untuk dapat mengetahui tingkat hubungan antara variabel X dan Variabel Y, maka peneliti berpedoman meenggunakan tabel koefisien korelasi:

**Tabel 3.10**  
**Pedoman tingkat hubungan Korelasi<sup>75</sup>**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,119	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,70 – 1,000	Sangat Kuat

Untuk mengetahui hasil dari uji korelasi dan juga hipotesis maka kita perlu melkakukan perhiungan statistic terlebih dahulu agar dapat melihat sebarab data terhadap populasi dan sample dengan menggunakan perhitungan:

---

<sup>74</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian Kuantittif* (Bandung: Percetakan CV Alfabeta, 2017), h. 228.

<sup>75</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Percetakan Alfabeta,2010) h. 96.

## 1. Analisis Deskriptif Data

### a. Mean

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan:

M = mean yang dicari

$\sum F$  = Jumlah dari hasil kali antara masing-masing skor dengan frekuensi.

N = number of cases. (banyaknya skor-skor itu sendiri)

### b. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sum_i^n (xi - x)^2}{n - 1}$$

### c. Menentukan Range (R)

$$R = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}$$

### d. Kelas interval (K)

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

### e. Panjang Kelas (C)

$$C = \frac{R}{K}$$

## 2. Uji Prasayarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah skor variabel yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Sebaran data dapat diketahui normal tidaknya, dilakukan perhitungan uji normalitas sebaran. Teknik yang digunakan untuk

pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* melalui program *SPSS*. Kaidah yang digunakan adalah :

- 1) Jika signifikansi  $> 0.05$  maka sebarannya normal, dan
- 2) Jika signifikansi  $< 0.05$  maka sebarannya tidak normal.<sup>76</sup>

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah asumsi sampel yang diperoleh dari populasi mempunyai varian yang homogeny atau sama dapat diterima. Uji homogenitas menggunakan rumus ANOVA (*Analisis of Varians*) dengan uji homogenitas berupa Uji *levene* dimana digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Pengujian ini dilakukan melalui program *SPSS*. Dasar pengambilan keputusan homogenitas jika :

- 1) Jika signifikansi  $> 0,05$  maka variable x dan variable y mempunyai varians yang sama (homogen).
- 2) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka variable x dan variable y tidak mempunyai varians yang sama (tidak homogen).<sup>77</sup>

c. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan bertujuan agar mengetahui bagaimana bentuk hubungan antar variable x dan juga variable y.

---

<sup>76</sup> *Ibid* h.106

<sup>77</sup> *Ibid*.h. 108.

Uji linearitas dalam pelaksanaannya menggunakan analisis varians melalui program *SPSS*.

Dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah :

- 1) Jika  $p$  atau sig.deviations from linierity  $> 0.05$  maka terdapat hubungan yang linier antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).
- 2) Jika  $p$  atau sig.deviations from linierity  $< 0.05$  maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).<sup>78</sup>

d. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas pada data hasil penelitian, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi. Analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan korelasi product moment, dengan perhitungan melalui *SPSS*, yang menghasilkan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) antara aplikasi media canva dan kreativitas siswa. Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang telah disusun dapat diterima atau tidak.<sup>79</sup> Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Dengan dasar keputusan sebagai berikut :

---

<sup>78</sup> *Ibid.*h.115.

<sup>79</sup> *Ibid.*h. 113.



Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka Hipotesis diterima

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka hipotesis ditolak

Besarnya  $r_{hitung}$  dan juga  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel hasil uji korelasi, dimana didalam tabel tersebut kita dapat melihat apakah  $r_{hitung}$  atau  $r_{tabel}$  yang memiliki nilai lebih besar atau sebaliknya.  $r_{hitung}$  pada tabel menunjukkan besarnya korelasi, Sedangkan untuk  $r_{tabel}$  dengan level signifikansi 5% dan jumlah sample sebanyak 30 adalah 0,361. Nantinya dapat kita bandingkan dari hasil uji korelasi *product moment*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 02 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Rejang Lebong, dulunya sekolah dasar ini dikenal dengan nama SD Negeri 02 Centre. Sekolah ini menjadi sekolah favorit tentunya karena prestasi yang dimiliki sekolah ini sangatlah banyak. Untuk menjadi sekolah favorit tentunya bukanlah hal mudah, yang pastinya sekolah ini sejak dulu sudah dikembangkan dan dibangun dengan penuh ide kreatif untuk itu perlulah kita mengetahui sejarah singkat sekolah ini.

Letak Sekolah Negeri 02 Rejang Lebong sangatlah strategis dan mudah dijangkau, tepatnya berada di Jln Merdeka No. 26 Kelurahan Pasar Baru Kecamatan Curup Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu yang didirikan pada tahun 1944. Pada tahun 1944 kegiatan proses belajar masih bernama sekolah rakyat atau dikenal dengan (SR).

Seiring dengan perjalanan dan perkembangan, SD Negeri 02 Rejang Lebong tentunya mengalami perkembangan sebagai berikut :

- a. Tahun 1944 sebagai sekolah reguler biasa;
- b. Tahun 1970 Sebagai sekolah Teladan di Kabupaten Rejang Lebong;

- c. Tahun 1982 sebagai sekolah Dasar Centre di Kabupaten Rejang Lebong;
- d. Tahun 2008, berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Nomor : 301/C2/DL/2009, ditetapkan sebagai Rintisan Sekolah Dasar Bertaraf International (RSDBI).

Berdasarkan prestasi akademik dan non akademik yang dicapai oleh SD Negeri 02 Rejang Lebong, hal ini tentunya menjadi salah satu daya tarik masyarakat untuk menyekolahkan anaknya. Kepercayaan masyarakat pada sekolah ini memang terbilang baik karena itu mereka percaya anak mereka bersekolah di SD Negeri 02 Rejang Lebong ini. Hal ini membuat value sekolah ini semakin meningkat, tentunya orang tua melihat dan mengamati prestasi yang ada didalam sekolah ini. SD Negeri 02 Rejang Lebong ini dulunya sangat terkenal dengan nama SD Negeri 02 Centre tepatnya sudah sejak tahun 2008 dimana sekolah ini menjadi sekolah rintisan bertaraf internasional atau dikenal dengan RSDBI.

Pembinaan Akademik, kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan perlombaan sering kali diikuti oleh siswa-siswi SDN 02 Rejang Lebong, bukan hanya itu bahkan kegiatan lainnya diluar jam sekolah sering kali diikuti oleh siswa-siswi sd ini untuk pengembangan bakat yang mereka miliki. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara baik sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi seimbang.

Harapan ke depannya, lulusan SD Negeri 02 Rejang Lebong yang telah menjadi rintisan Sekolah Dasar Bertaraf Internasional sejak tahun 2008 ini dapat bersaing secara nasional maupun global. Diharapkan mempunyai prestasi yang membanggakan bagi semua pihak, yang setara dengan teman-temannya dari negara-negara maju, sehingga prestasi SD Negeri 02 Rejang Lebong dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, dan umumnya di Indonesia. Pada Bulan Januari 2013 SDN 02 Rejang Lebong kembali ke SD biasa ( bukan RSBI lagi) atau bukan lagi SD Centre tetapi dikenal dengan nama yang sekarang yaitu SD Negeri 02 Rejang .

Kemudian setelah ditetapkan sebagai sekolah pembina SD Negeri 02 Rejang lebong ditetapkan sebagai Sekolah Dasar Rujukan tepatnya pada tahun 2016 berdasarkan nomenklatur baru Dinas Pendidikan Rejang Lebong. Setelah itu pada tahun 2021 SD Negeri 02 Rejang vLebong ditetapkan sebagai salah satu sekolah yang mendapatkan amanah mengemban kurikulum baru yaitu Sekolah Penggerak. Sebagai sekolah penggerak tentunya sekolah ini memiliki banyak sekali kegiatan agar dapat mewujudkan sekolah yang lebih baik dan unggul. Sampai pada sat ini SD Negeri 02 Rejang Leong Menjadi Sekolah Penggerak dengan kurikulum merdeka. Selai kurikulumnya terbaru kegiatan pendukung lainnya menjadi salah satu daya tarik orang tua untuk mreassukan anaknya ke sekolah.

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan

### a. Visi

Beriman, Bertaqwa, *Nasionalisme*. Berprestasi, dan peduli lingkungan

### b. Misi

- 1) Mewujudkan sekolah dalam penguasaan IMTAQ dan IPTEK;
- 2) Membina dan mengembangkan budi pekerti luhur serta budaya bangsa menuju bangsa yang santun;
- 3) Membudayakan sikap Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun (5 S );
- 4) Membina dan mengembangkan minat dan bakat;
- 5) Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik;
- 6) Mewujudkan lingkungan sekolah yang indah, dan nyaman (IDAMAN);
- 7) Mengupayakan pemenuhan sarana dan prasarana sekolah;
- 8) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS).

### c. Tujuan Sekolah

- 1) Menghasilkan Peserta Didik yang beriman dan bertaqwa;
- 2) Menghasilkan Peserta Didik yang berbudi pekerti luhur;
- 3) Peserta Didik memiliki Pengetahuan dan Keterampilan untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik;
- 4) Pelayanan yang maksimal terhadap peserta didik;
- 5) Lingkungan sekolah yang, indah, dan nyaman (IDAMAN);

- 6) Tersedianya sarana dan prasarana sekolah yang memadai;
- 7) Partisipasi aktif warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS).

### 3. Keadaan Guru dan Data Siswa

#### a. Keadaan Guru

##### 1) Guru

**Tabel 4.1**  
**Status Guru SDN 02 Rejang Lebong**

STATUS	JUMLAH
PNS	23
GTT	0
GTY	0
HONOR	6
TOTAL	29

**Tabel 4.2**  
**Golongan Guru SDN 02 Rejang Lebong**

I	II	III	IV	JUMLAH
7	0	10	12	29

**Tabel 4.3**  
**Sertifikasi Guru SDN 02 Rejang Lebong**

SUDAH	JUMLAH
Sertifikasi	18
Belum Sertifikasi	11
Total	29

**Tabel 4.4**  
**Ijazah Guru SDN 02 Rejang Lebong**

Ijazah Tertinggi	Jumlah
Kurang dari S1	0
S1 atau lebih	19
Data Kosong	10
Total	29

**Tabel 4.5**  
**Umur Guru SDN 02 Rejang Lebong**

UMUR	JUMLAH
<30 Tahun	4
31-35 Tahun	6
36-40 Tahun	1
41-45 Tahun	1
46-50 Tahun	2
51-55 Tahun	10
>55 Tahun	5
Total	29

**Tabel 4.6**  
**Jenis Kelamin Guru SDN 02 Rejang Lebong**

<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>JUMLAH</b>
LAKI-LAKI	5
PEREMPUAN	24
TOTAL	29

**Tabel 4.7**  
**Daftar Guru SDN 02 Rejang Lebong**

<b>DAFTAR GURU</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
Ayudiah Anggraini, M.Pd	P
Dedi Candra, S.Pd	L
Desy Puspita Sari,	P
Diyah Aprianti, S.Pd.I	P
Dwi Utami Septiana, M.Pd	P
Elinda Feri Handayani, S.Pd	P
Elva Uzharah, S.Pd	P
Elvi Tety Srianti, S.Pd	P
Febrian Rizyanto	L
Fitri Eriani, S.Pd.,MM	P
Linda Liana, S.Pd.I	P
Lusia Wijiatun, S.Pd	P
Marlinda Mentari, A.Ma.Pi	P
Mega Fitri, S.Pd.I	P
Metty Melly Nurhaini, S.Pd	P
Nidiya Pratiwi Putri, S.Pd	P
Novryan Alamsyah, S.Pd	L
Nurbaiti, S.Pd	P
Nuril Hasanah, S.Pd	P
Nurlelawati, S.Pd	P
Pardalena, S.Pd	P
Samidi, S.Pd	L
Sanuyah, S.Pd	P
Sri Arva.m, S.Pd	P
Sri Rahayu, S.Pd	P
Sugih Riang, S.Pd	L
Suparno, S.Pd	L
Suwarti, S.Pd	P
Yasinta Febiana Pratiwi, S.Pd	P
Yuslinarwati, S.Pd.,MM	P

## 2) Tenaga Pendidik

**Tabel 4.8**  
**Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

STATUS	JUMLAH
PNS	24
GTT	0
GTY	0
HONOR	7
TOTAL	31

**Tabel 4.9**  
**Golongan Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

I	II	III	IV	JUMLAH
8	0	10	13	31

**Tabel 4.10**  
**Ijazah Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

Ijazah Tertinggi	Jumlah
Kurang dari S1	0
S1 atau lebih	20
Data Kosong	11
Total	31

**Tabel 4.11**  
**Umur Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

UMUR	JUMLAH
<30 Tahun	4
31-35 Tahun	7
36-40 Tahun	1
41-45 Tahun	1
46-50 Tahun	3
51-55 Tahun	10
>55 Tahun	5
Total	31

**Tabel 4.12**  
**Jenis Kelamin Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

JENIS KELAMIN	JUMLAH
LAKI-LAKI	5
PEREMPUAN	26
TOTAL	31

**Tabel 4.13**  
**Nama Tenaga Kependidikan SDN 02 Rejang Lebong**

Nama	Jenis kelamin
Mega Eriani, S.Pd.,MM	P
Marinah, A.Md.Kep	P



## b. Keadaan Siswa

## 1) Tingkat

**Tabel 4.14**  
**Tingkat siswa**

<b>TINGKAT</b>	<b>JUMLAH</b>
1	153
2	132
3	119
4	207
5	109
6	110
Total	830

## 2) Jenis Kelamin

**Tabel 4.15**  
**Jenis kelamin siswa**

<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>JUMLAH</b>
Laki-Laki	437
Perempuan	393
Total	830

## 3) Umur

**Tabel 4.16**  
**Umur siswa**

<b>UMUR</b>	<b>JUMLAH</b>
< 7 Tahun	77
7-12 Tahun	752
>12 Tahun	1
Total	830

## 4) Agama

**4.17**  
**Agama Siswa**

<b>AGAMA</b>	<b>LAKI-LAKI</b>	<b>PEREMPUAN</b>
Islam	433	390
Kristen	3	2
Katolik	0	1
Hindu	1	0
Budha	0	0
Kong Hu Chu	0	0
Total	437	393

## 4. Sarana dan Prasarana

## a. Ruang Kelas

**Tabel 4. 18**  
**Ruang Kelas SDN 02 Rejang Lebong**

<b>KONDISI</b>	<b>TOTAL</b>
Total	28
Baik	10
Rusak Ringan	18
Rusak Sedang	0
Rusak Berat	0

## b. Laboratorium

**Tabel 4. 19**  
**Laboratorium SDN 02 Rejang Lebong**

<b>LABORATORIUM</b>	<b>KONDISI</b>				<b>JMLH</b>
	<b>BAIK</b>	<b>RUSAK RINGAN</b>	<b>RUSAK SEDANG</b>	<b>RUSAK BERAT</b>	
Total	1	1	0	0	2
IPA	0	0	0	0	0
BAHASA	1	0	0	0	1
IPS	0	0	0	0	0
<b>KOMPUTER</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

## c. Perpustakaan

**Tabel 4. 20**  
**Perpustakaan SDN 02 Rejang Lebong**

<b>KONDISI</b>	<b>JUMLAH</b>
Total	1
Baik	0
Rusak Ringat	1
Rusak Sedang	0
Rusak Berat	0

## **B. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian pada skripsi ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023 sampai dengan 28 Agustus 2023 sesuai dengan surat izin penelitian yang telah diterbitkan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SDN 02 Rejang Lebong dengan populasi penelitian siswa kelas V yang berjumlah 118 orang. Adapun yang menjadi sample dalam penelitian ini yaitu sebanyak 30 siswa, penentuan sample pada penelitian ini sendiri yaitu menggunakan teknik sample random sampling dimana nantinya sample akan dipilih dengan menggunakan undian nomor absen pada setiap kelasnya lalu, hal ini dilakukan peneliti agar didalam setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sample dalam penelitian.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yaitu berupa angket variable X (Aplikasi Media Canva) dan angket variable Y (Kreativitas Siswa) yang disebarakan kepada masing-masing sample. Angket yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai lima alternatif jawaban yaitu : sangat setuju (SS) nilai skor 5, setuju(ST) nilai skor 4, ragu-ragu (RG) nilai skor 3, tidak setuju (TS) nilai skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) nilai skor 1.

Angket yang disebarakan pun tentunya berkenanaan dengan aplikasi media canva yang dijabarkan mealalui indikator yang ada yaitu : Banyaknya menu yang tersedia, Menu aplikasi yang tersedia mudah untuk di gunakan, *Praktis*(mudah) digunakan pada perangkat keras (*Komputer, Laptop dan Handphone*). Begitupun dengan angket kreativitas siswa yang disebarakan

tentunya juga sesuai dengan indikator dari kreativitas siswa yang ada yaitu : Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya, senang dan aktif dalam kegiatan, menunjukkan rasa ingin tau yang tinggi, melakukan kegiatan secara mandiri, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri, mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan, mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, serta mempunyai atau menghargai keindahan.

Sebelum angket disebarakan kepada sample penelitian maka dilakukakn terlebih dahulu uji validitas angket dimana uji validitas dilakukan dengan cara dua acara yaitu validitas isi dan juga validitas data. Uji validitas bahasa dilakukan dengan cara mencari dosen yang pemahamannya sesuai dengan angket yang dibuat peneliti sehingga isi dari pernyataan di dalam angket dapat dinilai sesuai atau tidaknya. Sedangkan untuk validitas data dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa yang bukan termasuk ke dalam sample penelitian sehingga dapat dilihat valid atau tidaknya pernytaan yang ada di dalam angket., Valid atau tidaknya pernyataan yang ada didalam angket dapat dilakukan dengan cara mengolah data hasil jawaban angket validitas siswa dengan menggunakan bantuan perhitungan statistic atau *SPSS*. Lalu setelah dicek validitas dari angket, maka perlu dilakukan uji reabilitas data untuk memastikan bahwa angket dapat digunakan atau reliable jika digunanakan secara berulang. Uji variable ini dilakukan dengan mengambil pernytaan yang telah terbukti kevalidannya saja.

Setelah angket dinyatakan valid dan juga reliable maka dapat dilakuakkn penelitian untuk memperoleh data penelitian yaitu dengan menyebarkan angket kepada sample penelitian. Setelahh itu diperoleh data penelitian dari hasil penyebaran angket tadi yang kemudian dapat dibahas dalam bagain hasil penelitian dan juga pembahasan.

### C. Pengujian Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah data yang dihasilkan bersifat normal atau tidak normal,pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*. Uju normalitas dalam penelitian tentunya pengting untu dilakukan agar mengetahui data yang ada normal atau tidak.

**Tabel 4.21**  
**Uji Normalitas**  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parametersa,b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.13384927
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.103
	Negative	-.116
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200c,d

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai *Asymp. Sig*,  $0,200 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji Linieritas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel media canva dengan variabel kreativitas siswa. Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan *deviation from linierity*. Dimana dari hasil perbandingan ini nanti dapat kita lihat data hasil penelitian ini linier atau tidak. Agar mempermudah dalam pengujian peneliti menggunakan program SPSS 22.0.

**Tabel 4.22**  
**Uji Linieritas**  
**ANOVA Table**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIVITAS SISWA * APLIKASI MEDIA CANVA	328.333	17	19.314	.817	.657
Between Groups					
Linearity	116.294	1	116.294	4.922	.047
Deviation from Linearity	212.039	16	13.252	.561	.861
Within Groups	283.533	12	23.628		
Total	611.867	29			

Berdasarkan tabel diatas maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa  $p$  atau sig. deviations from linierity yaitu 0,861. Maka artinya  $0,861 > 0,05$ , jadi terdapat hubungan yang linier antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).

## 3. Uji Homogenitas

Uji normalitas data dalam penelitian dilakukan untuk memperlihatkan bahwa apakah asumsi sampel yang diperoleh dari populasi mempunyai varian yang *homogeny* atau sama sehingga dapat

dapat diterima homogenitasnya. Pada penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene. Uji Lavane ini dilakukan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi.

**Tabel 4.23**  
**Uji homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

APLIKASI MEDIA CANVA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.980	8	17	.008

Berdasarkan tabel diatas kita dapat hasil uji homogenitas dengan Levene maka dapat di simpulkan bahwa nilai sig. 0,08 yang berarti lebih dari 0,05 atau ( $0,08 > 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian dari dua variable x dan y adalah homogen (sama).

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan product moment, dengan perhitungan melalui *SPSS*. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah  $H_0$  dapat diterima atau ditolak, atau sebaliknya  $H_a$  dapat diterima atau ditolak.

**Tabel 4.24**  
**Uji Hipotesis**  
**Correlations**

		Aplikasi Media Canva	Kreativitas Siswa
Aplikasi Media Canva	Pearson Correlation	1	.436*
	Sig. (2-tailed)		.016
	N	30	30
Kreativitas Siswa	Pearson Correlation	.436*	1
	Sig. (2-tailed)	.016	
	N	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan dari nilai perhitungan tabel diatas dengan menggunakan uji korelasi *product moment* maka dapat kita Tarik kesimpulan diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,436 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N - 2 = 28$  diketahui sebesar 0,361. Jadi karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dimana artinya bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima.

#### **D. Hasil Penelitian**

Data hasil penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu variable aplikasi media canva (X) sebagai dan variable kreativitas siswa (Y). Di hasil penelitian ini peneliti akan memberikan gambaran dari hasil masing-masing data variable pnelitian. Peneliti akan memberikan gambaran berupa nilai rata-rata (*mean*), *median*, *modus* dan *standart deviasi*. Selain iti juga disajikan table distribusi frekuensi masing-masing variable. Berikut ini hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 22.00*

##### **1. Hasil Angket Aplikasi Media Canva**

Aplikasi Media canva merupakan salah satu variable yang ada dalam penelitian ini, Aplikasi Media Canva sendiri dapat diartikan sebagai sebauah aplikai yang dapat diakses melalui laptop, computer ataupun handphone untuk mempermudah kegiatan mendesain. Untuk mendapatkan gambaran yang valid berkenaan dengan aplikasi media canva, peneliti melakukun penyebaran angket kepada 30 responden.



Adapun Indikator yang digunakan untuk melihat gambaran kevalidan aplikasi media canva yaitu : Banyaknya pilihan menu pada aplikasi media canva, Menu aplikasi yang tersedia pada aplikasi media canva mudah untuk di gunakan, dan juga aplikasi media canva *Praktis* (mudah) untuk digunakan pada perangkat keras seperti *Komputer, Laptop dan Handphone*.

**Tabel 4.25**  
**Hasil Angket Media Canva (X)**

No	Nama	Hasil Angket
1.	Faiz Athallah Hariyadi	83
2.	Jovan Zavier Azhar	84
3.	Zahra Nazifa Azalna	77
4.	Baynaka Rodiswara	89
5.	Nayra Muthia Asyifa	78
6.	Anggun Amelia	89
7.	Khanza Khoirunnisa	91
8.	Rheyner Ghaisan Putra Victoria	79
9.	Muhhamad Parel	86
10.	Zahra Nazhifa Azalna	95
11.	Jihan Azahra	60
12.	Nibras Dehan Wijaya	92
13.	Afika Aprilia	75
14.	Keti Feri	91
15.	Ahmad Rizki Irsandi	77
16.	Abid Aqilla Putra Dinata	90
17.	Pande Rizki Nugraha	77
18.	Raymond Kurniansyah	92
19.	Malik Alif Arrahman	91
20.	Rajendra Abhy Asa Kayana	76
21.	Muhammad Aglian	86
22.	Syarifah Uswatun Hasanah	93
23.	Kayla Vicky Giovanni Davca	83
24.	Calista Putri Banis	91
25.	Ghazi Athala Ahmad	75
26.	Keysa Diova Salsabila	87
27.	Aurora Hasyanah Maidi	91
28.	Billy Jhansen	67
29.	M. Azzam Alfatih	92
30.	Nike Suci Anugrah	69

Berdasarkan data hasil penelitian pada variable media canva diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 95 dan skor terendah 60. Berdasarkan data yang diperoleh , hasil analis menggunakan SPSS menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 83,5 median sebesar 86,0 dan modus sebesar 91, serta satandart deviasi sebesar 8,83. Penyajin data dilakukan dengan pengelompokan (interval kelas). Untuk mempermudah membaca hasil dari data penelitaian maka ditampilkan dengan tabel dan dalam bentuk histogram (diagram batang).

**Tabel 4.26**  
**Statistik Perhitungan Aplikasi**  
**Media Canva(X)**

**Statistics**

CANVA

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		83.5333
Std. Error of Mean		1.61226
Median		86.0000
Mode		91.00
Std. Deviation		8.83072
Variance		77.982
Range		35.00
Minimum		60.00
Maximum		95.00
Sum		2506.00

- a. Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} \\
 &= 95 - 60 \\
 &= 35,
 \end{aligned}$$

Jadi range data X adalah 35.

- b. Kelas interval (K)

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 30
 \end{aligned}$$

$$= 1 + 3,3 (1,477)$$

$$= 5,8741$$

Maka K (Kelas interval) Dibulatkan menjadi 6

c. Panjang Kelas (C)

$$C = \frac{R}{K}$$

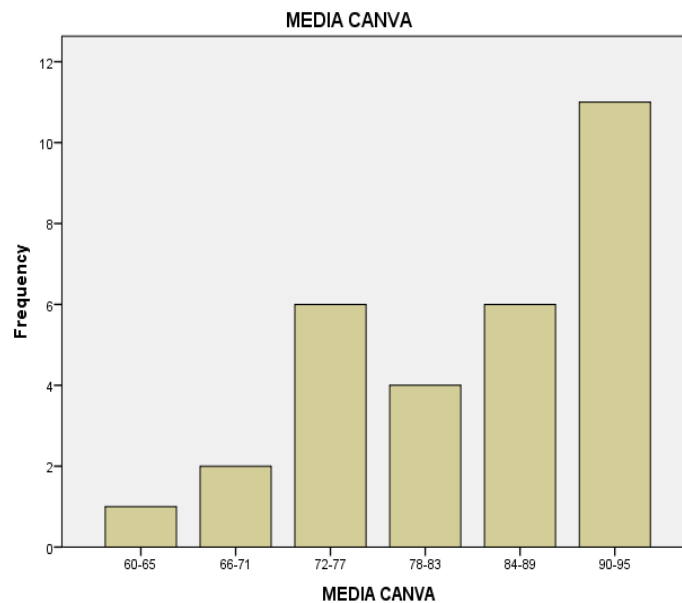
$$= \frac{35}{6}$$

$$= 5,8$$

Jadi panjang kelas dibulatkan menjadi 6.

**Tabel 4.27**  
**Distribusi Frekuensi Aplikasi Media Canva (X)**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	60-65	1	3,3
2.	66-71	2	6,7
3.	72-77	6	20
4.	78-83	4	13,3
5.	84-89	6	20
6.	90-95	11	36,7
Total		30	100



**Gambar 4.1**  
**Histogram Distribusi Frekuensi Aplikasi Media Canva**

## 2. Hasil Angket Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan variable Y dalam penelitian ini. Kreativitas sendiri merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Pada penelitian ini kreativitas siswa lebih diarahkan kedalam kegiatan mendesain pada aplikasi media canva yaitu dalam mengedit dan juga membuat poster dengan ide yang mereka punya semenarik dan sebagus mungkin.

Untuk mendapatkan deskripsi yang rinci dan valid tentang kreativitas siswa, peneliti melakukan penyebaran angket kepada 30 responden. Indikator yang digunakan untuk melihat gambaran kevalidan media canva yaitu : Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya, Asyik dan larut dalam kegiatan, Memperlihatkan keingintahuan yang tinggi pada diri siswa, melakukan kegiatan secara mandiri, Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri, dan Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegiatan *eksplorasi*. Melalui indikator ini peneliti membuat pernyataan angket yang kemudian disebarkan untuk diuji kevalidannya sehingga nantinya dapat digunakan dalam penelitian.

**Tabel 4.28**  
**Hasil Angket Kreativitas Siswa (Y)**

No	Nama	Hasil Angket
1.	Faiz Athallah Hariyadi	94
2.	Jovan Zavier Azhar	85
3.	Zahra Nazifa Azalna	87
4.	Baynaka Rodiswara	75
5.	Nayra Muthia Asyifa	85
6.	Anggun Amelia	90
7.	Khanza Khoirunnisa	94
8.	Rheyner Ghaisan Putra Victoria	87
9.	Muhammad Parel	88
10.	Zahra Nazhifa Azalna	87
11.	Jihan Azahra	84
12.	Nibras Dehan Wijaya	98
13.	Afika Aprilia	86
14.	Keti Feri	88
15.	Ahmad Rizki Irsandi	85
16.	Abid Aqilla Putra Dinata	90
17.	Pande Rizki Nugraha	88
18.	Raymond Kurniansyah	89
19.	Malik Alif Arrahman	94
20.	Rajendra Abhy Asa Kayana	83
21.	Muhammad Aglian	90
22.	Syarifah Uswatun Hasanah	92
23.	Kayla Vicky Giovanni Davca	86
24.	Calista Putri Banis	92
25.	Ghazi Athala Ahmad	83
26.	Keysa Diova Salsabila	88
27.	Aurora Hasyanah Maldi	90
28.	Billy Jhansen	80
29.	M. Azzam Alfatih	84
30.	Nike Suci Anugrah	90

Berdasarkan data hasil penelitian pada variable kreativitas siswa diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 98 dan skor terendah 75. Berdasarkan data yang diperoleh , hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 87,7 median sebesar 88,0 dan modus sebesar 90, serta satandard deviasi sebesar 4,59. Penyajian data dilakukan dengan pengelompokan (interval kelas) tertentu yang ditampilkan dengan tabel dan dalam bentuk histogram (diagram batang).

**Tabel 4.29**  
**Hasil Perhitungan Statistik**  
**Kreativitas Siswa(Y)**  
**Statistics**

KREATIVITAS		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		87.7333
Std. Error of Mean		.83863
Median		88.0000
Mode		90.00
Std. Deviation		4.59335
Variance		21.099
Range		23.00
Minimum		75.00
Maximum		98.00
Sum		2632.00

- a. Menentukan Range (R)

$$R = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}$$

$$= 98 - 75$$

$$= 23$$

Jadi range data X adalah 23

- b. Kelas interval (K)

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,477)$$

$$= 5,8741$$

Maka K (Kelas interval) Dibulatkan menjadi 6.

c. Panjang Kelas (C)

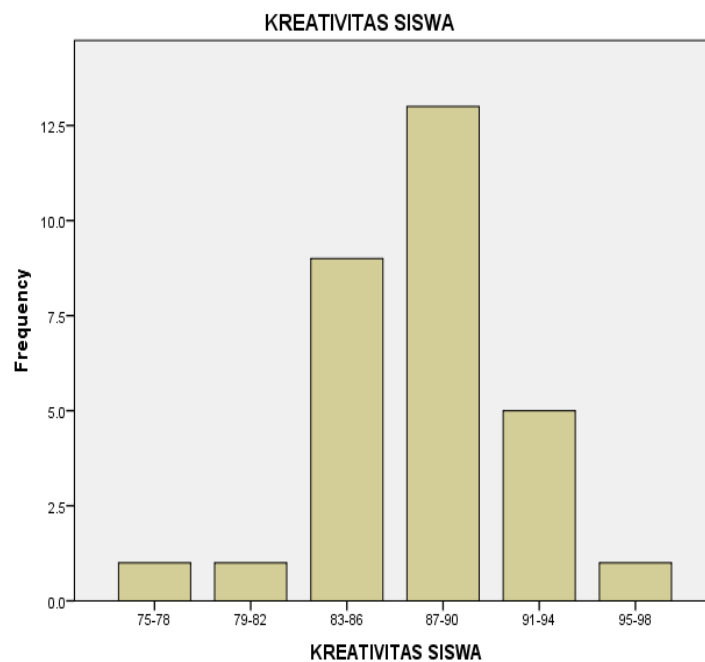
$$C = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{23}{6}$$

= 3,8 Jadi Panjang kelasnya dibulatkan menjadi 4.

**Tabel 4.30**  
**Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	75-78	1	3,3
2.	79-82	1	3,3
3.	83-86	9	30,0
4.	87-90	13	43,3
5.	91-94	5	16,7
6.	95-98	1	3,3
Total		30	100



**Gambar 4.2**  
**Histogram Distribusi Frekuensi Kreativitaas Siswa**

## 3. Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap kreativitas Siswa

**Tabel 4.32**  
**Data Korelasi**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	83	94	6889	8836	7802
2.	84	85	7056	7225	7140
3.	77	87	5929	7569	6699
4.	89	75	7921	5625	6675
5.	78	85	6084	7225	6630
6.	89	90	7921	8100	8010
7.	91	94	8281	8836	8554
8.	79	87	6241	7569	6873
9.	86	88	7396	7744	7568
10.	96	87	9216	7569	8352
11.	60	84	3600	7056	5040
12.	92	98	8464	9604	9016
13.	75	86	5625	7396	6450
14.	91	88	8282	7744	8008
15.	77	85	5929	7225	6545
16.	90	90	8100	8100	8100
17.	77	88	5929	7744	6776
18.	92	89	8464	9221	8188
19.	91	94	8281	8836	8554
20.	76	83	5776	6889	6308
21.	86	90	7396	8100	7740
22.	93	92	8649	8464	8556
23.	83	86	6889	7396	7138
24.	91	92	8281	8464	8372
25.	75	83	5625	6889	6225
26.	87	88	7569	7744	7656
27.	91	90	8281	8100	8190
28.	67	80	4489	6400	5360
29.	92	84	8464	7056	7728
30	69	90	4761	8100	6210
Jmlh	2507	2632	211787	231526	220463

Setelah diketahui masing-masing jumlah dari data maka dilakukan perhitungan dalam rumus korelasi produk moment untuk mengetahui hubungan antar dua variable aplikasi media canva (x) dan kreativitas siswa (y), perhitungan korelasi dilakukan dengan menggunakan spss.22.0 dimana hasil korelasinya sebagai berikut :



**Tabel 4.32**  
**Hasil Korelasi variable x dan y**  
**Correlations**

		Aplikasi Media Canva	Krativitas Siswa
Aplikasi Media Canva	Pearson Correlation	1	.436*
	Sig. (2-tailed)		.016
	N	30	30
Krativitas Siswa	Pearson Correlation	.436*	1
	Sig. (2-tailed)	.016	
	N	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Untuk menunjukkan dan memastikan bahwa hasil korelasi antara dua variable x dan y memang benar adanya, maka peneliti juga melakukan perhitungan menggunakan rumus product moment secara manual yaitu :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{30(220463) - (2507)(2632)}{\sqrt{\{30(211787) - (2507)^2\} \{30(231526) - (2632)^2\}}} \\
 &= \frac{6613890 - 6598424}{\sqrt{(6353610 - 6285049)(6945780 - 6927424)}} \\
 &= \frac{15466}{\sqrt{(68561)(18356)}} \\
 &= \frac{15466}{\sqrt{12576797}} \\
 &= \frac{15466}{354637} \\
 &= 0,436
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari nilai perhitungan diatas, diperoleh nilai rhitung sebesar 0,436 sedangkan rtabel pada taraf signifikansi 5% dengan  $N - 2 = 30 - 2 = 28$  diketahui sebesar 0,361. Jadi karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat korelasi atau hubungan signifikan antara aplikasi media canva dan kreativitas siswa pada projek penguatan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong.

Selanjutnya untuk menguji signifikansi antara aplikasi media canva dan kreativitas siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji signifikansi product moment yakni uji "t", sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,436\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-\sqrt{0,436^2}}}$$

$$t = \frac{(0,436)(5,291)}{\sqrt{1-0,6603}}$$

$$t = \frac{2,306876}{\sqrt{0,3397}}$$

$$t = \frac{2,3068}{0,5828}$$

$$t = 3,958$$

Berdasarkan perhitungan uji signifikansi diatas, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,958 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi diperoleh 5%

dengan  $dk=N-2$  yakni  $30-2=28$  maka diperoleh tingkat signifikansi yang berada pada kategori signifikans.

Untuk mengetahui besaran korelasi atau hubungan antara aplikasi media canva (X) menentukan kreativitas siswa (Y) dapat dilakukan melalui analisis koefisien determinasi, maka dilakukan proses perhitungan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Koefisien Determinasi} &= r^2 \times 100 \% \\ &= (0,436)^2 \times 100 \% \\ &= 19,00 \% \end{aligned}$$

Hal ini menunjukkan bahwa 19,00 % hubungan aplikasi media canva (X) dengan kreativitas siswa(Y).

## **E. Pembahasan**

Dari hasil interpretasi data kedua variable diatas, yakni Aplikasi media Canva (X) dan Kreativitas siswa (Y). Pada variable aplikasi media canva (X) diperoleh data siswa dengan nilai tertinggi 95.00 dan data terendah 60.00. Serta median pada data X yaitu sebesar 86.00, mean sebesar 83,53. Modus sebesar 91.00 dan standar deviasi 8,83. Sedangkan pada variable Y data tertinggi yaitu 98.00 dan terendah sebesar 75.00. Serta median sebesar 88.00, mean sebesar 87,73, modus sebesar 90.00 dan standart deviasi sebesar 4,593.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Hubungan Aplikasi Media Canva terhadap Kreativitas Siswa pada proyek

penguatan Profil Pelajar Pancasila Di SDN 02 Rejang Lebong” dengan menggunakan analisis korelasi Product Moment diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,436 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=30-2+28$  diketahui sebesar 0,361. Jadi  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau ( $0,436 > 0,361$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa,“ terdapat hubungan (korelasi) aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong. Jika kita lihat pada table tingkat koefisien korelasi, maka tingkat korelasi 0,436 memiliki tingkat hubungan yang sedang antara dua variable yaitu X dan Y, seperti yang dapat terlihat pada table Interpretasi dibawah ini:

**Tabel 4.33**  
**Interpretasi Korelasi product moment<sup>80</sup>**

Besarnya “r” korelasi product moment	Interpretasi
0,00-0,119	Antara Variable X dan Y terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu terabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara Variable X dan Y)
0,20-0,399	Antara variable X dan y memang terdapat korelasi yang sangat lemah atau rendah
0,40-0,599	Antar variable tX dan Y memang terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,60-0,799	Antar variable X dan Y memang terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,80-1,00	Antar Variable X dan Y memang terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

Kemudian untuk dapat melihat signifikansi korelasi diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,985 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk=n-2$  yakni  $30-2=28$  maka diperoleh  $t_{tabel}$  2,048. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar

<sup>80</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D (BAndunag: Alfabeta) 2013.h.143

dari  $t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ terdapat hubungan (korelasi) yang signifikan antara aplikais media canva dengan kreativitas Siswa”.

Selanjutnya untuk dapat melihat besar kontribusi aplikasi media canva sebagai variable (X) dengan kreativitas siswa sebagai variable (Y) dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan analisis koefisien determinasi yakni dengan cara mengkuadratkan nilai rhirung ( $r^2$ ). Dalam hal ini thitung sebesar 0,436 sehingga menjadi  $(0,436)^2$  dan didapatkan nilai sebesar 19,0 . Hal ini menunjukkan bahwa variable aplikasi media canva (X) berkontribusi sebesar 19% menentukan variable kreativitas siswa pada projek penguatan pelajar pancasila di SDN 02 Rejang Lebong. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu dengan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antatara aplikasi media canva terhadap krstivitas desain mahasiswa, dimana terdapat pearson korelasi sebesar 0,902 dengan taraf signifikansi 0,182 dimana artinya rhitung.rtabel  $(0,902 > 0.182)$  dengan tingkat hubungan kuat. Hal ini berarti aplikasi media canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain.<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi media canva berkontribusi 19% menentukan kreativitas siswa. Meskipun tingkat kontibusi tersebut tergolong rendah namun aplikasi

---

<sup>81</sup> Riqqah Azzahra leviasari, “Pengaruh Fitur Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Visual pada UIN Sunan Ampel Surabaya”, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021).h. 73.

media canva tetap mempunyai kontribusi terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi media canva merupakan salah satu faktor yang cukup dalam membentuk kreativitas siswa. Penggunaan aplikasi media canva pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam meningkatkan kreativitas siswa merupakan satu kombinasi yang tepat, karena memang ternyata media canva dapat berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini juga searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriyanto dengan judul Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi canva Terhadap kreatifitas Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. Berdasarkan analisis data ditekemukan korelasi sebesar 0,476 dan kontribusi koefisien disertasi sebesar 22,6%.<sup>82</sup> hal ini menyatakan bahwa tingkat kontribusi suatu variable juga dipengaruhi oleh jumlah korelasi yang ada, semakin tinggi tingkat korelasi antar dua variable maka kontribusinya. Hal ini dapat kita lihat pada penelitian yang dilakukan peneliti dimana tingkat korelasi 0.436 memiliki kontribusi sebesar 19.00 dengan jumlah N=30.

Kreativitas memang bukan salah faktor utama dalam Pendidikan tapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus siswanya untuk mengembangkan kreativitasnya. Ketika kreativitas berkembang maka prestasi yang lainnyapun dapat dicapai dengan

---

<sup>82</sup> Sriyanto,dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran aplikasi canva terhadap Kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah Purwokerto 2” Jurnal UMP Press, VI.10, N0. 103, h. 184.

mudah. Terdapat korelasi yang signifikan antara model aplikasi media canva dengan kreativitas siswa pada penelitian ini. Tentu untuk mencapai kreativitas yang optimal dibutuhkan gairah kreatif dan komitmen yang kuat untuk mewujudkan ide-ide kreatif.<sup>83</sup>

Kreativitas memang bukan salah faktor utama dalam Pendidikan tapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus siswanya untuk mengembangkan kreativitasnya. Ketika kreativitas berkembang maka prestasi yang lainnyapun dapat dicapai dengan mudah. Terdapat korelasi yang signifikan antara model aplikasi media canva dengan kreativitas siswa pada penelitian ini. Tentu untuk mencapai kreativitas yang optimal dibutuhkan gairah kreatif dan komitmen yang kuat untuk mewujudkan ide-ide kreatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Adhipura dalam jurnal Metodik ditakistik bahwa untuk memiliki kreativitas yang baik siswa memerlukan faktor pendukung yang mana hal ini searah dengan penelitian dimana untuk menghasilkan signifikansi yang positif dan juga besar tentunya siswa memiliki faktor pendukung yaitu membantu anak dalam menerima perubahan, memberikan penghargaan terhadap kreativitas anak, membantu anak dalam mengembangkan kreativitas, memberi wadah bagi anak untuk mengembangkan minat bakat didalam dirinya.<sup>84</sup>

Sehingga nantinya bakat yang didalam diri anak dapat tersalurkan secara

---

<sup>83</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).h.21.

<sup>84</sup> Adhipura, *Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Melodik ditaktik, Vol. 9. No 2.h.25.

benar. Anak juga akan menjadi lebih termotivasi dalam mengembangkan minat bakat serta skill yang dimiliki oleh diri mereka.

Dari hasil penelitian di atas kita dapat melihat tingkat hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa, berdasarkan table distribusi dapat kita lihat bahwa tingkat hubungan aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa memiliki tingkat hubungan yang positif dengan tingkat hubungan sebesar 0,436 yang dikategorikan sedang, yang mana berarti aplikasi media canva memiliki tingkat hubungan yang sedang dalam menentukan kreativitas siswa.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah mendapatkan data hasil penelitian mengenai korelasi antara aplikasi media canva terhadap kreativitas siswa pada proyek pengutan profil pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat korelasi (Hubungan) antara variable aplikasi media canva (X) terhadap variable kreativitas siswa (Y). Dimana korelasinya dapat kita lihta pada hasil korelasi product moment atau  $r_{hitung}$  yang menunjukkan nilai sebesar 0,436 yang artinya lebih besar dari  $r_{tabel}$  0.361 dengan taraf signifikansi 5%.
2. Tingkat hubungan antara variable aplikasi media canva (X) dan variable kreativitas siswa (Y) memiliki tingkat hubungan yang berada dalam pada kategori sedang, hal ini sesuai dengan tabel interpretasi korelasi bahwa angka 0,436 berada pada tingkat sedang atau cukup.

#### **B. Saran**

Dari Hasil Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 02 Rejang Lebong, maka peneliti dapat memberikan saran dan masukkan pkepada berbagai pihak yang bersangkutan, yakni :

1. Kepada kepala sekolah, diharapkan agar mampu memberikan penekan yang lebih lagi kepada guru untuk mengajar dengan media yang lebih kreatif sehingga merangsang otak anak untuk berfikir kreatif
2. Kepada Guru, hendaknya memberikan wadah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan sekolah sehingga dapat meningkatkan kreativitas.
3. Kepada Siswa, agar mampu untuk terus dapat meningkatkan kreativitas menjadi lebih baik lagi supaya dapat menghasilkan karya yang memuaskan pada projek P5.
4. Untuk peneliti lain, diharapkan agar bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan kreativitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson. "Pengembangan Media pembelajaran berbasis teknologi informasi"  
Jurnal Akutansi Indonesia, Vol III, No.2 Tahun 2010.
- Ahmad susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah,2015).
- Amos Neoleka dan Grace Amialia, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenal2an Diri sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2017).
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Drafindo Persada, 1987
- Andriani Safitri, dkk, "Proyek Penguatan Profil pelajar pancasila Sebuah orientasi baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter siswa di Indonesia",Jurnal Basicedu, Vol 6, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu. 2022, hlm. 7078
- Badan standar, Kurikulum, dan asesmen Pendidikan Kementrian, kebudayaan, Riset, dan Teknmologi Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, (Jakarta: Kencana, 2022)
- BBI Daring, s,v,"Fitur", diakses 28 Desmber 2022 dari<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Fitur>
- Burhan Bungin, *Penelitian kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2007)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT. Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera. 2012).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*.(Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Elvinasro Ardianto, *Metodologi Penelitian Untuk Public Reations Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung, Simbiosia Rekatama Media, 2016).
- Emzir, *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015).
- Garis Pelangi, Jurnal Sasindo, Unpam, Vol 8, No 2 Desember 2022.
- Habib Hanafi,dkk, "Pengaruh Peresepsi Kemamfaatan dan Peresepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan pendekatan TAM", Jurnal Basic edu2015.

- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006).
- Irwan Gesmi dan Yun hendri, *Pendidikan Pancasila* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018).
- Johani Dimiyati, *Metode penelitian Dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013)
- Leli Nurhayati Awaliah, “Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika”, *Jurnal GAMMA NC*.
- Lexy Moloeng J, *Metode Penelitian Edisi Revisi*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2011.
- Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung :Wacana Prima, 2008).
- Meliana Dwi Ardana, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol 3, Juli 2022, hlm. 417
- Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan KOMPETENSI Guru”, *Jurnal Universitas Negeri Makasar*, Desember 2021.
- Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta; Prestasi Puatkaraya, 2012).
- Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd dan Eni Fariyatul Fahyuni. M.Pd.I Inovasi Model Pembelajaran (Sidoarjo:Nizamia Learning Center, cet: 1 2016).
- Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Konemporer*, (Jakarta:Modren,2002)
- Riqqah Azzahra, Pengaruh fitur aplikasi canva terhadap kreativitas desain komunikasi visual mahasiswa ilmu komunikasi UIN Suanan Ample Surabaya. Skripsi 2021.
- Sita Rosita dkk, ”Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu.202 2.6313-6319, Juli 2022.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabetha, 2015.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) cetakan ke-15.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. bumi Aksara, 2008).
- Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA SD/MI”, *JURMIA*, Volume 2, No. 1, Februari 2022.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat* (Jakarta: RinekaCipta, 2012).
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2011
- Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, (Jakarta :Indeks, 2010).

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## APLIKASI MEDIA CANVA

Variable	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Media Canva	4. Banyaknya pilihan menu	1,2,3,4,5,6,7, 8,9	9
	5. Menu aplikasi yang tersedia mudah untuk di gunakan	10,11,12,13, 14,15,16	7
	6. Praktis(mudah) digunakan pada perangkat keras (Komputer, Laptop dan Handphone	17,18,19,20, 21,22,23,24, 25	9
Jumlah		25	

**KISI-KISI ANGKET KREATIVITAS SISWA**

<b>Variable</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Kreativitas Siswa	9. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya/ asli (karya orisinill).	1,2,3	3
	10. Asyik dan larut dalam kegiatan	4,5,6	3
	11. Memperlihatkan keingintahuan yang tinggi	7,8,9	3
	12. Cenderung melakukan kegiatan secara mandiri	10,11,12	3
	13. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif yang tinggi).	13,14,15	3
	14. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegiatan eksplorasi.	16,17,18	3
	15. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.	19,20,21	3
	16. Mempunyai atau menghargai keindahan	22,23,24,25	4
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	



**LEMBAR VALIDASI**  
**KUESIONER APLIKASI MEDIA CANVA**

**Petunjuk pengisian:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas Kuisoner (angket) yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas Kuisoner ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu, dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan :**

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak ( jika pernyataan pada kuisoner sangat baik )
L	Layak ( jika pernyataan pada kuisoner baik )
KL	Kurang Layak ( jika pernyataan pada kuisoner kurang baik )
TL	Tidak Layak ( jika pernyataan pada kuisoner tidak layak )

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Rahayu, M.pd

Nip : 198902242014022001

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Reva Noventi

Nim : 19591076

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Hubungan Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

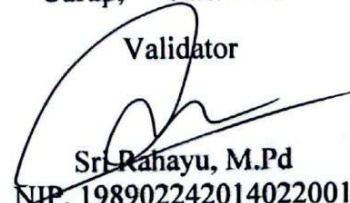
Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak Layak digunakan

Curup, 26 Juni 2023

Validator

  
Sri Rahayu, M.Pd  
NIP. 198902242014022001

**PERNYATAAN KUESIONER APLIKASI MEDIA CANVA**

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1.	Banyaknya menu yang tersedia di aplikasi canva membuat saya lebih mudah dalam menggunakannya		✓		
2.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya		✓		
3.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilakn desain yang sesuai dengan kemauan		✓		
4.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki		✓		
5.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.			✓	
6.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5		✓		
7.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide baru saya dalam membuat desain poster			✓	
8.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur meida canva		✓		
9.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya		✓		
10.	Menu yang mudah digunakan pada aplikasi media canva dapat mempercepat tugas saya membuat poster		✓		
11.	Media canva yang memiliki menu yang mudah untuk digunakan dapat mempermudah dalam mendesain			✓	
12.	Menu aplikasi canva yang beragam sertra mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal		✓		
13.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5		✓		
14.	Menu aplikasi canva yang mudah digunakan membuat pekerjaan mendesaian jadi lebih cepat sclesai		✓		

15.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster		✓		
16.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain			✓	
17.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat apliksi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran		✓		
18.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi			✓	
19.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.		✓		
20.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun		✓		
21.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas projek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan		✓		
22.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat tugas poster saya lebih cepat diselesaikan		✓		
23.	Media canva yang praktis digunakan dan memiliki banyak menu membuat saya lebih kreatif dalam membuat poster	✓			
24.	Aplikasi media canva yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lbih tertarik untuk membuat tugas		✓		
25.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas		✓		

**LEMBAR VALIDASI**  
**KUESIONER KREATIVITAS SISWA**

**Petunjuk pengisian:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas Kuisoner (angket) yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas Kuesioner ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu, dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan :**

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak ( jika pernyataan pada kuesioner sangat baik )
L	Layak ( jika pernyataan pada kuesioner baik )
KL	Kurang Layak ( jika pernyataan pada kuesioner kurang baik )
TL	Tidak Layak ( jika pernyataan pada kuesioner tidak layak )

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Ratnawati

Nip : 196709111994032002

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Reva Noventi

Nim : 19591076

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Hubungan Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak Layak digunakan

Curup, 30 Juni 2023

Validator



Dra. Ratnawati

NIP. 196709111994032002

## PERNYATAAN KUESIONER KREATIVITAS SISWA

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1.	Saya selalu berusaha membuat karya sesuai dengan bentuk aslinya.		✓		
2.	Tugas Projek P5 berupa poster yang diberi guru saya buat dengan desain sendiri.		✓		
3.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk aslinya tanpa di cetak/dijiplak		✓		
4.	Saya selalu suka dan larut mengerjakan tugas yang diberikan guru berupa karya		✓		
5.	Ketika mengerjakan tugas proyek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.			✓	
6.	Tugas Projek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva membuat saya asyik dalam mengerjakannya				
7.	Saya senang mencari informasi melalui internet		✓		
8.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.		✓		
9.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.		✓		
10.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.		✓		
11.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.			✓	
12.	Jika diberikan tugas saya selalau mengerjakannya secara mandiri		✓		
13.	Saya senang melakukan hal baru			✓	
14.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisitif membuat sesuatu yang baru.		✓		

15.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru			✓	
16.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan		✓		
17.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.		✓		
18.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya			✓	
19.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampakan pendapat sesuai kemampuan saya.		✓		
20.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.		✓		
21.	Kerja kelompok merupakan hal yang menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.		✓		
22.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.	✓			
23.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.		✓		
24.	Saya senang melihat sesuatu yang rapih dan bersih.		✓		
25.	Saya suka melihat karya yang memilki nialo keindahan lebih.		.	✓	



## ANGKET MEDIA CANVA

### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Banyaknya menu yang tersedia di aplikasi canva membuat saya lebih mudah dalam menggunakannya					
2.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya					
3.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilkann desain yang sesuai dengan kemauan					
4.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki					
5.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.					

7.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide baru saya dalam membuat desain poster					
8.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur media canva					
9.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya					
10.	Menu yang mudah digunakan pada aplikasi media canva dapat mempercepat tugas saya membuat poster					
11.	Media canva yang memiliki menu yang mudah untuk digunakan dapat mempermudah dalam mendesain					
12.	Menu aplikasi canva yang beragam serta mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal					
13.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5					
14.	Menu aplikasi canva yang mudah digunakan membuat pekerjaan mendesain jadi lebih cepat selesai					
15.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster					
16.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain					
17.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat aplikasi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran					
18.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi					

19.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.					
20.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun					
21.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas proyek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan					
22.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat tugas poster saya lebih cepat diselesaikan					
23.	Media canva yang praktis digunakan dan memiliki banyak menu membuat saya lebih kreatif dalam membuat poster					
24.	Aplikasi media canva yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas					
25.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas					

## ANGKET KREATIVITAS SISWA

### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya selalu berusaha membuat karya sesuai dengan bentuk aslinya.					
2.	Tugas Projek P5 berupa poster yang diberi guru saya buat dengan desain sendiri.					
3.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk					
4.	Saya selalu suka dan larut mengerjakan tugas yang diberikan guru berupa karya					
5.	Ketika mengerjakan tugas projek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.					
6.	Tugas Projek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva					

	membuat saya asyik dalam mengerjakannya					
7.	Saya senang mencari informasi melalui internet					
8.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.					
9.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.					
10.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.					
11.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.					
12.	Jika diberikan tugas saya selalu mengerjakannya secara mandiri					
13.	Saya senang melakukan hal baru					
14.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisiatif membuat sesuatu yang baru.					
15.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru					
16.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan					
17.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.					
18.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya					
19.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.					

20.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.					
21.	Kerja kelompok merupakan hal yang menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.					
22.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.					
23.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.					
24.	Saya senang melihat sesuatu yang rapih dan bersih.					
25.	Saya suka melihat karya yang memilki nialo keindahan lebih.					

**LAMPIRAN**  
**HASIL**  
**VALIDITAS**  
**DAN REABILITAS**  
**ANGKET**

## ANGKET MEDIA CANVA

95

### A. Identitas Responden

Nama : Quinsya Salsabila Wibisono.

Kelas : 5

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                  STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Banyaknya menu yang tersedia di aplikasi canva membuat saya lebih mudah dalam menggunakannya	✓				
2.	Menu yang beragam, pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya	✓				
3.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kemauan	✓				
4.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki	✓				
5.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.	✓				



6.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5		✓				
7.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide baru saya dalam membuat desain poster		✓				
8.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur meida canva		✓				
9.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya	✓					
10.	Menu yang mudah digunakan pada aplikasi media canva dapat mempercepat tugas saya membuat poster	✓					
11.	Media canva yang memiliki menu yang mudah untuk digunakan dapat mempermudah dalam mendesain	✓					
12.	Menu aplikasi canva yang beragam sertra mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal		✓				
13.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5	✓					
14.	Menu aplikasi canva yang mudah digunakan membuat pekerjaan mendesaian jadi lebih cepat selesai	✓					
15.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster		✓				
16.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain	✓					
17.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat apliksi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran		✓				
18.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat	✓					

	keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi		✓				
19.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.	✓					
20.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun	✓					
21.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas proyek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan		✓				
22.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat tugas poster saya lebih cepat diselesaikan	✓					
23.	Media canva yang praktis digunakan dan memiliki banyak menu membuat saya lebih kreatif dalam membuat poster	✓					
24.	Aplikasi media canva yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas	✓					
25.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas	✓					

## ANGKET MEDIA CANVA

79

### A. Identitas Responden

Nama ~~DAVID~~ DAVID Alvaro

Kelas : 5

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesedian waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Banyaknya menu yang tersedia di aplikasi canva membuat saya lebih mudah dalam menggunakannya				✓	
2.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya				✓	
3.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kemauan		✓			
4.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki					✓
5.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.	✓				

6.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5	✓				
7.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide baru saya dalam membuat desain poster	✓				
8.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur media canva	✓				
9.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya					✓
10.	Menu yang mudah digunakan pada aplikasi media canva dapat mempercepat tugas saya membuat poster		✓			✓
11.	Media canva yang memiliki menu yang mudah untuk digunakan dapat mempermudah dalam mendesain		✓			
12.	Menu aplikasi canva yang beragam serta mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal		✓			
13.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5		✓			
14.	Menu aplikasi canva yang mudah digunakan membuat pekerjaan mendesain jadi lebih cepat selesai					✓
15.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster			✓		
16.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain					✓
17.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat aplikasi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran			✓		
18.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat					✓

	keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi					✓
19.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.					✓
20.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun			✓		
21.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas projek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan			✓		
22.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat tugas poster saya lebih cepat diselesaikan		✓			
23.	Media canva yang praktis digunakan dan memiliki banyak menu membuat saya lebih kreatif dalam membuat poster		✓			
24.	Aplikasi media canva yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas			✓		
25.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas		✓			

## ANGKET KREATIVITAS SISWA

### A. Identitas Responden

Nama : SELLY

Kelas : ✓

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
 SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
 ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
 RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya selalu berusaha membuat karya sesuai dengan bentuk aslinya.	✓				
2.	Tugas Projek P5 berupa poster yang diberi guru saya buat dengan desain sendiri.	✓				
3.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk		✓			
4.	Saya selalu suka dan larut mengerjakan tugas yang diberikan guru berupa karya					✓
5.	Ketika mengerjakan tugas proyek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.		✓	✓	✓	
6.	Tugas Projek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva	✓	✓			

	membuat saya asyik dalam mengerjakannya	✓				
7.	Saya senang mencari informasi melalui internet	✓				
8.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.	✓				
9.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.			✓		
10.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.		✓			
11.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.			✓		
12.	Jika diberikan tugas saya selalau mengerjakannya secara mandiri		✓			
13.	Saya senang melakukan hal baru	✓				
14.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisitif membuat sesuatu yang baru.		✓			
15.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru				✓	
16.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan		✓			
17.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.				✓	
18.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya	✓				
19.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampakikan pendapat sesuai kemampuan saya.			✓		✓

20.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.		✓		
21.	Kerja kelompok merupakan hal yang menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.	✓			
22.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.			✓	
23.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.		✓		
24.	Saya senang melihat sesuatu yang rapih dan bersih.				
25.	Saya suka melihat karya yang memiliki nialo keindahan lebih.			✓	



89

## ANGKET KREATIVITAS SISWA

### A. Identitas Responden

Nama : Zaharah Enindya  
Kelas : 5

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 25 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesedian waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya selalu berusaha membuat karya sesuai dengan bentuk aslinya.	✓				
2.	Tugas Projek P5 berupa poster yang diberi guru saya buat dengan desain sendiri.		✓			
3.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk	✓	✓			
4.	Saya selalu suka dan larut mengerjakan tugas yang diberikan guru berupa karya					
5.	Ketika mengerjakan tugas projek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.	✓	✓			
6.	Tugas Projek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva			✓		

	membuat saya asyik dalam mengerjakannya		✓			
7.	Saya senang mencari informasi melalui internet	✓				
8.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.			✓		
9.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.				✓	
10.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.					✓
11.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.		✓			
12.	Jika diberikan tugas saya selalu mengerjakannya secara mandiri					
13.	Saya senang melakukan hal baru					
14.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisiatif membuat sesuatu yang baru.				✓	
15.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru					✓
16.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan		✓			
17.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.					✓
18.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya					✓
19.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.		✓			✓

20.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.					
21.	Kerja kelompok merupakan hal yang menyenangkan, karena saya dapat menyumbangkan banyak ide dalam kerja kelompok.					
22.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.					
23.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.					
24.	Saya senang melihat sesuatu yang rapih dan bersih.					
25.	Saya suka melihat karya yang memiliki nialo keindahan lebih.					

## Lampiran Validitas Variable X (MEDIA CANVA)

**Correlations**

	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Total	
X01 Pearson Correlation	1	.110	.010	-.121	.156	.157	-.044	.034	-.076	.268	-.232	-.142	.158	-.076	.150	-.119	-.008	-.052	.095	.227	.045	.000	-.073	-.112	.144	.166	
Sig. (2-tailed)		.562	.959	.525	.411	.406	.815	.859	.689	.151	.239	.454	.405	.689	.430	.531	.966	.785	.618	.228	.811	1.000	.702	.554	.447	.382	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X02 Pearson Correlation	.110	1	.262	.233	.130	.331	.129	.248	.296	.071	-.087	.033	.039	.189	.020	-.099	.089	.107	-.024	.134	.116	.405	.069	-.019	.349	.417	
Sig. (2-tailed)	.562		.162	.215	.493	.074	.496	.187	.112	.709	.647	.863	.839	.317	.918	.604	.640	.572	.899	.482	.541	.026	.715	.922	.059	.022	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X03 Pearson Correlation	.010	.262	1	-.084	.069	.017	.409	.147	.231	.065	-.089	.255	.324	.362	.148	.193	.267	.219	.105	.241	.017	.275	-.038	-.180	.306	.468	
Sig. (2-tailed)	.959	.162		.659	.718	.931	.025	.438	.219	.734	.642	.173	.081	.049	.436	.306	.153	.246	.581	.199	.927	.141	.843	.341	.100	.009	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X04 Pearson Correlation	-.121	.233	-.084	1	.315	.201	.271	.549*	.258	-.258	-.044	.134	.022	.264	.038	.274	.100	.159	.176	.198	.266	.029	-.006	.230	-.003	.478*	
Sig. (2-tailed)	.562	.215	.659		.090	.287	.148	.002	.168	.169	.819	.481	.908	.159	.841	.142	.598	.400	.353	.293	.155	.880	.976	.221	.989	.008	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X05 Pearson Correlation	.156	.130	.069	.315	1	.336	-.019	.612**	.133	-.143	-.123	.231	.098	.384	-.433*	.359	.196	-.020	.257	.037	.503**	.315	.028	.122	.296	.497**	
Sig. (2-tailed)	.411	.493	.718	.090		.069	.922	.000	.484	.452	.517	.219	.607	.036	.017	.051	.298	.917	.171	.846	.005	.090	.884	.520	.112	.005	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X06 Pearson Correlation	.157	.331	.017	.201	.336	1	-.110	.081	.274	.172	.044	.064	-.024	.034	.104	.125	.156	-.065	.148	.065	.238	.095	.180	.129	.411	.441	
Sig. (2-tailed)	.406	.074	.931	.287	.069		.561	.671	.142	.364	.819	.90	.898	.859	.585	.509	.412	.720	.436	.733	.205	.616	.342	.486	.024	.015	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X07 Pearson Correlation	-.044	.129	.409*	-.271	-.019	-.110	1	.143	.044	.032	-.197	.364	.399*	.271	.096	.335	.212	.445	.398*	.412	-.008	.036	.221	.161	-.163	.527**	
Sig. (2-tailed)	.815	.496	.025	.148	.922	.561		.450	.817	.869	.297	.048	.029	.148	.615	.071	.261	.014	.029	.024	.967	.850	.240	.071	.394	.388	.003
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X08 Pearson Correlation	.034	.248	.147	.549**	.612**	.081	.143	1	.054	-.246	-.162	.014	.046	.519*	-.302	.202	.027	.186	.308	-.038	.445	.239	.210	.003	.091	.462	
Sig. (2-tailed)	.859	.187	.438	.002	.000	.671	.450		.778	.190	.392	.942	.810	.003	.105	.285	.886	.326	.098	.844	.014	.202	.264	.988	.632	.010	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X09 Pearson Correlation	-.076	.296	.231	.258	.133	.274	.044	.054	1	-.091	-.347	.461	.052	.055	-.075	.029	.019	.200	.172	.097	.111	.077	-.060	.168	.340	.371	
Sig. (2-tailed)	.689	.112	.219	.168	.484	.142	.778	.778		.634	.060	.010	.786	.772	.695	.877	.920	.290	.364	.611	.561	.685	.752	.374	.066	.043	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X10 Pearson Correlation	.268	.071	.065	-.259	-.143	.172	.032	-.246	-.091	1	-.157	.124	.099	-.126	.131	-.235	-.363*	-.107	-.067	-.096	-.146	.000	.174	.026	-.198	-.034	
Sig. (2-tailed)	.151	.709	.734	.169	.452	.364	.869	.190	.634		.408	.513	.602	.568	.489	.212	.049	.573	.724	.613	.442	1.000	.359	.893	.321	.860	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X11 Pearson Correlation	-.222	-.087	-.089	-.044	-.123	.044	-.197	-.162	-.347	-.157	1	-.463*	.016	-.307	.064	.163	.236	-.015	-.170	-.083	.144	-.041	-.004	-.157	-.109	-.122	
Sig. (2-tailed)	.239	.647	.642	.819	.517	.819	.297	.392	.060	.408		.010	.935	.099	.737	.389	.209	.936	.368	.662	.448	.831	.983	.407	.568	.520	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X12 Pearson Correlation	-.142	.033	.255	.134	.231	.084	.364	.014	.461*	.124	-.463*	1	.200	.226	-.286	.216	.128	.235	.272	.265	.075	.135	.085	.432*	.103	.450	
Sig. (2-tailed)	.454	.863	.173	.481	.219	.660	.048	.942	.010	.513	.010		.288	.229	.125	.251	.500	.212	.146	.157	.696	.476	.654	.017	.587	.013	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X13 Pearson Correlation	.158	.039	.324	.022	.068	-.024	.399	.046	.052	.099	.018	.200	1	-.113	.039	.388*	.433*	.262	.249	.300	.141	.064	.137	.334	.216	.510*	
Sig. (2-tailed)	.405	.839	.081	.908	.698	.829	.810	.786	.602	.935	.288	.300		.588	.840	.030	.034	.163	.184	.107	.459	.738	.472	.071	.252	.004	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X14 Pearson Correlation	-.076	.189	.362*	-.264	.384*	.034	.271	.519**	.055	-.126	-.307	.226	-.103	1	-.033	.170	.031	.034	.140	.224	.221	.578**	.307	.013	.057	.443*	
Sig. (2-tailed)	.689	.317	.049	.159	.036	.859	.148	.003	.772	.506	.099	.229	.588		.864	.369	.872	.858	.461	.235	.241	.001	.099	.946	.764	.014	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X15 Pearson Correlation	.150	.020	.148	.038	-.433*	.104	.096	-.302	-.075	.131	.064	-.286	.039	-.033	1	-.029	-.040	-.004	-.227	.338	-.133	-.235	-.244	-.076	-.018	.916	
Sig. (2-tailed)	.430	.918	.436	.841	.017	.585	.615	.105	.840	.684	.893	.737	.125	.840		.879	.833	.982	.228	.068	.482	.211	.194	.689	.926	.933	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X16 Pearson Correlation	.119	-.099	.193	.274	.359	.125	.335	.202	.029	-.235	.163	.216	.388*	.170	-.029	1	.518**	.561**	.520**	.281	.159	.000	.023	-.003	-.047	.576*	
Sig. (2-tailed)	.531	.694	.306	.142	.051	.509	.071	.285	.877	.212	.389	.251	.034	.369	.879		.003	.002	.003	.133	.400	1.000	.906	.988	.807	.001	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X17 Pearson Correlation	-.008	.089	.267	.100	.196	.156	.212	.027	.019	-.363*	.236	.128	.433*	.151	-.040	.518**	1	.315	.214	.105	.147	.233	-.134	.307	.422	.510*	
Sig. (2-tailed)	.966	.640	.153	.598	.298	.412	.261	.886	.920	.04																	





**Statistics**

		X22	X23	X24	X25
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mode		4.00	3.00	4.00	5.00
Range		2.00	3.00	4.00	4.00
Minimum		3.00	2.00	1.00	1.00
Maximum		5.00	5.00	5.00	5.00

**Frequency Table**

**X01**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	3	10.0	10.0	13.3
	3.00	8	26.7	26.7	40.0
	4.00	11	36.7	36.7	76.7
	5.00	7	23.3	23.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X02**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	6	20.0	20.0	23.3
	3.00	12	40.0	40.0	63.3
	4.00	6	20.0	20.0	83.3
	5.00	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X03**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	3	10.0	10.0	13.3
	3.00	8	26.7	26.7	40.0
	4.00	9	30.0	30.0	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X04**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	5	16.7	16.7	16.7
	2.00	6	20.0	20.0	36.7
	3.00	6	20.0	20.0	56.7
	4.00	3	10.0	10.0	66.7
	5.00	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X05**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	4	13.3	13.3	26.7
	3.00	15	50.0	50.0	76.7
	4.00	4	13.3	13.3	90.0
	5.00	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X06**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	5	16.7	16.7	16.7
	2.00	8	26.7	26.7	43.3
	3.00	5	16.7	16.7	60.0
	4.00	7	23.3	23.3	83.3
	5.00	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X07**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	1	3.3	3.3	13.3
	3.00	8	26.7	26.7	40.0
	4.00	10	33.3	33.3	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X08**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	3.00	4	13.3	13.3	23.3
	4.00	6	20.0	20.0	43.3
	5.00	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X09**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	3	10.0	10.0	16.7
	3.00	11	36.7	36.7	53.3
	4.00	8	26.7	26.7	80.0
	5.00	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	4	13.3	13.3	16.7
	3.00	10	33.3	33.3	50.0
	4.00	13	43.3	43.3	93.3
	5.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	2	6.7	6.7	10.0
	3.00	7	23.3	23.3	33.3
	4.00	10	33.3	33.3	66.7
	5.00	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	



**X12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	5	16.7	16.7	26.7
	3.00	8	26.7	26.7	53.3
	4.00	7	23.3	23.3	76.7
	5.00	7	23.3	23.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X13**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	1	3.3	3.3	16.7
	3.00	7	23.3	23.3	40.0
	4.00	7	23.3	23.3	63.3
	5.00	11	36.7	36.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X14**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	2	6.7	6.7	13.3
	3.00	11	36.7	36.7	50.0
	4.00	8	26.7	26.7	76.7
	5.00	7	23.3	23.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X15**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	4	13.3	13.3	23.3
	3.00	9	30.0	30.0	53.3
	4.00	6	20.0	20.0	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X16**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	2	6.7	6.7	20.0
	3.00	9	30.0	30.0	50.0
	4.00	9	30.0	30.0	80.0
	5.00	6	20.0	20.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X17**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	8	26.7	26.7	36.7
	3.00	6	20.0	20.0	56.7
	4.00	7	23.3	23.3	80.0
	5.00	6	20.0	20.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X18**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	4	13.3	13.3	20.0
	3.00	7	23.3	23.3	43.3
	4.00	8	26.7	26.7	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X19**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	3.00	6	20.0	20.0	30.0
	4.00	14	46.7	46.7	76.7
	5.00	7	23.3	23.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X20**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	2	6.7	6.7	10.0
	3.00	11	36.7	36.7	46.7
	4.00	10	33.3	33.3	80.0
	5.00	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X21**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	1	3.3	3.3	3.3
	3.00	8	26.7	26.7	30.0
	4.00	17	56.7	56.7	86.7
	5.00	4	13.3	13.3	100.0
		Total	30	100.0	100.0

**X22**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	9	30.0	30.0	30.0
	4.00	12	40.0	40.0	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**X23**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	6	20.0	20.0	20.0
	3.00	10	33.3	33.3	53.3
	4.00	8	26.7	26.7	80.0
	5.00	6	20.0	20.0	100.0
		Total	30	100.0	100.0

**X24**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	3	10.0	10.0	20.0
	3.00	8	26.7	26.7	46.7
	4.00	9	30.0	30.0	76.7
	5.00	7	23.3	23.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**X25**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	2	6.7	6.7	13.3
	3.00	8	26.7	26.7	40.0
	4.00	8	26.7	26.7	66.7
	5.00	10	33.3	33.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Statistics**

Total

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		88.1000
Median		89.5000
Std. Deviation		11.18604
Range		52.00
Minimum		58.00
Maximum		110.00

**Total**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58.00	1	3.3	3.3	3.3
	69.00	1	3.3	3.3	6.7
	72.00	1	3.3	3.3	10.0
	74.00	2	6.7	6.7	16.7
	78.00	1	3.3	3.3	20.0
	79.00	1	3.3	3.3	23.3
	82.00	1	3.3	3.3	26.7
	86.00	3	10.0	10.0	36.7
	88.00	2	6.7	6.7	43.3
	89.00	2	6.7	6.7	50.0
	90.00	1	3.3	3.3	53.3
	91.00	1	3.3	3.3	56.7
	92.00	1	3.3	3.3	60.0
	93.00	2	6.7	6.7	66.7
	94.00	2	6.7	6.7	73.3
	95.00	3	10.0	10.0	83.3
	97.00	1	3.3	3.3	86.7
	99.00	1	3.3	3.3	90.0
	100.00	1	3.3	3.3	93.3
	107.00	1	3.3	3.3	96.7
110.00	1	3.3	3.3	100.0	
Total		30	100.0	100.0	



**Statistics**

		Y22	Y23	Y24	Y25
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mode		4.00	5.00	4.00 <sup>a</sup>	5.00
Range		4.00	4.00	4.00	4.00
Minimum		1.00	1.00	1.00	1.00
Maximum		5.00	5.00	5.00	5.00

**Frequency Table**

**Y01**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	2	6.7	6.7	10.0
	3.00	5	16.7	16.7	26.7
	4.00	13	43.3	43.3	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y02**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	7	23.3	23.3	26.7
	3.00	6	20.0	20.0	46.7
	4.00	8	26.7	26.7	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y03**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	3	10.0	10.0	23.3
	3.00	5	16.7	16.7	40.0
	4.00	4	13.3	13.3	53.3
	5.00	14	46.7	46.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y04**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	8	26.7	26.7	26.7
	2.00	6	20.0	20.0	46.7
	3.00	4	13.3	13.3	60.0
	4.00	4	13.3	13.3	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y05**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	8	26.7	26.7	36.7
	3.00	6	20.0	20.0	56.7
	4.00	8	26.7	26.7	83.3
	5.00	5	16.7	16.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y06**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	8	26.7	26.7	26.7
	2.00	3	10.0	10.0	36.7
	3.00	3	10.0	10.0	46.7
	4.00	7	23.3	23.3	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y07**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	3	10.0	10.0	20.0
	3.00	9	30.0	30.0	50.0
	4.00	4	13.3	13.3	63.3
	5.00	11	36.7	36.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y08**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	6	20.0	20.0	20.0
	2.00	3	10.0	10.0	30.0
	3.00	6	20.0	20.0	50.0
	4.00	4	13.3	13.3	63.3
	5.00	11	36.7	36.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y09**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	3	10.0	10.0	23.3
	3.00	7	23.3	23.3	46.7
	4.00	7	23.3	23.3	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	5	16.7	16.7	26.7
	3.00	5	16.7	16.7	43.3
	4.00	6	20.0	20.0	63.3
	5.00	11	36.7	36.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	1	3.3	3.3	13.3
	3.00	5	16.7	16.7	30.0
	4.00	8	26.7	26.7	56.7
	5.00	13	43.3	43.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

**Y12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	5	16.7	16.7	16.7
	2.00	2	6.7	6.7	23.3
	3.00	8	26.7	26.7	50.0

4.00	7	23.3	23.3	73.3
5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y13**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	5	16.7	16.7	16.7
2.00	4	13.3	13.3	30.0
3.00	4	13.3	13.3	43.3
4.00	6	20.0	20.0	63.3
5.00	11	36.7	36.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y14**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3.00	9	30.0	30.0	30.0
4.00	9	30.0	30.0	60.0
5.00	12	40.0	40.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y15**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	3	10.0	10.0	10.0
2.00	4	13.3	13.3	23.3
3.00	9	30.0	30.0	53.3
4.00	6	20.0	20.0	73.3
5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y16**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	5	16.7	16.7	16.7
2.00	2	6.7	6.7	23.3
3.00	4	13.3	13.3	36.7
4.00	11	36.7	36.7	73.3
5.00	8	26.7	26.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y17**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	2	6.7	6.7	6.7
2.00	5	16.7	16.7	23.3
3.00	8	26.7	26.7	50.0
4.00	12	40.0	40.0	90.0
5.00	3	10.0	10.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y18**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	4	13.3	13.3	13.3
2.00	6	20.0	20.0	33.3
3.00	6	20.0	20.0	53.3
4.00	7	23.3	23.3	76.7
5.00	7	23.3	23.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Y19**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	3	10.0	10.0	10.0
	2.00	5	16.7	16.7	26.7
	3.00	6	20.0	20.0	46.7
	4.00	8	26.7	26.7	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Y20**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	2	6.7	6.7	13.3
	3.00	9	30.0	30.0	43.3
	4.00	9	30.0	30.0	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Y21**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	2	6.7	6.7	10.0
	3.00	3	10.0	10.0	20.0
	4.00	10	33.3	33.3	53.3
	5.00	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Y22**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	6.7	6.7	6.7
	2.00	3	10.0	10.0	16.7
	3.00	6	20.0	20.0	36.7
	4.00	11	36.7	36.7	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Y23**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	5	16.7	16.7	16.7
	2.00	7	23.3	23.3	40.0
	3.00	5	16.7	16.7	56.7
	4.00	5	16.7	16.7	73.3
	5.00	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Y24**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	3.3	3.3	3.3
	2.00	5	16.7	16.7	20.0
	3.00	6	20.0	20.0	40.0
	4.00	9	30.0	30.0	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	



**Y25**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	4	13.3	13.3	13.3
	2.00	1	3.3	3.3	16.7
	3.00	8	26.7	26.7	43.3
	4.00	8	26.7	26.7	70.0
	5.00	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Statistics**

Total

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		87.8333
Median		89.5000
Std. Deviation		12.09754
Range		51.00
Minimum		58.00
Maximum		109.00

**Total**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58.00	2	6.7	6.7	6.7
	69.00	1	3.3	3.3	10.0
	74.00	1	3.3	3.3	13.3
	77.00	2	6.7	6.7	20.0
	81.00	1	3.3	3.3	23.3
	84.00	2	6.7	6.7	30.0
	86.00	2	6.7	6.7	36.7
	88.00	2	6.7	6.7	43.3
	89.00	2	6.7	6.7	50.0
	90.00	2	6.7	6.7	56.7
	92.00	3	10.0	10.0	66.7
	93.00	1	3.3	3.3	70.0
	95.00	3	10.0	10.0	80.0
	96.00	1	3.3	3.3	83.3
	98.00	1	3.3	3.3	86.7
	100.00	1	3.3	3.3	90.0
	105.00	2	6.7	6.7	96.7
	109.00	1	3.3	3.3	100.0
	Total		30	100.0	100.0

**LAMPIRAN**  
**HASIL ANGKET**  
**PENELITIA**

## ANGKET MEDIA CANVA

### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya					
2.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilakn desain yang sesuai dengan kemauan					
3.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki					
4.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.					
5.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5					
6.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide					

	baru saya dalam membuat desain poster					
7.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur media canva					
8.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya					
9.	Menu aplikasi canva yang beragam serta mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal					
10.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5					
11.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster					
12.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain					
13.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat aplikasi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran					
14.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi					
15.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.					
16.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun					
17.	Kemudahan dalam penggunaan media canva membuat tugas proyek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan					
18.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat					

	tugas poster saya lebih cepat diselesaikan					
19.	Aplikasi media canva yang praktis digunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas					
20.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas					

## ANGKET KREATIVITAS SISWA

### A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk					
2.	Ketika mengerjakan tugas proyek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.					
3.	Tugas Proyek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva membuat saya asyik dalam mengerjakannya					
4.	Saya senang mencari informasi melalui internet					
5.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.					
6.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.					

7.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.					
8.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.					
9.	Jika diberikan tugas saya selalu mengerjakannya secara mandiri					
10.	Saya senang melakukan hal baru					
11.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisiatif membuat sesuatu yang baru.					
12.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan ide baru					
13.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan					
14.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.					
15.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya					
16.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.					
17.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.					
18.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.					
19.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.					
20.	Saya suka melihat karya yang memiliki nilai keindahan lebih.					

Jumlah  
Σ 95

**ANGKET MEDIA CANVA**

**A. Identitas Responden**

Nama : ~~.....~~ ZAHRA NAZALFA  
Kelas : 5

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( √ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya	✓				
2.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilkann desain yang sesuai dengan kemauan	✓				
3.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki	✓				
4.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.		✓			
5.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5	✓				
6.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide	✓				



	baru saya dalam membuat desain poster					
7.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur media canva		✓			
8.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya	✓				
9.	Menu aplikasi canva yang beragam serta mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal	✓				
10.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5	✓				
11.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster	✓				
12.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain	✓				
13.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat aplikasi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran	✓				
14.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi		✓			
15.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.	✓				
16.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun	✓				
17.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas proyek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan	✓				
18.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat		✓			

	tugas poster saya lebih cepat diselesaikan					
19.	Aplikasi media canva yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas	✓				
20.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui hanphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas	✓				

Jumlah  
Σ 60

### ANGKET MEDIA CANVA

#### A. Identitas Responden

Nama : jihan Azahra

Kelas : 5

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Menu yang beragam,pada aplikasi canva menimbulkan ide kreatif saya	✓				
2.	Banyaknya menu pada media canva membuat saya dapat menghasilakn desain yang sesuai dengan kemauan			✓		
3.	Media canva dengan berbagai menu di dalamnya membuat saya bisa mengembangkan ide kreatif yang saya miliki		✓			
4.	Banyaknya menu pada aplikasi media canva dapat membantu saya untuk berfikir ide baru.			✓		
5.	Banyaknya menu yang tersedia pada media canva membantu saya dalam mengedit tugas poster P5			✓		
6.	Banyaknya pilihan menu pada aplikasi canva menimbulkan ide-ide			✓		

	baru saya dalam membuat desain poster					
7.	Poster tugas Proyek P5 lebih mudah saya kerjakan karena fitur banyak fitur media canva			✓		
8.	Dengan banyaknya menu yang tersedia pada aplikasi media canva, dapat meningkatkan hasil desain poster saya		✓			
9.	Menu aplikasi canva yang beragam serta mudah digunakan dapat membuat hasil proyek P5 berupa poster yang saya buat lebih maksimal				✓	
10.	Dengan tersedianya berbagai menu aplikasi media canva, membuat saya rajin mendesain poster tugas P5			✓		
11.	Aplikasi canva dengan beragam menu yang mudah di gunakan membuat siswa lebih bersemangat dalam membuat desain poster	✓				
12.	Beragam menu yang mudah untuk di pahami dan digunakan pada aplikasi media canva membuat saya lebih kreatif dalam mendesain				✓	
13.	Penggunaan aplikasi media canva yang praktis membuat aplikasi ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran			✓		
14.	Aplikasi media canva yang praktis untuk digunakan pada perangkat keras, juga sekaligus bisa melatih saya dalam memanfaatkan teknologi		✓			
15.	Penggunaan media canva yang dapat diakses melalui handphone membuat siswa lebih tertarik dalam mendesain.				✓	
16.	Media canva yang lebih praktis digunakan membuat saya dapat mendesain ketika berada dimanapun		✓			
17.	Kemudahan dalam menggunakan media canva membuat tugas proyek poster yang diberikan guru lebih mudah di kerjakan				✓	
18.	Menggunakan handphone dalam mengakses media canva membuat		✓			

	tujuan poster saya lebih cepat diselesaikan					
19.	Aplikasi media cetak yang praktis di gunakan pada komputer, laptop, dan handphone membuat saya lebih tertarik untuk membuat tugas					
20.	Penggunaan media cetak yang dapat di akses melalui handphone membuat saya lebih praktis dalam menyelesaikan tugas					

Jumlah  
Σ 98

**ANGKET KREATIVITAS SISWA**

**A. Identitas Responden**

Nama : Zihan Azhira  
Kelas : ✓

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
 SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
 ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
 RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesedian waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk	✓				
2.	Ketika mengerjakan tugas proyek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.	✓				
3.	Tugas Proyek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva membuat saya asyik dalam mengerjakannya	✓				
4.	Saya senang mencari informasi melalui internet	✓				
5.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.	✓				
6.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.	✓				

7.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.	<input checked="" type="checkbox"/>				
9.	Jika diberikan tugas saya selalau mengerjakannya secara mandiri	<input checked="" type="checkbox"/>				
10.	Saya senang melakukan hal baru	<input checked="" type="checkbox"/>				
11.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisiatif membuat sesuatu yang baru.	<input checked="" type="checkbox"/>				
12.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru	<input checked="" type="checkbox"/>				
13.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan	<input checked="" type="checkbox"/>				
14.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.	<input checked="" type="checkbox"/>				
15.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya	<input checked="" type="checkbox"/>				
16.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.	<input checked="" type="checkbox"/>				
17.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.	<input checked="" type="checkbox"/>				
18.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.	<input checked="" type="checkbox"/>				
19.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.	<input checked="" type="checkbox"/>				
20.	Saya suka melihat karya yang memiliki nilai keindahan lebih.	<input checked="" type="checkbox"/>				

Jumlah  
Σ 75

### ANGKET KREATIVITAS SISWA

#### A. Identitas Responden

Nama : Baynaka  
Kelas : 5

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang ada, serta berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda ( √ ) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.  
 SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
 ST = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju  
 RG = Ragu-ragu
3. Angket ini untuk kepentingan penelitian, oleh karena itu kami berharap jawaban yang objektif, jujur dan tidak mengada-ada.
4. Atas kesediaan waktunya kami ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya merasa puas jika karya yang saya buat sesuai dengan bentuk			✓		
2.	Ketika mengerjakan tugas proyek yang diberikan guru saya selalu larut dan asyik mengerjakannya.		✓			
3.	Tugas Proyek yang diberikan membuat poster dengan menggunakan canva membuat saya asyik dalam mengerjakannya	✓		<del>✓</del>		
4.	Saya senang mencari informasi melalui internet	<del>✓</del>	<del>✓</del>	✓		
5.	Saya tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru.		✓	<del>✓</del>		
6.	Jika ada materi yang belum paham, saya selalu menanyakan kepada guru hingga benar-benar paham.	✓				



7.	Saya lebih senang belajar sendiri dan mencari jawaban secara mandiri.		✓			
8.	Saya bangga dengan hasil pekerjaan yang saya kerjakan sendiri.			✓		
9.	Jika diberikan tugas saya selalu mengerjakannya secara mandiri		✓			
10.	Saya senang melakukan hal baru		✓			
11.	Jika guru memberikan tugas membuat sebuah karya, saya berinisiatif membuat sesuatu yang baru.			✓		
12.	Ketika mendapat tugas membuat poster di canva saya membuat desain dengan dengan ide baru		✓			
13.	Saya membuat karya kerajinan dengan berbagai bahan			✓		
14.	Dengan berbagai macam bahan (plastic, kertas, pipet, dll) saya membuat sebuah karya.		✓			
15.	Saya bereksplorasi dengan berbagai media dan bahan untuk membuat sebuah karya			✓		
16.	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya.		✓			
17.	Jika di berikan kesempatan untuk berpendapat saya akan bersemangat menyampaikan pendapat saya.			✓		
18.	Saya sangat menyukai sesuatu yang memiliki nilai keindahan.			✓		
19.	Saya ikut serta dalam menilai dan juga mengatur keindahan kelas.		✓			
20.	Saya suka melihat karya yang memiliki nilai keindahan lebih.	✓				

HASIL ANGKET PENELITIAN VARIABLE X (MEDIA CANVA)

No Responden	No Butir Kuesioner Media Canva (X)																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	4	5	4	4	2	4	4	5	4	5	3	5	5	4	5	4	2	5	4	83
2	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	5	5	5	4	4	84
3	4	2	4	4	3	1	4	5	4	5	5	4	2	4	3	5	3	5	5	5	77
4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	4	3	5	89
5	5	5	3	4	2	5	5	4	4	1	5	4	2	3	5	3	4	5	4	5	78
6	4	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	89
7	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	91
8	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	3	2	5	3	5	5	4	4	2	79
9	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	86
10	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	95
11	5	3	2	3	3	3	3	4	2	3	1	4	3	4	2	4	2	4	3	2	60
12	3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	92
13	5	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	5	3	4	75
14	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	91
15	3	2	5	2	5	3	5	4	3	5	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	77
16	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	4	3	5	90
17	3	4	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	5	4	4	77
18	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	92
19	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	91
20	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	2	3	4	4	5	76
21	5	5	5	4	5	2	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	3	86
22	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	93
23	3	4	4	5	2	3	5	4	5	2	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	83
24	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	91
25	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	2	4	5	4	4	75
26	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	87
27	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	91
28	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	67
29	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	92
30	3	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	2	3	3	3	5	3	3	69

### HASIL ANGGKET VARIABLE Y (KREATIVITAS SISWA)

No Responden	No Butir Kuesioner Kreativitas (Y)																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	5	94
2	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	3	5	5	4	4	3	4	85
3	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	4	5	2	4	5	5	4	5	4	87
4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	5	75
5	5	4	4	4	3	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	85
6	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	4	90
7	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	94
8	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	5	4	87
9	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	88
10	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	87
11	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	84
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	98
13	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	86
14	5	4	4	5	5	5	2	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	88
15	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	2	4	4	5	5	4	4	4	5	85
16	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	90
17	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	88
18	3	5	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	89
19	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	94
20	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	83
21	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	90
22	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	92
23	4	3	5	4	5	3	5	4	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	3	86
24	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	92
25	4	4	5	4	2	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	5	5	4	4	83
26	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	88
27	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
28	4	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	4	3	2	4	3	4	4	4	4	80
29	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	3	5	3	4	4	5	4	4	4	84
30	4	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	90

**HASIL UJI NORMALITAS**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.13384927
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.103
	Negative	-.116
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

## HASIL UJI HOMOGENITAS

### Test of Homogeneity of Variances

APLIKASi MEDIA CANVA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.980	8	17	.008

### ANOVA

APLIKASi MEDIA CANVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1010.783	12	84.232	1.123	.403
Within Groups	1274.583	17	74.975		
Total	2285.367	29			

**HASIL UJI LINIERITAS**  
**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KREATIVITAS SISWA * APLIKASI MEDIA CANVA	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

**Report**

KREATIVITAS SISWA

APLIKASI MEDIA CANVA	Mean	N	Std. Deviation
60	84.00	1	.
67	80.00	1	.
69	90.00	1	.
75	84.50	2	2.121
76	83.00	1	.
77	86.67	3	1.528
78	85.00	1	.
79	87.00	1	.
83	90.00	2	5.657
84	85.00	1	.
86	89.00	2	1.414
87	88.00	1	.
89	82.50	2	10.607
90	90.00	1	.
91	91.60	5	2.608
92	90.33	3	7.095
93	92.00	1	.
96	87.00	1	.
Total	87.73	30	4.593

**ANOVA Table**

			Sig.
KREATIVITAS SISWA * APLIKASI MEDIA CANVA	Between Groups	(Combined)	.657
		Linearity	.047
		Deviation from Linearity	.861
	Within Groups		
Total			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KREATIVITAS SISWA * APLIKASI MEDIA CANVA	.436	.190	.733	.537

### HASIL UJI KORELASI PRODUCT MOMENT

#### Correlations

		Aplikasi Media Canva	Krativitas Siswa
Aplikasi Media Canva	Pearson Correlation	1	.436 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.016
	N	30	30
Krativitas Siswa	Pearson Correlation	.436 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.016	
	N	30	30

#### Statistics

		Aplikasi Media Canva	Krativitas Siswa
N	Valid	30	30
	Missing	0	0

#### Aplikasi Media Canva

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	3.3	3.3
	67	1	3.3	6.7
	69	1	3.3	10.0
	75	2	6.7	16.7
	76	1	3.3	20.0
	77	3	10.0	30.0
	78	1	3.3	33.3
	79	1	3.3	36.7
	83	2	6.7	43.3
	84	1	3.3	46.7
	86	2	6.7	53.3
	87	1	3.3	56.7
	89	2	6.7	63.3
	90	1	3.3	66.7
	91	5	16.7	83.3
	92	3	10.0	93.3
93	1	3.3	96.7	
96	1	3.3	100.0	
Total	30	100.0	100.0	

#### Krativitas Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	1	3.3	3.3
	80	1	3.3	6.7
	83	2	6.7	13.3
	84	2	6.7	20.0
	85	3	10.0	30.0
	86	2	6.7	36.7
	87	3	10.0	46.7
	88	4	13.3	60.0
	89	1	3.3	63.3
	90	5	16.7	80.0
	92	2	6.7	86.7
	94	3	10.0	96.7
	98	1	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 08.00 TANGGAL 30 Januari TAHUN 2023  
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Reva Noventi

NIM : 19591179

PRODI : PGMI

SEMESTER : .....


JUDUL PROPOSAL : Pemanfaatan Media Canva Dalam Proyek Penguatan  
Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Rekayasa dan Teknologi  
Untuk Meningkatkan Kreativitas Pererta Didik Kelas V  
SDN 02 Pesang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :


1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL.
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. Kata kreativitas pada judul diganti dengan prestasi
  - b. Rumusan Masalah disederhanakan cukup menjadi 2 (dua)
  - c. Metode penelitian diganti menjadi kuantitatif pra-eksperimen
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

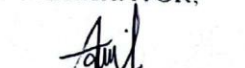
CALON PEMBIMBING I

  
(Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd)

CURUP, 30 Januari 2023  
CALON PEMBIMBING II

  
(Dr. Buntur Buntawan, M.Kom)

MODERATOR,

  
(Dewi Ajeng Pradita)





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 170 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.368/FT.05/PP.00.9/02/2023  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 30 Januari 2023

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**

**Pertama**

1. **Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I** 195909291992031002  
2. **Dr. Guntur Gunawan, M.Kom** 198007032009011007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Reva Noventi

N I M : 19591179

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Canva terhadap Prestasi Belajar Siswa (Study Pra – Eksperimental) pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 14 Februari 2023  
Dekan,

  
Hamengkubuwono

Tembusan :

1. Rektor

2. Bendahara IAIN Curup



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/275 /IP/DPMTSP/V/2023

**TENTANG PENELITIAN**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
  2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 416/In.34/FT/PP.00.9/05/2023 tanggal 26 Mei 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Reva Noventi/ Curup, 27 November 2000  
NIM : 19591179  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah  
Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa Pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong  
Lokasi Penelitian : SD Negeri 02 Rejang Lebong  
Waktu Penelitian : 30 Mei 2023 s/d 26 Agustus 2023  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
Pada Tanggal : 30 Mei 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan  
Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Rejang Lebong



**AGUS, SH**  
Pembina/ IV.a  
NIP. 19780810 200903 1 004

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 02 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 02 REJANG LEBONG**

Alamat : Jalan Merdeka No. 26 Kel. Pasar Baru Kecamatan Curup Kota 39113 Provinsi Bengkulu  
e-mail : [sdn2rejanglebong@gmail.com](mailto:sdn2rejanglebong@gmail.com), Telpn : 0732-21679 Fax : 0732-21679

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

No : 421.2/16/DS/SDN 02 RL/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MEGA ERIANI, S. Pd. MM  
Jabatan : Kepala SDN 02 Rejang Lebong  
Alamat : Jalan Merdeka No. 26 Kel. Pasar Baru Kecamatan Curup Kota

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : REVA NOVENTI  
NIM : 19591179  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI)  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 02 Rejang Lebong , terhitung mulai tanggal **30 Mei 2023** sampai dengan tanggal dengan **26 Agustus 2023** untuk memperoleh data dalam Penyusunan Skripsi yang berjudul "*Hubungan Aplikasi Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 02 Rejang Lebong*"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.





IAIN CURUP

### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : REVA NOVENTI  
 NIM : 19591179  
 FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1  
 PEMBIMBING II : Dr. Guntur Gunawan, M.kom  
 JUDUL SKRIPSI : Hubungan Aplikasi Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong

- \* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- \* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- \* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



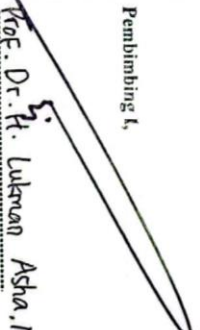
IAIN CURUP


### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : REVA NOVENTI  
 NIM : 19591179  
 FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1  
 PEMBIMBING II : Dr. Guntur Gunawan, M.kom  
 JUDUL SKRIPSI : Hubungan Aplikasi Media Canva Terhadap Kreativitas Siswa Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN 02 Rejang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,   
 Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.1  
 NIP. 195909291992031002

Pembimbing II,   
 Dr. Guntur Gunawan, M.kom  
 NIP. 198009032009011007



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	26/22/05	Ace dengan Ace Renedika		
2	8/10/2014	Perbaikan Penulisan, tanda baca, dan struktur.		
3	26/01/2014	Perbaikan susunan		
4	29/01/2014	Ace untuk sentuhan		
5				
6				
7				
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	25/12/23	-Perbaikan Uraian 15.8.1 dan 15.8.2 -Tulis Belakangan -Poin		
2	13/03/23	- Bab II (tambahkan rumus) - Angket		
3	25/05/23	ke 1, 2 dan 3 dan SK penelitian.		
4	18/06/23	Perbaikan Judul dan Angket		
5	24/11/23	- Penelitian telah data validasi -Perbaikan angket dan struktur bab IV		
6	23/01/2024	-Tambahkan Jurnal di bab IV		
7	26/01/2024	Ace		
8				

**DOKUMENTASI**

**KEGIATAN**

**PENELITIAN**

## DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

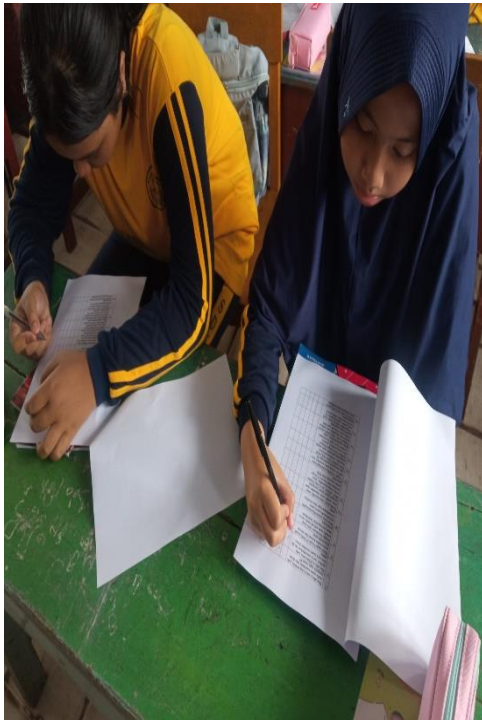
### VALIDASI ANGKET Validasi Angket Hari Ke-1



Menjelaskan cara pengisian angket



Membagikan angket validasi



Siswa mengisi angket validasi



Mengisi Angket

## Validasi Angket hari ke-2



Pembagian dan pengisian angket validitas



## DOKUMENTASI PENELITIAN V A

### Penyebaran Angket Penelitian Di kelas V A



### Pengundian Sample Penelitian di kelas IV A



### Menjelaskan cara pengisian angket



Pengisian Angket Penelitian





Pengumpulan Angket yang telah diisi



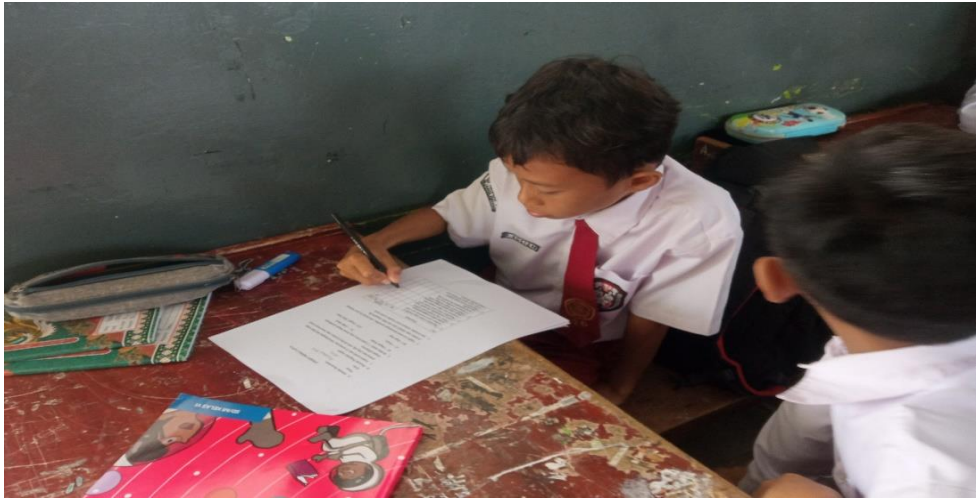
Foto Bersama Wali Kelas VA

DOKUMENTASI PENELITIAN V B  
Penyebaran Angket Penilaian Di kelas V B



Penjelasan cara pengisian angket di kelas V B





Pengisian Angket Di Kelas V B



Foto Bersama Wali Kelas V B

DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS VC  
Penyebaran Angket Penelitian di Kelas V C



Pengundian Sample di kelas V C



Penjelasan Cara Pengisian Angket



Pembagian angket









Foto Bersama Wali Kelas V C

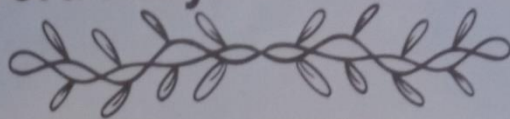
## DOKUMENTASI HASIL KARYA SISWA



FOTO HASIL KARYA POSTER SISWA



**Aurora Hasyanah Maldi 5.B**



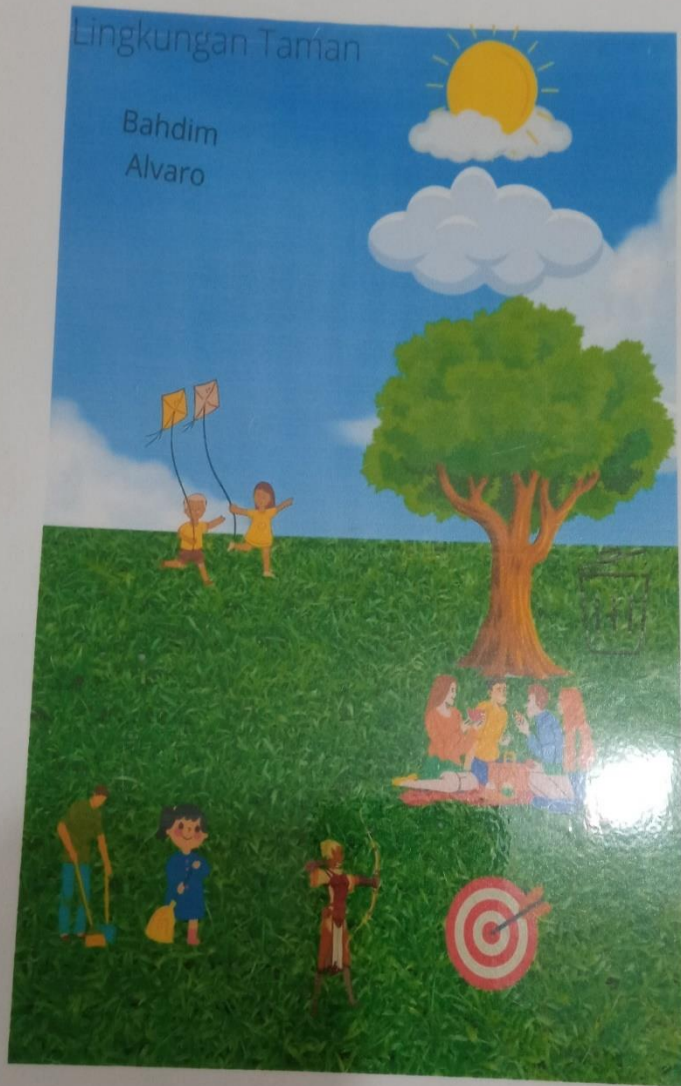
**Pantun Nasihat**

**Ayahku seorang petani  
Punya sawah punya ladang  
Mari belajar hari ini  
Agar masa depan lebih gemilang**



Lingkungan Taman

Bahdim  
Alvaro





# Poster kebersihan

Sumber: tataruang.id



**Kesehatan & Kebersihan Lingkungan  
adalah Tanggungjawab Bersama**

**STOP**  
buang sampah  
sembarangan !!!



Anggota:  
- Rizka Nabila  
- Rizka Fathmah  
- Rizka Amalia  
- Rizka Putri Anindya  
- Rizka Nurandira  
- Rizka Milla Rizki

## BIODATA PENULIS



Reva Noventi, Lahir di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Curup pada tanggal 27 November 2000. Anak ke tiga dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Willi dan Ibu Maisarah. Penulis memulai Pendidikan Dasar pada tahun 2007, di Sekolah Dasar Negeri 01 Curup Utara. Kemudian penulis pada tahun 2013 melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama 01 Curup Utara. Dan melanjutkan kembali pendidikan di Sekolah Menengah Atas 03 Rejang Lebong.

Kemudian setelah lulus, penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang ada di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Curup yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dan mengambil salah satu program studi yang ada di dalam Fakultas Tarbiyah yaitu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada 14 Juli 2022 sampai dengan 30 Agustus 2022, penulis telah mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di salah satu Desa yang berada di Kabupaten Lebong Atas yaitu Desa Daneu. Lalu pada 14 September 2022 sampai dengan 20 Desember 2022, penulis juga telah mengikuti Praktek Kerja Lapangan (PPL) di Sekolah Dasar 02 Rejang Lebong. Dengan ketekunan, doa dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis mampu menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi yang tahun ini menghantarkan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Stara Satu.