

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi teknologi digital yang tengah mewarnai peradaban global abad ke-21 telah menghadirkan paradigma baru dalam berbagai sektor kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran menjadi semakin penting untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di abad 21 yang menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan kreativitas dan teknologi. Menurut Paramita (2020), dalam era teknologi saat ini, kreativitas menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis ICT. Perkembangan teknologi membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui aplikasi edukatif dan permainan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ini, diperlukan pelatihan komprehensif bagi guru dan siswa agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Nadeak dkk. (2023), yang menegaskan bahwa perkembangan teknologi menuntut guru untuk kreatif dalam menyediakan sumber belajar yang mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif.

Dalam konteks transformasi pendidikan di era digital ini, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) muncul sebagai bidang strategis yang dapat direvitalisasi melalui integrasi teknologi untuk mengoptimalkan pengembangan kreativitas dan keterampilan praktis siswa. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar dan menengah merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat potensial untuk mengembangkan kreativitas dan karakter siswa. Menurut Widodo & Bariyyah (2023), muatan pelajaran SBdP seringkali dianggap remeh oleh siswa, padahal di dalamnya diajarkan keterampilan hidup yang berguna bagi kehidupan mendatang. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 menyebutkan bahwa mata pelajaran seni dan budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat saat jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula bersifat konvensional menjadi lebih dinamis dan kontekstual. Mata pelajaran seni budaya yang ada di sekolah dasar secara kontekstual diajarkan secara nyata, utuh, serta menyeluruh melalui pendekatan tematik dengan mencakup semua aspek perkembangan siswa yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya (Setiawan & Wahyuningtyas, 2019).

Pendidikan seni berperan penting dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir secara inovatif, kritis, kreatif, dan imajinatif, serta meningkatkan kepekaan mereka terhadap lingkungan sosial masyarakat (Malik, 2020). Pentingnya pembelajaran SBdP di sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari karakteristik perkembangan anak pada usia tersebut. Pada tahap ini, siswa berada dalam periode perkembangan yang kritis dimana mereka sedang mengembangkan berbagai kemampuan dasar, termasuk kreativitas, sensitivitas estetik, dan ekspresi diri. Berbeda dengan mata pelajaran lain yang lebih menekankan pada pengembangan aspek kognitif, SBdP memfasilitasi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik yang sama pentingnya bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa secara holistik. Melalui kegiatan berkesenian dalam mata pelajaran SBdP, siswa mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, mengembangkan imajinasi, serta mengasah kepekaan terhadap keindahan dan harmoni. Pembelajaran-pembelajaran dalam kesenian tersebut bertujuan agar siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang belum tentu dapat diberikan oleh mata pelajaran lain (Sarly & Pebriana, 2020). Bahkan dengan pendidikan seni, perilaku siswa dapat terbentuk kearah yang lebih baik, karena seni dapat mengenalkan keterampilan yang ada dalam masyarakat kepada siswa (Suhaya, 2016).

Mata pelajaran SBdP tidak hanya memberikan pemahaman terhadap seni dan kreativitas, tetapi juga dapat menjadi wahana untuk membentuk sikap, nilai, dan moral positif pada anak-anak sehingga mereka mampu tumbuh menjadi individu yang berkarakter, berwawasan luas, dan dapat mengapresiasi keindahan dalam berbagai aspek kehidupan (Majid dkk., 2020). Dalam konteks pembentukan karakter, SBdP mananamkan nilai-nilai seperti kedisiplinan, ketekunan, ketelitian, apresiasi terhadap keberagaman budaya, dan cinta tanah air. Mata pelajaran ini

diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni” (Saputro & Wijayanto, 2021). Kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengenal, mengeskpresikan serta memfasilitasi pengembangan rasa percaya diri dan harga diri peserta didik melalui pengalaman menciptakan karya seni dan mengapresiasi karya orang lain. Hal ini dilakukan melalui pendekatan yang memperhatikan keunikan setiap individu, mengembangkan kemampuan estetika, dan mendorong kreativitas siswa. Aktivitas dalam pembelajaran seperti menggambar, melukis, membuat karya tiga dimensi, bernyanyi, bermain musik, dan menari tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan sosial melalui kegiatan kolaboratif.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah disiapkan dan direncanakan, mencakup materi teoretis dan praktis yang dapat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar ruang kelas (Sandi, 2018). Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu bidang yang sangat cocok untuk diintegrasikan dengan kegiatan di luar kelas dan praktik teknologi yang menawarkan pendekatan dinamis dan komprehensif dalam pengembangan keterampilan siswa. Pendekatan ini memadukan pengalaman langsung dengan lingkungan dan keterampilan digital yang semakin relevan di era modern. Fahrurrozi dkk. (2022), menegaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan alam, ruang, atau benda-benda di lingkungan sekitar cenderung lebih efektif dan menyenangkan, karena siswa umumnya dapat memahami materi lebih baik ketika didukung oleh benda konkret dan pengalaman langsung. Namun, seringkali pembelajaran SBdP masih dilaksanakan dengan pendekatan konvensional yang terbatas pada penggunaan alat dan bahan tradisional, sehingga kurang mengakomodasi perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital. Tujuan pembelajaran SBdP hanya dapat tercapai jika guru memiliki persepsi dan kompetensi yang baik, serta kreativitas dalam pengelolaan kelas dan

proses pembelajaran, sehingga sangat penting bagi guru untuk bersikap cerdas dan kreatif dalam pelaksanaannya (Wardan dkk., 2024).

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran SBdP saat ini adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi digital telah merambah hampir ke seluruh aspek kehidupan, integrasi teknologi dalam pembelajaran SBdP masih sangat terbatas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Efwinda, dkk, (2022), masih ditemukan sekolah-sekolah yang belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, bahkan siswa tidak dikenalkan dalam penggunaan teknologi tersebut. Padahal, perkembangan teknologi yang kian pesat saat ini memicu gerakan literasi yang tidak hanya terbatas pada buku, melainkan juga melibatkan berbagai sumber informasi lain seperti media massa (Darmawan dkk., 2023). Hal ini menyebabkan kesenjangan antara pengalaman belajar di sekolah dengan realitas kehidupan sehari-hari peserta didik yang sudah akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran SBdP menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Penggunaan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, khususnya ketika guru ingin menggali informasi lebih mengenai penggunaan media pembelajaran (Hardhita, 2022).

Permasalahan lain yang kerap muncul dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar adalah rendahnya minat siswa dalam pelajaran menggambar. Banyak siswa menganggap kegiatan menggambar sebagai aktivitas yang kurang menarik dan membosankan. Hal ini sejalan dengan temuan Anwar (2023), yang mengemukakan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menggambar dan mewarnai pada siswa, karena banyak di antara mereka yang cenderung menunjukkan keengganhan dan sikap malas dalam mengikuti kegiatan tersebut. Fenomena ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Hasil gambar siswa yang mengalami masalah atau kesulitan dalam menggambar akan kurang optimal. Kreativitas gambar menunjukkan subjek dan pewarnaan yang belum sempurna dan belum selesai. Perbentukan subjek gambar mulai terwujud, tetapi belum tuntas narasi yang ingin disampaikannya. Namun kelebihan gambar anak tersebut dari sudut pandang pendekatan ekspresivisme,

gambar menunjukkan kekuatan ekspresi garis yang kuat tetapi cenderung acak, asal, tidak serius dan belum menunjukkan selesai (Mujiyono dkk., 2021).

Dalam seni rupa dua dimensi, siswa tingkat sekolah dasar seringkali dihadapkan pada beragam kesulitan yang melibatkan kemampuan menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat. Kesulitan ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga melibatkan perkembangan kreativitas dan pemahaman konsep seni. Banyak ditemui siswa sekolah dasar yang cenderung malas menggambar dan mewarnai secara manual. Selain itu, mereka sering kesulitan dalam membuat gambar dengan elemen penyusun yang sesuai dan proporsional. Menurut Rizqia dkk. (2019), pada umumnya anak usia 6-12 tahun sudah mampu melakukan berbagai kegiatan motorik halus seperti menggambar, menulis, dan mewarnai. Keterampilan motorik bagi anak sekolah dasar merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, hal ini disebabkan otot-otot mereka mulai menemukan fungsinya atau berkembang (Puspita dkk., 2018). Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbagai kegiatan tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain keterbatasan kemampuan motorik halus, kurangnya pemahaman tentang prinsip-prinsip desain, minimnya eksposur terhadap contoh-contoh desain yang baik, atau adanya gangguan perkembangan fisik yang menjadi kendala dalam kegiatan sehari-hari. Ketika siswa menghadapi kesulitan dalam menguasai teknik-teknik dasar, mereka cenderung kehilangan kepercayaan diri dan motivasi untuk berkreasi yang berkontribusi pada rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Akibatnya, hasil karya yang dihasilkan seringkali belum memenuhi standar yang diharapkan.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2022), mengungkapkan beberapa kesulitan yang umum dihadapi oleh siswa SD dalam pembelajaran seni dua dimensi. Salah satu temuan utama dari penelitian tersebut adalah sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menggambar secara proporsional dan mengatur ruang pada karya seni mereka. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman konsep dasar seni dua dimensi, keterbatasan media dan peralatan, serta pendekatan pengajaran yang kurang interaktif dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi seni dua dimensi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah

dkk. (2023), menyoroti beberapa tantangan yang dihadapi siswa SD dalam menguasai seni dua dimensi. Salah satu aspek utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pemahaman tentang prinsip dasar seni, seperti garis, bentuk, warna, dan proporsi. Siswa sering kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengaplikasikan elemen-elemen ini dalam karya seni mereka. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan waktu dalam kurikulum sering kali menjadi hambatan, memaksa guru untuk menyelesaikan topik seni dua dimensi dalam waktu singkat tanpa memberikan cukup ruang bagi eksplorasi kreatif siswa. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman mendalam siswa terhadap materi dan menghambat pengembangan keterampilan seni mereka.

Menurut Hanifah dkk. (2024), terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal yang menjadi penyebab kesulitan siswa dalam membuat karya dua dimensi. Faktor internal penyebab kesulitan dalam membuat karya dua dimensi adalah kurangnya minat dan keterampilan siswa. Bagi siswa yang kurang minat dalam seni pasti merasa kesulitan dalam menggambar. Dikarenakan tidak adanya rasa suka atau minat yang ada pada dirinya membuat siswa merasa malas jika bertemu mata pelajaran seni dan menganggap sulit dalam membuat karya. Selain itu, keterampilan siswa yang kurang latihan atau tidak terbiasa berlatih untuk menggambar, memotong, mewarnai, dan menempel, sehingga siswa kurang percaya diri, hal tersebut yang membuat siswa kesulitan. Faktor eksternal penyebab kesulitan dalam membuat karya dua dimensi adalah kondisi kelas dan suasana belajar. Kondisi kelas yang ramai membuat siswa sulit fokus dalam pembuatan karya. Suasana belajar menjadi tidak kondusif ketika banyak siswa tidak membawa alat mewarnai sehingga harus meminjam dari temannya, situasi ini tidak hanya mengganggu konsentrasi belajar tetapi juga berpotensi menimbulkan konflik antarsiswa. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas seringkali terkuras untuk mengatasi masalah teknis seperti ini, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.

Masalah lain yang tidak kalah penting adalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP, terutama dalam materi menggambar masih banyak siswa cenderung meniru contoh yang diberikan oleh guru atau teman sekelas tanpa berusaha mengembangkan ide-ide orisinal. Kurangnya eksplorasi dan

eksperimentasi dalam proses berkarya mengindikasikan rendahnya tingkat kreativitas dan inovasi pada siswa. Hal ini tentunya bertentangan dengan tujuan pembelajaran SBdP yang salah satunya adalah untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berekspresi peserta didik. Menurut Primawati (2023), salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak-anak di Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Banyak praktik pendidikan yang hanya terperangkap dalam kegiatan belajar yang hanya mengandalkan kertas dan pensil, maka tak heran jika keunikan berpikir dan berekspresi pada anak semakin menurun karena pembelajaran hanya berfokus pada kemampuan baca dan tulis. Selain itu, rendahnya kreativitas siswa dapat terjadi karena siswa lebih banyak belajar secara pasif, terlalu malas untuk bertanya dan hanya menuliskan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran (Fransiska dkk., 2025).

Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam mata pelajaran SBdP adalah pembuatan poster. Poster merupakan media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan poster digital adalah media tulisan dan gambar singkat yang dibuat dan disajikan secara elektronik, bertujuan menarik minat pembaca, dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran SBdP yang menarik dan inovatif (Suryani & Kusnanto, 2023). Pembelajaran poster digital termasuk ke dalam kategori seni grafis dalam kurikulum Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Seni grafis sama halnya dengan seni rupa lainnya yang secara sadar maupun tidak sadar digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri dengan imajinasi kreatif yang dimiliki seniman untuk menciptakan objek-objek estetik (Hamka, 2018). Dalam pembelajaran konvensional, pembuatan poster biasanya dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan seperti kertas, cat, spidol, dan pensil warna. Pendekatan ini meskipun memiliki nilai tersendiri, namun juga memiliki keterbatasan dalam hal efisiensi waktu, ketersediaan alat dan bahan, serta kemudahan dalam melakukan revisi. Pembelajaran poster tidak hanya mengajarkan siswa tentang teknik dan prinsip desain, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide dan pemikiran secara visual.

Menggunakan media digital seperti aplikasi Canva dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat poster. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan grafis, termasuk pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, infografik, dan lain sebagainya yang dapat diunduh langsung dalam berbagai format atau disimpan langsung pada web Canva dan dapat dibagikan langsung melalui media sosial (Siswanjaya, 2021). Aplikasi Canva biasa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan, yakni dengan Canva bisa dibuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur dan *template* yang dapat mengefisiensikan waktu (Syurmita dkk., 2024). *Template* ini tidak hanya mempercepat proses penggerjaan, tetapi juga berfungsi sebagai sumber inspirasi dan acuan desain bagi pengguna yang mungkin belum memiliki kemampuan desain yang mendalam (Musannadah & Jannah, 2022). Dengan memanfaatkan Canva, pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.

Integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran SBdP berpotensi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat poster karena mudah dalam penggunaannya, praktis, serta menghemat waktu (Zebua, 2023). Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain tanpa dibatasi oleh keterbatasan alat dan bahan. Mereka juga dapat dengan mudah melakukan eksperimen dengan berbagai elemen desain, warna, dan tata letak, serta melakukan revisi tanpa harus memulai dari awal. Dengan aplikasi ini, siswa memiliki akses ke berbagai elemen desain, warna, dan tipografi yang dapat mereka eksplorasi. Kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai kombinasi elemen visual ini dapat menstimulasi pemikiran kreatif dan inovatif. Aplikasi Canva sangatlah menarik karena fasilitas yang ada di dalamnya demikian bervariasi sehingga bisa menjadi sarana pembinaan dan pengembangan kreativitas serta menumbuhkan semangat dalam belajar (Hadi, 2023; Ramadhan dkk., 2023; Tan dkk., 2022). Kemudahan penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk fokus pada proses kreatif daripada terhambat oleh kerumitan teknis. Selain itu, fitur kolaborasi pada Canva juga memungkinkan siswa untuk bekerja sama

dalam proyek poster, sehingga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim.

Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas peserta didik dalam membuat poster, khususnya dalam konteks pembelajaran SBdP. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami bagaimana aplikasi Canva dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran SBdP dan bagaimana pengaruhnya terhadap kreativitas peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar, mengembangkan berbagai keterampilan siswa seperti kemandirian dan kolaborasi, serta mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja digital di masa depan (Subtianah, 2023). Dalam implementasi teknologi digital pada pembelajaran, aspek perkembangan karakter siswa juga perlu diperhatikan. Halim dkk. (2023), menekankan pentingnya peran pendidik dalam menjaga dan membimbing akhlak siswa di era digital ini. Sebagai pendidik, kita memiliki tanggung jawab untuk membimbing, melindungi, dan mencerdaskan siswa dalam menghadapi berbagai perubahan dan tantangan zaman. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran harus disertai dengan pendampingan yang tepat untuk memastikan penggunaannya mengarah pada hal-hal yang positif dan konstruktif bagi perkembangan siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) teridentifikasi ketika peneliti melakukan observasi pra-penelitian di salah satu SD swasta yang berada di Cileunyi. Hasil observasi menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP, khususnya dalam aspek membuat poster. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Membuat Poster Pada Pembelajaran SBdP” ini bertujuan untuk mengenalkan pengoperasian Canva sebagai solusi mengembangkan kreativitas siswa. Sejalan dengan penelitian Ambarsari & Susanto (2024), Canva terbukti meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran SBdP. Selain itu, Qondias dkk. (2023) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat

meningkatkan kreativitas siswa, membuat siswa antusias, aktif, dan merasa pembelajaran menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan metode SBdP yang lebih inovatif di era digital ini. Kesiapan dan kompetensi guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital ini, terutama kesiapan mereka dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif (Wahyudi & Jatun, 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP?
- 1.2.2 Bagaimanakah tingkat ketercapaian setiap indikator kreativitas siswa dalam membuat poster dengan penerapan media digital berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran SBdP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP.
- 1.3.2 Mendeskripsikan tingkat ketercapaian setiap indikator kreativitas siswa dalam membuat poster dengan penerapan media digital berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran SBdP.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital Canva, menambah literatur penelitian yang mengkaji ketercapaian indikator kreativitas dalam pembuatan karya poster melalui pembelajaran berbasis media digital, serta menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian terkait integrasi media digital dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.4.1 Bagi Guru

Memberikan referensi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar dengan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan, serta efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan media digital.

1.4.2 Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dalam berkarya seni melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP.

1.4.3 Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran metodologi dan hasil penelitian yang dapat dijadikan rujukan atau titik awal untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP.