

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh
Ardita Ramadhanti Putri
1705289

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG**

oleh

Ardita Ramadhanti Putri

Sebuah skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ardita Ramadhanti Putri 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya
tanpa ijin dari penulis.

Ardita Ramadhanti Putri, 2022

***PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Ardita Ramadhanti Putri

1705289

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Nana Supriatna, M.Ed

NIP. 19611014 198601 1 001

Pembimbing II



Ir. Yakub Malik, M.Pd

NIP.19590101 198901 1 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 19630820198803 1 00

“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong”

Oleh:

Ardita Ramadhanti Putri

NIM. 1705289

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh salah satu tantangan guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran jarak jauh tentu berbeda dengan tujuan pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu guru harus mampu memanfaatkan teknologi. Salah satunya yaitu mengubah media pembelajaran yang tadinya konvensional sekarang harus menggunakan aplikasi. Aplikasi Canva merupakan teknologi terkini yang dapat menunjang kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Tak hanya untuk guru Aplikasi Canva bisa dijadikan forum diskusi untuk siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kemampuan berpikir kreatif merupakan tantangan di abad-21 yang dapat menunjang kehidupan berikutnya. Berpikir kreatif berarti siswa mampu mengembangkan ide-ide yang dimilikinya dan mendorong untuk siswa dapat menciptakan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cigombong. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong. Sampel yang digunakan berjumlah 80 siswa kelas IX dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji homogenitas, uji linearitas, uji heterokedastisitas dan uji analisis regresi linear sederhana merupakan teknik analisis data dalam penelitian ini. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dilihat dari thitung pada SPSS sebesar 1,671 dan ttabel didapat dari $80-2=78$, df 78 yaitu sebesar 1,66462. Maka dapat disimpulkan bahwa $(1,671 > 1,66462)$.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPS

“The Effect of Using Canva Application on Students' Creative Thinking Ability in Social Studies Learning at SMP Negeri 1 Cigombong”

Oleh:

Ardita Ramadhanti Putri

NIM. 1705289

ABSTRAK

The Covid-19 pandemic has made the implementation of learning into distance learning. Distance learning is one of the challenges for teachers to achieve learning goals. The goal of distance learning is certainly different from the goal of face-to-face learning. Therefore, teachers must be able to use technology. One of them is changing learning media that were previously conventional, now they have to use applications. The Canva application is the latest technology that can support the creativity of teachers to create interesting learning media. Not only for teachers, the Canva application can be used as a discussion forum for students to develop their creative thinking skills. The ability to think creatively is a challenge in the 21st century that can support the next life. Creative thinking means that students are able to develop their ideas and encourage students to create products. This research was conducted at SMP Negeri 1 Cigombong. The approach used is a quantitative approach with a descriptive method. The purpose of this study was to determine the effect of using the Canva application on students' creative thinking skills in social studies learning at SMP Negeri 1 Cigombong. The sample used was 80 students of class IX with data collection techniques using a questionnaire. Homogeneity test, linearity test, heteroscedasticity test and simple linear regression analysis test are data analysis techniques in this study. The results of this study are that there is a significant effect of using the Canva application on students' creative thinking abilities. This can be seen from the tcount on SPSS of 1.671 and ttable obtained from $80-2 = 78$, df 78 which is 1.66462. So it can be concluded that $(1.671 > 1.66462)$.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPS

DAFTAR ISI

Contents

LEMBAR PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRAK	5
Kata Kunci : Aplikasi Canva, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajara IPS	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Ciri- Ciri Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.

2.1.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Tahapan Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Jenis- Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Aplikasi Canva	Error! Bookmark not defined.
2.4 Definisi IPS	Error! Bookmark not defined.
2.5 Tujuan IPS.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.7 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi dan Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Lokasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Teknik Pengambilan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Angket	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.5.1 Rancangan Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.3 Uji Linearitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.4 Uji Heteroskedastisitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.5 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana..	Error! Bookmark not defined.
3.8 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Deskripsi Hasil Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Respon Siswa Kelas IX terhadap Penggunaan Aplikasi Canva di SMP Negeri 1 Cigombong	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Cigombong	Error! Bookmark not defined.
4.3 Pengujian Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Uji Linearitas.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Uji Heteroskedastisitas.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.4 Uji Analisis Regresi Linear Sederhana .	Error! Bookmark not defined.
4.4 Pembahasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

4.4.1 Respon Siswa kelas IX SMP Negeri 1 Cigombong terhadap Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran IPS **Error! Bookmark not defined.**

4.4.2 Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Cigombong dalam Pembelajaran IPS.....**Error! Bookmark not defined.**

4.4.3 Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**Error! Bookmark not defined.**

BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**Error! Bookmark not defined.**

5.1 Kesimpulan**Error! Bookmark not defined.**

5.2 Implikasi.....**Error! Bookmark not defined.**

5.3 Rekomendasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 10

LAMPIRAN**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathesa Filoza, R. H. (2019). Pemanfaatan Media Portal Rumah Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship*, 1-6.
- Arikunto & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 61-67.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 238-250.
- Himan M, A. W., & Rochintaniawati, D. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Biologi. *Indonesian Journal Of Biology Education*, 21-28.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 80-88.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2-10.

- Munandar, U. (2014). *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Muslihin, A. (2017). Pengaruh Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 98-106.
- Muzaki, A., Warsono, & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, Vol.5, No.1.
- Ningrum, R. (2021). *Seni Berpikir dan Bertindak Kreatif:Kiat-kiat Berpikir Kreatif Kaum Muda Milenial*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Nut Mila, N. A. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian* , 181-187.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama.
- Rachmawati Andini, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan WEB dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 540-548.
- Rizka Aryanti, M. F., & Nafiah, U. (2020). Multimedia Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV SDN Dadirejo 01. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 81-89.

- Rohayu, D. A., & Afiani, K. D. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 30-46.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan* , 23-28.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D.(2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 7. Hlm. 2
- Wardani, D. (2020). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Edmodo. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, 59-69.
- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*.https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Permendikbud No 22 Tahun 2016 Tentang Pendidikan
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

SKRIPSI

- Abdurrozak, Rizal. (2016). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Bandung: Skripsi UPI
- Aini, Qurrotu Nabila. (2016). *Profil Kreativitas Sekolah Alam (Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Alam Bandung*. Bandung: Skripsi UPI
- Fauziah, Puteri. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Pendekatan Problem Based Learning*

Ardita Ramadhanti Putri, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat.
Jakarta: Skripsi Universitas Negeri Jakarta

Hidayat, Devi. (2016). *Penggunaan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Penelitian Tindak Kelas di Kelas VIII-E SMP Negeri 5 Bandung)*. Bandung: Skripsi UPI

Hidayatulloh, Hasbi. (2019). *Penggunaan Media Spinner Choice Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Skripsi UPI

Howas, Aliyul Wawas. (2015). *Upaya Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Media Foto Essay*. Bandung: Skripsi UPI

Lugina, Listia Hana. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Terhadap Berita Korupsi Berbasis Infografis Canva Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia

Prihatin, Ririn. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Skripsi UPI

Rubianti, Dwi Teni. (2017). *Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia

Surani, Tri Gita. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping (Peta Pikiran) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2020/2021*. Bengkulu: Skripsi Institut Agama Islam Negeri