

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP  
KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER SANGGAR BAHASA  
DI SMPN 1 TANJUNG EMAS**

**SKRIPSI**

untuk Memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
DENI PUTRI SARTIKA  
NIM. 17005066

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
CANVA TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA  
KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SANGGAR BAHASA  
DI SMPN 1 TANJUNG EMAS**

Nama : Deni Putri Sartika  
NIM/BP : 17005066/2017  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Mengetahui,

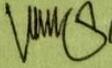
  
Ketua Jurusan

Disetujui oleh,

Pembimbing

  
Dr. Ismaniar, M.Pd

NIP. 19760623 200501 2 002



Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd

NIP. 19821214 200812 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva  
Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan  
Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas  
**Nama** : Deni Putri Sartika  
**NIM/BP** : 17005066/2017  
**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

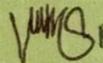
Padang, Agustus 2021

### Tim Penguji

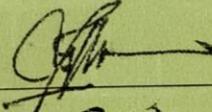
Nama

Tanda Tangan

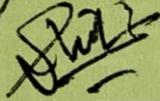
1. Ketua : Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd

1. 

2. Anggota : Prof. Dr. Jamaris, M.Pd

2. 

3. Anggota : Dr. Setiawati, M.Si

3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deni Putri Sartika

NIM/BP : 17005066/2017

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila kemudian hari ditemukan kesamaan atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab untuk menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari berbagai pihak, saya ucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



**Deni Putri Sartika**

NIM. 17005066/2017

## ABSTRAK

Deni Putri Sartika, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Kondisi ini diduga karena adanya faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas peserta didik, salah satu faktor yang diduga sangat mempengaruhi adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kreativitas peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi canva pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas sebanyak 25 peserta didik yang seluruhnya menjadi sampel penelitian. Dengan menggunakan analisa data menggunakan rumus uji paired sample t-test. Dari pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan (*pretest*) dengan sesudah diberikan tindakan (*posttest*) menggunakan media pembelajaran aplikasi canva pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

Saran dan hasil penelitian ini bagi pendidik untuk dapat lebih meningkatkan lagi kreativitas peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dan bagi kepala sekolah di SMPN 1 Tanjung Emas selaku pimpinan di sekolah tersebut agar bisa lebih meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana terutama media pembelajaran yang efektif dan efisien serta kekian untuk menunjang kreativitas peserta didik

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum warrahmatullahi wabarrakatuh,*

*Alhamdulillahirrabbi'lamin,* Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad Saw., karena jasa beliau kita semua dapat merasakan indahnya Islam dan terbebas dari zaman kebodohan.

Skripsi ini merupakan sebagai salah satu syarat penyelesaian program S1 di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Alhamdulillah, penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Rusdinal, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
3. Ibu Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Alim Harun Pamungkas, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Zahratul Azizah, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
6. Bapak Prof. Dr. Jamaris, M.Pd dan Ibu Dr. Setiawati, M.Si selaku dosen penguji yang juga telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua Bapak/Ibu staf pengajar Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa mama yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan Deni dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini hingga selesai dan Almarhum papa semoga papa bangga melihat Deni di surga-Nya.
9. Saudara-saudara penulis, kakak Susanti Maria Siska, Rahmanisa, A.md. Gz., Sari, abang Jeri Prima, Randi Prima, Roni. Serta kakak ipar Reno Sari, S.Sos. dan Yonnes S.Hut Yang senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada peneliti hingga studi ini selesai.
10. Pendidik dan peserta didik di SMPN 1 Tanjung Emas, terkhusus peserta didik ekstrakurikuler sanggar bahasa dan ibu Khaira Liza, M.Pd, Ibu Endang Surya Ningsih, S.Pd, Ibu Dayusnelly, S.Pd yang telah berpartisipasi terlibat dalam penelitian penulis ini.

11. Sahabat-sahabat saya, Hendi Dewantara, Abdul Rahim, Mutia Wulandari, Dafid Efendi, Elsa Pramita, Indra Junaidi, Wira Kurnia Fitri dan genk lambek serta seluruh kawan-kawan kos yang telah memberikan waktu dan usaha dalam kelancaran skripsi ini.

12. Semua teman-teman PLS S1 angkatan 2017 dan Konsentrasi PKBM

Tiada kata yang dapat penulis persembahkan selain doa kepada Allah SWT mudah-mudahan segenap bantuan, bimbingan yang diberikan bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan mendapat balasan setimpal. Aamiin.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kita semua. Aamiin.

Padang, Agustus 2021  
Penulis

Deni Putri Sartika  
17005066/ 2017

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Asumsi Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional.....	8
1. Kreativitas Peserta Didik.....	8
2. Media Pembelajaran Aplikasi Canva .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
a. Sanggar Bahasa Sebagai Progam Pendidikan Luar Sekolah.....	11
b. Kreativitas Peserta Didik.....	13
c. Media Pembelajaran Aplikasi Canva .....	15
d. Hubungan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dengan Kreativitas Peserta Didik.....	18
B. Penelitian Relevan .....	18
C. Kerangka Berpikir .....	20

D. Hipotesis .....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Instrumen dan Pengembangan .....	27
D. Jenis dan Sumber Data .....	27
1. Jenis Data .....	27
2. Sumber Data .....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	29
G. Uji Hipotesa .....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian .....	32
1. Deskripsi Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas Sebelum Diberikan Tindakan ..	32
2. Distribusi Frekuensi Skor Sebelum Diberikan Tindakan( <i>Pretest</i> ) Kreativitas Peserta Didik. ....	43
3. Deskripsi Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas Sesudah Diberikan Tindakan ...	44
4. Distribusi Frekuensi Skor Sesudah Diberikan Tindakan ( <i>Posttest</i> ) Terhadap Kreativitas Peserta Didik. ....	56
5. Pengujian Prasyarat Analisis .....	57
B. Pembahasan.....	60
1. Kreativitas Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Di SMPN 1 Tanjung Emas Sebelum Diberikan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. ....	60
2. Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa Di SMPN 1 Tanjung Emas Sesudah Diberi Media Pembelajaran Aplikasi Canva. ....	61
3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas .....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66

A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	66
Daftar Pustaka .....	68
LAMPIRAN.....	70
Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen.....	71
Lampiran 2. Soal Kisi-Kisi.....	75
Lampiran 3. Penilaian Penelitian.....	78
Lampiran 4 Hasil Pre Test Kreativitas .....	82
Lampiran 5. Hasil Posttest Kreativitas .....	84
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan.....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kreativitas Peserta Didik Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas...	4
Tabel 3.1 Tindakan.....	24
Tabel 3.2 Kreativitas Peserta Didik .....	27
Tabel 3.3 Konversi nilai .....	30
Tabel 4. 1: <i>Pretest</i> .....	42
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor.....	43
Tabel 4. 3 <i>Posttest</i> .....	55
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Skor.....	56
Tabel 4. 5 Test Normalitas .....	58
Tabel 4. 6 Paired Samples Test .....	59
Tabel 4. 7 Kreativitas Peserta Didik Sebelum Dan Sesudah Diberikan Tindakan. .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Histogram kreativitas peserta didik sebelum diberi tindakan (pretest) .....	44
Gambar 4.2 Histogram Kreativitas Peserta Didik Sesudah Diberi Tindakan ( <i>Posttest</i> ) .....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini IPTEK sangat berkembang pesat dalam berbagai aspek kehidupan terkhususnya pada bidang pendidikan baik itu pendidikan formal, nonformal dan informal. Dalam penggunaan teknologi yang memasuki ranah pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang lebih kreatif dan berkompeten tentunya tidak terlepas dari proses belajar mengajar pada lembaga pendidikan. Proses belajar mengajar adalah suatu sistem yang memiliki komponen-komponen tertentu yang saling berkaitan dan bekerja sama agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Arief S. Sadiman 2009) menyatakan bahwa komponen-komponen yang dimaksud adalah pendidik, peserta didik, tujuan pengajaran, metode dan strategi belajar mengajar, bahan pelajaran, sumber pelajaran, media dan evaluasi. Dari komponen-komponen tersebut yang paling berperan penting sebagai pendukung keberhasilan belajar mengajar dalam dunia pendidikan saat ini adalah media pembelajaran.

Menurut (Ade 2011) kegunaan media pembelajaran secara umum (1) mengurangi ketergantungan daya indera, ruang dan waktu, (2) membantu pendidik untuk dapat mengembangkan bahan pembelajaran dan kesenangan dalam belajar agar minat pada peserta didik mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran, (3) mengatasi sikap yang pasif pada peserta didik saat pembelajaran sedang berlangsung, (4) membuat lebih jelas penyampaian materi pembelajaran

supaya tidak hanyafalan akan tetapi juga berbentuk lisan maupun tulisan. Menurut (Daryanto 2010) menyatakan bahwa kian merebaknya perkembangan dibidang teknologi serta ditemukannya dinamika cara menggali ilmu, oleh karena itu perwujudan dari kegiatan pengajaran dan pendidikan kian menuntut dan memperoleh bermacam- macam media pendidikan secara luas.

Menurut (Marfu"ah 2015) menyatakan bahwa kelebihan dari suatu pembelajaran ditentukan oleh desain pembelajaran yang menarik dan terstruktur. Lewat media pembelajaran, pesan dari pendidik ke peserta didik akan terlaksana secara efektif. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di lembaga pendidikan. Dengan demikian media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Menurut (S. C. U. Munandar 2003) kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan peserta didik dalam mengelaborasi atau memperkaya, mengembangkan, dan merinci suatu gagasan. Proses menekankan pada kemahiran peserta didik untuk dapat menghasilkan hal baru, sekurangnya peserta didik bisa melihat jawaban-jawaban dari beberapa unsur yang ada. Aspek inilah yang nantinya akan menghasilkan kreativitas pada peserta didik yang tengah menjalankan proses pembelajaran. Terlebih pada masa pandemi ini, pendidik dan peserta didik dituntut tetap melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan kegiatan pembelajaran daring dan luring di SMPN 1 Tanjung Emas. Fakta tersebut mewajibkan pendidik agar bisa membangun kreativitas

peserta didik sewaktu kegiatan pembelajaran, melalui penggunaan sejumlah strategi, metode dan media pembelajaran yang bervariasi.

Kreativitas peserta didik di SMPN 1 Tanjung Emas terkhusus pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa masih dikategorikan kurang. Menurut Wiyani (Rizki, Ismaniar, and Jalius 2018) menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah program kegiatan nonformal yang diberikan untuk membantu peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Hal yang sama juga dijelaskan oleh (Hanum, Solfema, and Jalius 2018) kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di luar mata pelajaran dalam upaya untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, minat dan bakat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Untuk melihat kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Kreativitas Peserta Didik Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas**

No	Indikator	Keterangan			
		KK	CK	K	SK
1	Terbuka terhadap pengalaman baru	25 orang			
2	Memiliki banyak cara untuk menyelesaikan suatu masalah	25 orang			
3	fleksibel dalam berfikir dan merespon serta tidak mudah bosan	2 orang	23 orang		
4	Peka terhadap situasi lingkungan	11 orang	14 orang		
5	Memiliki gagasan yang orisinal	2 orang	17 orang	6 orang	
6	Tertarik pada kegiatan kreatif	25 orang			
7	Kaya akan inisiatif dan bertanggung jawab	1 orang	24 orang		

*Sumber : Guilford (dalam Munandar, 2009)*

Keterangan :

(KK) Kurang Kreatif

(CK)Cukup Kreatif

(K) Kreatif

(SK) Sangat Kreatif

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil observasi awal pada tanggal 30 Maret 2021 mengenai kreativitas peserta didik jika dirata-ratakan kreativitas peserta didik keseluruhannya tergolong rendah, proses pengamatan ini dilakukan dengan melihat secara langsung 25 peserta didik sanggar bahasa. Melalui pengamatan tersebut ditarik kesimpulan bahwa kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa tergolong rendah. Hal ini dilatarbelakangi karna beberapa faktor, diantaranya : (1) media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang menarik, (2) kurangnya pemahaman peserta didik tentang media

pembelajaran yang efektif dan efisien, (3) kurangnya inisiatif pendidik untuk mencari tau media pembelajaran baru yang lebih menarik untuk proses pembelajaran. Dari sekian banyak faktor yang menyebabkan kreativitas peserta didik maka peneliti menduga hal tersebut disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik adalah aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain grafis menjembatani penggunaanya dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Aplikasi ini meliputi: pembuatan desain, mengedit background, memilih background, menambahkan teks dan lain sebagainya. Dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas tentunya sangat menarik digunakan aplikasi canva, sebab bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam merancang berbagai desain. Aplikasi canva menyajikan berbagai macam template, jenis huruf, ilustrasi dan lainnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain.

Sesuai dengan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Peserta didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik
2. Pemilihan media pembelajaran oleh pendidik masih belum mengikuti perkembangan zaman.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang media pembelajaran yang dapat digunakan melalui Android.
4. Kurangnya inisiatif pendidik untuk mencari tau media pembelajaran baru yang lebih menarik untuk proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan atau fenomena yang terjadi agar fokus pada penelitian, maka penulis membatasi pada penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

## **D. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu: Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik sebelum diberikan media pembelajaran aplikasi canva.

2. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik setelah diberikan media pembelajaran aplikasi canva.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik sanggar bahasa.

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

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Menambah pengetahuan dalam penggunaan IT pada media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

2. Secara praktis

- a. Meningkatkan kreativitas peserta didik agar bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memberikan masukan bagi lembaga terkait penyediaan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- c. Masukan untuk pendidik agar bisa mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.
- d. Memberikan gambaran penggunaan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

#### **G. Asumsi Penelitian**

Ini mengatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas.

## H. Definisi Operasional

### 1. Kreativitas Peserta Didik

Menurut Guilford (dalam U. Munandar 2009) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen yang memprediksikan beraneka ragam penggantian sebuah jawaban pada persoalan yang memiliki persamaan kebenarannya. Hal ini berkaitan erat dengan kreativitas pada peserta didik, menurut (Al-Falah 2019) menerangkan bahwa kreativitas peserta didik merupakan potensi peserta didik untuk dapat menciptakan hal yang baru melalui cara dan model baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang dimaksud dengan kreativitas peserta didik merupakan potensi seorang peserta didik untuk dapat menciptakan hal yang baru melalui cara dan model baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mengaitkan suatu dasar yang relevan dengan mengeksplorasikan solusi untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan yang kreatif.

Berikut ciri-ciri kreativitas :

Guilford (dalam U. Munandar 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- 1) Fleksibilitas berpikir merupakan keluwesan seseorang dalam berpikir untuk menemukan ide atau gagasan yang kreatif
- 2) Kelancaran berpikir merupakan kemampuan seseorang mengubah pola pikir yang lebih maju untuk menghasilkan gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda.

- 3) Orisinalitas merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan gagasan atau ide baru dengan cara mengkombinasikan dari pemikiran yang baru dan unik.
- 4) Elaborasi merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengembangkan dan merincikan secara detail dari suatu gagasan

## 2. Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Menurut Arsyad (2011) menjelaskan bahwa kata media menurut bahasa latin diartikan medius yang dan menurut harfiah pengantar, dapat diartikan juga untuk perantara dari pembawa pesan kepada penerima. Secara umum penggunaan media sering digunakan dalam proses pembelajaran baik itu dalam pendidikan formal, informal maupun nonformal. Menurut (Kustandi, Cecep., dan Sutjipto 2013), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk menelaah pesan yang disampaikan, agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai dengan lebih sempurna. Media dalam pembelajaran adalah penunjang agar terlaksana dengan baiknya suatu kegiatan belajar mengajar. Aplikasi canva adalah sebuah aplikasi guna meningkatkan kreativitas dan gabungan dari banyak unsur desain grafis. Canva juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif sehingga pembelajaran visual dan berkomunikasi lebih efektif dan efisien (canva,n.d.).

Berdasarkan pendapat tersebut maka yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menelaah pesan yang disampaikan dan memupuk peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan

aplikasi canva adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan formal, informal maupun nonformal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yang memiliki gabungan dari banyak unsur desain grafis.