

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Media Canva

1. Pengertian Media Canva

Media secara bahasa (Etimologi) berasal dari bahasa latin yaitu *medium* dalam arti perantara atau pengantar, sedangkan Canva yaitu perangkat desain grafis online yang diakses pengguna berbayar atau non berbayar.¹ Jadi, Media Canva secara istilah (Terminologi) adalah perangkat yang menyediakan beragam macam fitur untuk membuat desain atau konten yang mudah dijangkau oleh semua kalangan. Bukan hal yang sulit untuk membuat perangkat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, jurnal karena program desain online telah menyediakannya untuk kita berkreasi.

Menurut Tanjung dan Faiza, Canva merupakan program perencanaan berbasis internet dengan berbagai Situs web atau aplikasi Canva menawarkan alat seperti presentasi, resume, brosur, pamflet, buklet, grafik, infografis, spanduk, penanda, papan buletin, dan banyak lagi.² Menurut Demarest Canva adalah platform desain gratis yang memudahkan pengguna untuk menghasilkan desain yang terlihat profesional.

Menurut Resmini dkk Canva sudah ada bersaing dengan perkembangan teknologi. Aplikasi canva ialah *planning* berbasis internet, di dalamnya terdapat berbagai layout plan yang dapat digunakan merangkai instrumen pembelajaran.³ Wulandari & Mudinillah juga berpendapat, canva disebut contoh aplikasi yang memiliki penggemar yang cukup tinggi, khususnya para pendidik karena dengan tuntutan pembelajaran yang canggih dan inovatif untuk membuat perangkat pembelajaran. Dengan template fitur menarik memudahkan kalangan Pendidikan yang sedikit *gaptek* tetap bisa memanfaatkan aplikasi ini tanpa repot membuat manual yang dapat dikembangkan dengan cara yang paling imajinatif, memberikan makna media pembelajaran yang lebih

¹ Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

² Tanjung, R. E., & Faiza, D. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7, No. 2 (2019).

³ Resmini, N., dan Dadan J. (2010). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.

komunikatif dan membuat visualisasinya lebih menarik bagi siswa.⁴ Canva menjadi aplikasi yang digemari para pendidik membuat perangkat pembelajaran.

Karena dapat menarik minat siswa dalam belajar dengan menyajikan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik, Canva dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran serta guru dan siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan lain-lain.⁵

Canva adalah aplikasi web yang dimanfaatkan pengguna untuk mengubah gambar menjadi grafis. Tidak hanya itu, pengguna juga dapat menggunakan desain yang telah disediakan dan mengkreasi tambahan untuk menyempurnakan kreasi mereka, termasuk tema, foto, dan font. Aplikasi Canva juga dapat digunakan siswa Ketika membuat poster, flyer, dan brosur, dan *instrument* pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Meskipun Canva tidak kaya fitur seperti aplikasi Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, kesederhanaannya membuatnya sangat berguna. Bahkan untuk pengguna baru yang gagap teknologipun tetap dapat mengakses Canva karena di dalamnya banyak fitur yang cukup membantu tanpa harus repot membuat desain manual. Aplikasi Canva memiliki fitur template yang dapat diedit dan digunakan kapanpun oleh pengguna tanpa dibatasi waktu dan jangkauan, sehingga mereka tidak memulai secara manual saat mendesain. Kita juga tidak perlu bingung untuk mengaksesnya, cukup dengan mendownloadnya pada play store atau dapat melalui website <https://www.canva.com>. Canva dapat diakses di IOS, Android atau PC.

2. Kegunaan atau manfaat Media Canva

Menurut Pelangi menyimpulkan Aplikasi yang dikenal dengan nama Canva ini berguna pada bidang pendidikan. Canva memudahkan guru dan murid dengan kecanggihan teknologi yang dapat membuat ruang untuk kita belajar pendidik dengan melakukan kemajuan yang bergantung pada perangkat belajar

⁴ Wulandari, T., & Mudinillah, A. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 5, No. 7, (2019) <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>

⁵ Triningsih, Diah Erna. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15.1 (2021): 128-144.

yang diterapkan. Aplikasi Canva memiliki banyak template, termasuk PowerPoint, infografis, video belajar yang aktif, serta jenis lainnya. Penggunaan fitur yang disediakan pada Canva tidak hanya bermanfaat untuk dunia Pendidikan saja, namun untuk seorang konten creator untuk kebutuhan konten yang di upload di media sosialnya, bahkan untuk kita penikmat pribadi yang dimanfaatkan sebagai bahan story yang *aesthetic* serta dapat juga digunakan sebagai media untuk bekerja sebagai jasa edit desain yang inovatif.⁶

Kegunaan atau Manfaat Media Canva yaitu:

- a. Platform Canva menawarkan fasilitas template siap pakai untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari IPS, matematika, sains, Pendidikan Agama Islam dan lain-lain. Canva juga berfungsi sebagai alat untuk merancang rencana pembelajaran, presentasi, laporan, maupun jenis konten lainnya.

Perangkat ini juga menawarkan berbagai *layout* yang beragam dan mampu menunjang perangkat pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran yang hanya ceramah saja, tetapi melalui aplikasi ini dapat diaplikasikan membuat semacam video atau mengemas materi untuk presentasi yang kreatif yang diperkenalkan di Power Point. Microsoft Office Power Point umumnya memang lembar kerja untuk presentasi yang cocok digunakan untuk orang kantor etika mempresentasikan konsep dan pendapat yang ingin diutarakan pada orang lain. Power Point guru terlihat lebih baik karena aplikasi Canva menambahkan warna, gambar, huruf, dan elemen lain untuk membuat template yang inovatif. Langkah pertama buka aplikasi atau web canva, pada ikon penelusuran, ketikkan “Presentasi” setelah itu akan muncul beragam template yang dapat kita akses tanpa membayar, setelah itu kita dapat menggunakan gemplate yang sekiranya sesuai dengan yang kita inginkan dan dapat diedit untuk lebih kreatif dan apabila telah selesai dalam mengedit, hasil desain dari template yang kita edit dapat di *ekspor* ke dalam Power Point.

⁶ Garris Pelangi Garris. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online)*. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>

- b. Mengekspresikan model belajar yang kreatif baik guru ataupun peserta didik agar tidak monoton.

Dalam hal ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan tetapi juga peserta didik mampu mengasah kreativitas dan memiliki keahlian mengedit gambar atau video.

- c. Materi atau bahan ajar dikemas dalam bentuk instrument agar meningkatkan semangat peserta didik sehingga mendapatkan output nilai yang memuaskan.

Biasanya, seorang guru mengaplikasikan perangkat belajar pada Power Point agar pembelajaran tidak monoton. Ketika memaparkan pokok bahasan, baik di dalam kelas maupun online, selama kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, perangkat belajar juga harus dikemas secara inovatif tidak hanya memindahkan tulisan di buku menjadi di PPT, tetapi harus mengkreasikan sekreatif mungkin seperti banyak animasi atau kuis-kuis agar menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran. Siswa serta guru, dapat menggunakan aplikasi Canva ini jika diminta untuk membuat video, presentasi, poster, atau jenis karya seni lainnya yang meliputi tutorial, penjelasan, atau materi lainnya. Jadi, bukan hanya guru yang dituntut kreatif tetapi peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan canva untuk menunjang belajarnya.

- d. Melalui kerja sama, percaya diri dapat tingkatkan agar dapat berpikir kritis
- e. Waktu yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran relative singkat.
- f. Memudahkan Staf Pendidikan membuat desain yang berkaitan dengan keperluan sekolah seperti format laporan atau pamflet promosi.⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

- a. Kelebihan Media Canva

Menurut Raaihani Ketika merangkai perangkat pembelajaran aplikasi canva mempunyai keunggulan yaitu:

- 1) Menampilkan berbagai template desain grafis yang menarik.

⁷ Aida, et al., Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 1 No. 2* (2021)

- 2) Guru dapat diajari cara kreatif mendesain instrumen pembelajaran, termasuk manfaat drag and drop serta beberapa fitur yang ditawarkan di selain beberapa fitur lain yang disertakan dalam aplikasi Canva.
- 3) Pembuatan perangkat pembelajaran dengan waktu yang singkat.
- 4) Merancang media belajar yang dilakukan kapan saja dan dapat menggunakan ponsel genggam atau laptop ketika mengaksesnya.
- 5) Siswa mampu mengulang Kembali materi yang telah dibuat anytime.

Secara umum Kelebihan Media Canva :

- 1) Mempermudah untuk merangkai keperluan desain, seperti; membuat poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
- 2) Memudahkan seseorang dalam membuat desain dengan fitur template yang menarik dan tersedia. Semua yang diperlukan untuk membuat desain adalah memodifikasi preferensi dan memilih dari berbagai pilihan tulisan, warna, ukuran, dan gambar.
- 3) Diakses oleh semua orang tanpa hambatan, cukup bermodal Smartphone dan mengunduhnya kita dapat mengakses fitur yang telah ditawarkan. Apabila tidak ingin mendownloadnya, dapat diakses melalui web yaitu buka web Canva pada Chrome lalu masuk tanpa harus download jika menggunakan laptop.

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yakni :

- 1) Aplikasi yang sederhana dan dapat dengan mudah diakses untuk semua kalangan.
- 2) Tidak kerepotan membuat manual karena ada template yang dapat dikreasikan.
- 3) Apabila tidak ingin menambah ruang di gadget dapat diakses melalui web yakni link [canva.com](https://www.canva.com) pada web browser.
- 4) Membuat template atau bahan secara mandiri yang menarik, tetapi Anda harus menginstalnya dari Playstore terlebih dahulu.
- 5) Perangkat pembelajaran dapat dengan mudah dibuat dalam aplikasi ini.

- 6) Efisien jika digunakan untuk belajar karena dapat ditonton secara berkala.
 - 7) Ramah terhadap waktu karena tidak perlu menggunakan laptop, proyektor dan lainnya.
- b. Kekurangan Media Canva
- Menurut Garris Pelangi aplikasi canva yang dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran memiliki kekurangan berikut:⁸
- 1) Ketika mengaksesnya dipastikan jaringan internetnya stabil. Ketika tidak terhubung pada internet kita tidak dapat melanjutkan proses mengerjakan desain atau sinyal tidak mendukung proses desain yang kita buat akan menjadi lebih lama sampai jaringan internetnya stabil.
 - 2) Banyaknya template yang disediakan dan penawaran yang ada tidak semuanya non bayar. Terdapat berbagai fitur yang unggul untuk menunjang desain kita yang harus diakses dengan tidak gratis. Namun hal tersebut tidak perlu dibuat risau, karena fitur non bayar yang dilayangkan bukanlah sedikit jadi kita tetap dapat mengkreasikan desain kita dengan tetap inovatif.

Secara umum Kekurangan Media Canva :

- 1) Ketika memakai aplikasi ini harus dipastikan jaringan internet yang stabil, karena saat memproses membuat desain tidak bisa dilakukan jika tidak tersambung internet atau jika sinyal buruk maka proses desain akan semakin lebih lama.
- 2) Tidak semua template fitur yang disediakan itu gratis, beberapa fitur yang unik dan menunjang biasanya dapat diakses dengan berbayar. Namun demikian bukan berarti fitur yang non bayar tidak menarik dan bagus ya, hanya saja kita sangat terbatas dalam mengkreasikan sesuai keinginan kita. Jika memang kita memiliki kreativitas yang tinggi kita dapat mendesain secara manual tanpa harus memakai template yang berbayar.
- 3) Banyaknya desain yang disediakan di canva yang dapat diakses secara gratis akan banyak ditemukan kesamaan template fitur yang digunakan, tetapi hal

⁸ Garris Pelangi Garris. (2020). *Kekurangan aplikasi canva Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online)*. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>

tersebut juga tidak menjadi masalah karena hanya terdapat kesamaan template baground saja tetap dari isi dan segala warna tata letak dapat kita atur sesuai keinginan agar tidak terkesan mengambil desain secara utuh dan menghindari kesamaan terhadap orang-orang yang mengambil desain tersebut.

4. Fitur-fitur Media Canva

Fitur diartikan sebagai bagian penting yang menunjukkan kualitas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga dijelaskan fitur ialah kemampuan yang diunggulkan dalam suatu media seperti televisi, ponsel, dll.

Fitur-fitur Media Canva :

- a. Template yang tersedia sekitar 750.000+

Fitur terpenting dan terbaik dari Canva adalah template. Template yang ditawarkan juga bukan jumlah yang sedikit, > 750 ribu template secara non bayar dapat diakses semua pengguna canva. Tidak cukup di sana, template yang ditawarkan juga selalu ada pembaharuan di setiap harinya. Jadi membuat para pendesain tidak akan kehabisan bahan untuk mengedit karena dapat menggonta-ganti template sesuai dengan yang diinginkan. Ketika membuat desain juga jadi lebih mudah dan dalam waktu yang singkat.

- b. Ilustrasi dan Icon yang ditawarkan mencapai 900+

Tidak hanya template untuk mendesain suatu video atau foto, ilustrasi 3D juga tersedia. Bahkan untuk membuat animasi berbentuk GIF juga bisa. Explore menuanya untuk menemukan ilustrasi dan icon yang Anda butuhkan.

- c. Output PDF

Saat kita membuat desain atau mengedit sesuatu menggunakan template yang disediakan, kalian dapat mengimport file PDF ke dalam halaman kerja lalu Anda jadikan tampilan desain online. File PDF diubah menjadi elemen yang dapat di edit, sehingga Anda dapat dengan cepat mengedit bagian tertentu. Setelah selesai mengedit dokumen tersebut, Anda bisa mengunduhnya ke dalam format SVG, PPT, atau PDF.

- d. Canva Live

Tidak perlu risau untuk kita yang sering presentasi online karena canva sudah tersedia fitur Canva Live. Fitur ini membuat mudah ketika video conference lain mengadakan presentasi online, meningkatkan partisipasi audience agar presentasi lebih interaktif. Contohnya

audience bisa mengirim reaksi, komentar, dan pertanyaan saat presentasi berlangsung. Keamanannya juga sangat terjaga, tidak dapat diakses oleh siapapun kecuali harus memasukkan kode 6 digit dari Anda di canva.live.

e. Text Customization

Canva tidak hanya menjadi platform desain dan editing, tetapi juga sudah merambah merangkai dokumen dan file. Namun tetap berbasis online yang mengharuskan terhubung oleh internet. Pertama, pilih menu Text di sebelah kiri halaman editor lalu pilih jenis font, warna, dan ukuran sesuai keinginan. Selain itu juga ada efek filter agar dapat mempercantik sehingga tampilan dokumen online jadi lebih dinamis.

f. Canva Teams

Jika mengalami kesulitan saat mengedit atau membuat desain secara individu, kita dapat memanfaatkan fitur Canva Teams dengan cara mengunang teman kita menjadi sebuah tim agar dapat berkomunikasi ketika terjadi kendala saat mengedit. Setelah saling terhubung kalian dalam satu team dapat berkolaborasi membentuk desain atau mengedit yang kalian mau.

g. Grid Desain dan Foto

Tidak hanya digunakan untuk membuat perangkat belajar, canva juga berguna untuk mengedit foto dengan banyak fitur edit yang tersedia. Mulai dari filter untuk membuat wajah lebih mulus dan bagus, tata letak agar foto terlihat lebih *aesthetic*. Fitur tata letak juga bervariasi dari mulai 2-grid sampai 16 grid.

h. Desain Frame

Tidak hanya cukup mengedit foto saja, kita juga dapat mengganti frame yang kita inginkan. Jadi kita tidak perlu harus jalan-jalan ke suatu tempat yang menawarkan view yang bagus, karena sekarang kita dapat mengganti frame seperti figura foto sehingga seolah-olah kita berada di tempat tersebut tanpa harus kita datang ke tempatnya. Ketika mengganti efek ini juga tidak akan terlihat jika itu editan karena semuanya dapat disesuaikan.

5. Langkah-langkah penggunaan Media Canva

Tutorial Membuat Akun Canva :⁹

⁹ Nonanomad. (2022) <https://nonanomad.com/author/velyznonanomad-com/>

- a. Buka web www.canva.com.
- b. Pada menu sign up, pilih menggunakan email, Facebook, atau Google.
- c. Setelah itu masukkan data diri nama lengkap, email, dan password apabila sign up pakai email.
- d. Authorize access, apabila memilih sign up melalui Facebook atau Google
- e. Pastikan semua data sudah terisi dan klik sign up agar akun Canva bisa dijangkau.

Cara Menggunakan Canva Lewat Handphone :

- a. Pilih desain yang akan digunakan

Setelah log in, menu tampilannya menjadi Klik '+' saat akan membuat desain. Lalu bebas mendesain apapun yang kamu inginkan seperti poster, ppt, sertifikat, undangan, ataupun bahan story Instagram dan WhatsApp agar kesannya tidak monoton.

 - 1) Sisipkan gambar, video, dan teks
 - 2) Setelah tau apa yang akan diedit, kreasikan sesuai dengan kreativitas yang kamu miliki agar desainmu tampak bagus. Sama seperti di desktop, Anda dapat menyisipkan gambar, video, teks, dan menyesuaikan warna gambar di ponsel Anda.
 - 3) Save atau transfer desain
 - 4) Apabila kalian telah selesai membuat desain, jangan lupa mengklik icon simpan agar desain yang kamu buat tidak hilang. Tombol save terletak di pojok kanan atas. Dalam menyimpan desain yang kamu buat juga ada beberapa pilhan menu tempaat untuk menyimpan desainmu, contohnya folder handphone, google drive, atau gmail. Jika kamu tidak ingin menambah ruang di Smartphone mu kamu dapat langsung membagikan hasil desainmu di stori Instagram lalu tunggu sampai prosesnya selesai.

B. Kreativitas Siswa

1. Pengertian Kreativitas Siswa

Secara bahasa kreativitas dapat mendatangkan inovasi baru tanpa adanya gagasan menyeluruh sebelumnya. Oleh karena itu, suatu produk disebut kreatif jika menghasilkan ciri-ciri yang *uptodate* dan unik Ketika sampai pada tahap *finishing*. Meskipun

komponen pokok telah ada sebelumnya.¹⁰ Jadi, Kreativitas siswa secara istilah (Terminologi) adalah dijelaskan sebagai prosedur yang menghasilkan suatu yang baru dengan metode menata ulang unsur-unsur yang telah ada. Menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah persoalan dengan menawarkan beberapa ide yang dianggap dapat menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Setiap problem akan membuahkan beberapa pemikiran kreatif disesuaikan dengan problem yang dihadapi.¹¹

Martini Jamaris berpendapat bahwa kreativitas adalah suatu kegiatan psikologis yang berkaitan dengan pemahaman seseorang secara berkala terhadap lingkungannya dengan ketekunan dan kesabaran sehingga membuahkan suatu solusi, metode, cara, serta perilaku yang membawa perubahan yang berharga dan berarti bagi mereka yang mengembangkan, menata, dan mengendalikan lingkungan hidup sehingga membawa manfaat bagi kehidupannya.¹²

Conny Semiawan menegaskan bahwa Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kreasi belum tentu suatu produk yang benar-benar baru, bisa saja berupa kombinasi, gabungan dari unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.¹³

Sedangkan menurut Utami Munandar, pengertian kreativitas sebagai berikut: kreativitas adalah kemahiran menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) didasarkan pada data atau informasi yang disediakan, menemukan beberapa kemungkinan jawaban atas suatu persoalan yang penekanannya pada ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Kreativitas operasional dapat dinyatakan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), orisinalitas berpikir.

Dari pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan mengembangkan gagasan

¹⁰ Anas Salahudin dan Irwanto Alkriehie, *Pendidikan Karakter* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 340

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 13-14.

¹² Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 74.

¹³ Conny Semiawan. (1990). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.

berdasarkan unsur-unsur yang telah ada yang selanjutnya dikombinasikan agar diperoleh produk baru, orisinal dan efektif. Oleh karena itu, peserta didik dengan kreativitas yang tinggi akan mampu menciptakan ide dan pemikirannya dalam bentuk karya.¹⁴ Kreativitas meliputi sifat-sifat kualifikasi (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) berpikir, dan sifat-sifat non-kualifikasi, contohnya rasa ingin tahu, suka bertanya dan selalu mencari pengalaman baru. Kreativitas ialah keahlian dalam memadukan, memecahkan atau menjawab pertanyaan, mencerminkan kemampuan operasional anak kreatif.

Kreativitas tersirat dalam Q.S al-Baqarah: 219, Allah berfirman :

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ
الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir" (Q.S al-Baqarah: 219)¹⁵

Ayat tersebut menjelaskan jika sebenarnya dalam hal kreativitas, Islam juga memberikan kesempatan kepada umatnya untuk menggunakan pikiran dan hati nuraninya (qalbunya) untuk berkreasi dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan.

Oleh karena itu, kreativitas peserta didik dijelaskan sebagai kemahiran dalam menciptakan hal-hal baru dalam prose pembelajarannya atau pengembangan kemampuan formatif yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar ilmu pengetahuan sehingga memungkinkan mereka menciptakan hal baru dalam belajar yang inovatif.

¹⁴ Utami Munandar. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁵ Alquran surat al-Baqarah ayat 219, *Alquran dan terjemahnya* (Kudus: CV Mubarakatan Thoyyibah, tt), 33

2. Ciri-ciri Siswa yang kreatif

Hasil belajar Utami Munandar, mengemukakan beberapa ciri-ciri peserta didik kreatif di antaranya:

- a. Antusias mengenai suatu hal baru untuk dijadikan sebuah pengalaman
- b. Mempunyai sikap yang tidak kaku
- c. Bebas berpendapat
- d. Imajinasi yang sangat inggi
- e. Tertantang setiap ada aktivitas yang membuat jiwa kreatifnya meningkat
- f. Percaya diri dan kukuh menjaga pendapatnya
- g. Peka terhadap sekitar dan mampu melakukan semuanya sendiri
- h. Bertindak dengan mempertimbangkan resiko.¹⁶

Seseorang dengan kreativitas tingka tinggi, menurut Susanto ditandai ciri-ciri berikut:

- a. Selalu mencari informasi baru
- b. Percaya diri terhadap gagasannya
- c. Berusaha melakukan semuanya sendiri
- d. Tanpa ragu-ragu mengemukakan argumennya
- e. Siap dengan segala tantangan dan resiko.

Ada 5 sifat sebagai ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- a. Lancar (*fluency*) yakni kemahiran dalam mengembukakan ide yang variatif.
- b. Luwes (*flexibility*) yakni keahlian seseorang menyikapi beberapa persoalan dengan solusi yang sesuai.
- c. Asli (*originality*), yakni kemampuan ini asli dari gagasan pemikirannya.
- d. Elaborasi atau penguraian (*elaboration*), ialah kemahiran untuk menerka persoalan dengan membuka beberapa gagadan atau ide untuk diperinci agar menemukan penyelesaian masalah yang terbaik.
- e. Merumuskan ulang (*redefinition*) yakni kemampuan dengan melihat suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda agar tidak menyimpulkan masalah secara terburu-buru.¹⁷

Secara garis besarnya, karakteristik proses berpikir ketika seseorang menyelesaikan persoalan dipaparkan Jamaris yaitu:

- a. Menjawab dengan gagasan yang tepat dan lancer.

¹⁶ Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, 70

¹⁷ Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*.

- b. Berbagai macam alternatif yang sekiranya dapat dijadikan opsi menyelesaikan persoalan terus dilakukan.
- c. Ketika menyampaikan gagasan atau ide tidak menjiplak ide oranglain melainkan original dari pikirannya sendiri.
- d. Sangat inovatif, bahkan sampai ide atau gagasan yang disampaikan belum sempat terpikirkan oleh orang lain.
- e. Tidak tergesa-gesa dalam bertindak, selalu sigap dan tepat Ketika menghadapi problem.¹⁸

Komponen khusus berpikir kreatif yang dijelaskan Oemar Hamalik ciri-cirinya adalah:

- a. Fleksibilitas, yaitu gagasan yang disampaikan tidak kaku, disesuaikan dengan problem yang terjadi dengan beberapa *stimulus* yang diharapkan dapat digunakan.
- b. Orisinalitas, yaitu jawaban yang dikehendaki asli dari pikirannya sendiri tidak karena gagasan dari oranglain yang diperbaharui
- c. Fluency, yaitu menegaskan hasil yang tidak buru-buru agar solusinya tepat tanpa membelit-belitkan suatu masalah.¹⁹

Peneliti mengkolaborasikan indikator yang dikemukakan Munandar Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad diantaranya:

- a. Mencari hal baru agar gagasannya semakin luas
- b. Argumen yang disampaikan berbobot
- c. Solusi yang diajukan beragam agar dapat diplotkan yang lebih cenderung dengan masalah
- d. Tegas Ketika mengutarakan gagasan atau ide
- e. Pendapat yang disampaikan tidak melanggar norma
- f. Mempertahankan argument yang disampaikan
- g. Bersikap tegas namun tetap humoris dan tidak kaku
- h. Imajinasi tingkat tinggi
- i. Gagasan yang disampaikan asli dari pikirannya sendiri tanpa campur tangan orang lain
- j. Berusaha melakukan apapun secara mandiri
- k. Tidak takut akan resiko dari hal yang dilakukan
- l. Ide yang disampaikan mampu dikreasikan agar sesuai dengan solusi dari persoalan.²⁰

¹⁸ Jamaris, Dr. Martini, M.Sc. Ed. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

¹⁹ Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

²⁰ Uno, Hamzah. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Komponen kreativitas yang telah dijelaskan bukan tanpa alasan menjadi masalah yang sering terjadi di instansi pendidikan. Banyak peserta didik yang enggan mengerahkan kreativitas yang dimiliki. Mereka justru cenderung mengikuti apa yang telah disampaikan teman-temannya. Padahal, jika dikembangkan, tiap peserta didik pasti memiliki gagasan atau ide yang berbeda-beda. Problem yang demikian dikarenakan rendahnya rasa ingin tahu peserta didik, tidak adanya inisiatif mengemukakan argumen, akut jika argumennya tidak dipakai. Hal yang demikian tidak bisa jika terus didiamkan, harus dicarikan solusi agar peserta didik tidak pasif. Dengan demikian, peneliti telah memplotkan beberapa komponen atas beberapa masalah yang sering terjadi di sekolah.

3. Aspek-aspek pendukung kreativitas siswa

Pada dasarnya tiap-tiap orang mempunyai keahlian yang kreatif dan kemahiran, bakat yang terpendam untuk menunjang dirinya dalam berkembang menjadi orang yang lebih baik, ditambah lagi kemampuan tiap individu tidak dapat disamakan, tiap individu memiliki keterampilan dan kelebihan masing-masing. Dalam hal ini, kemahiran yang dibahas ialah tidak jauh dari dunia Pendidikan, jika tidak dimulai dari sekarang untuk ditingkatkan dan diasah, maka bakat yang dimiliki tidak akan terlihat dan tidak dapat dimanfaatkan dalam kehidupan.

Dalam mengembangkan kreativitas siswa, aspek yang harus dikenali yaitu:

a. Pribadi

Ekspresi seseorang dalam menyikapi suatu hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan mempunyai keunikan tertentu disebut kreativitas. Ketika mengekspresikan akan kejadian dengan tetap mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Berdasarkan argument-argumen yang tertuang, diharapkan akan menjadi peluang bagi dirinya untuk meningkatkan kualitas dirinya dan dapat menciptakan suatu produk atau hal yang inovatif dan kreatif. Dalam hal ini, guru harus sadar akan keahlian yang dimiliki tiap siswa itu berbeda, guru harus menghargai keunikan setiap individu dengan bakatnya masing-masing. Bahkan tidak semua murid mahir dalam Pelajaran, bisa jadi keahlian mereka dalam bidang olahraga atau hal yang lainnya. Perbedaan itulah yang membuat mereka mampu melengkapi kemahiran-kemahiran yang akan menciptakan suatu hasil yang maksimal. Guru diharapkan mampu membantu peserta didik

menggali keahlian yang dimilikinya dan berusaha mengsupport untuk membuat mereka berkembang.²¹

b. Pendorong

Suatu bakat yang unik peserta didik lebih mudah diwujudkan jika mendapatkan dukungan yang kuat dari lingkungan terdekatnya, karena dengan mereka mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya mereka akan merasa dihargai dan sedemikian hingga ia akan bergerak untuk memotivasi dirinya sendiri untuk mengembangkan dirinya sendiri (motivasi internal) agar dapat produktif dalam terlebih dapat menghasilkan suatu yang bermanfaat untuk dirinya sendiri terlebih untuk oranglain. Jika lingkungan di sekitarnya seperti lingkungan keluarga atau sekolah saja tidak mendukung, mereka akan merara terpojokkan dan merasa tidak dianggap ada dan enggan untuk semangat menggali potensi yang ada dalam dirinya.²²

c. Proses

Ketika kita mencoba mencari hal yang unik yang terdapat dalam diri kita untuk selanjutnya dikembangkan itu bukanlah suatu hal yang dilakukan sekejap mata saja. Banyak proses yang harus dilewati, peserta didik perlu diberikan peluang agar menyibukkan dirinya untuk menciptakan sesuatu dengan kreatif, dengan dimasukkannya ke dalam dunia Pendidikan diharapkan mampu merangsang dan menstimulasi peserta didik dalam berkembang.²³

d. Produk

Jika terdapat indikasi peserta didik yang memiliki kreativitas yang tinggi haruslah terus diasah agar bakat yang dimiliki tiap individu tidak berhenti. Tidak cukup dengan lingkungan yang mendukung, baik *intern* atau *ekstern*, proses untuk mengembangkan skill yang dimiliki, terlebih dari bakat yang ada mampu menghasilkan suatu gagasan atau ide bahkan dapat menciptakan produk-produk penunjang untuk menunjang kehidupannya Ketika terdapat masalah. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan tiap peserta

²¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 45

²² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 46.

²³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 48

didik juga tidak dapat disamakan, guru harus menghargai tiap usaha yang telah mereka lakukan.²⁴

Hal pertama yang harus dilakukan untuk menstimulasi terbentuknya sifat kreatif peserta didik yakni memunculkan model pembelajaran yang beragam yang diharapkan dengan begitu mereka akan menciptakan peluang untuk mereka mengkreasikan sesuai dengan kemahiran yang dimiliki dalam belajar. Ketika mereka melakukan kegiatan belajar dengan nyaman dan sesuai dengan kenyamanan mereka, pastinya mereka akan lebih nyaman dan kemahiran yang dimiliki lebih mudah terlihat. Jika mereka diajar hanya dengan metode ceramah saja, pasti mereka akan merasa jenuh. Bahkan mereka enggan berusaha untuk mandiri, karena mereka menganggap semua bahan ajar akan disampaikan oleh gurunya. Jika kita mengkreasikan pembelajaran yang inovatif dengan model, desain, dan metode yang baru pasti akan membuat mereka mau tidak mau berusaha untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dan diharapkan dapat memperlihatkan bakat yang mereka punya. Hal yang harus diperhatikan Ketika membuat perangkat pembelajaran yang kreatif yakni:

- a. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mampu menjadikan pengalaman baru untuk peserta didik.
- b. Materi yang disampaikan harus *uptodate* agar banyak ilmu yang dapat diserap peserta didik.
- c. Memberikan beberapa tantangan agar mereka ada usaha untuk mengemukakan gagasan baru mereka.
- d. Pada akhir pembelajaran diharapkan ada hasil produk atau inovasi baru yang belum pernah ada sebelumnya.
- e. Menyampaikan ide secara komunikatif di depan kelas.²⁵

Hopkins menegaskan kreativitas dapat dibentuk saat ada pergerakan, ada usaha untuk bangkit merubah keadaan yang ada. Ketika ada stimulus, mereka akan secara sadar melakukan tindakan untuk merenspon keadaan yang terjadi baik untuk kepentingannya sendiri atau untuk oranglain.²⁶

Kreativitas terdapat 4 tahap yakni:

²⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 49.

²⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 266.

²⁶ Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 48.

- a. Orientasi yaitu tahap pengenalan masalah agar mengetahui sejauh apa masalah yang sedang dihadapi.
- b. Persiapan yaitu tahap mencari informasi sebanyak mungkin yang berkaitan dengan problem.
- c. Iluminasi yaitu tahap mencari ide atau gagasan untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi.
- d. Verifikasi yaitu ketika data dan informasi yang telah kita peroleh, selanjutnya diuji kebenarannya agar tidak ada informasi yang simpang siur.²⁷

Tahapan di atas dapat dijadikan pondasi guru dalam mencoba meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam hal ini, yang perlu diperhatikan guru adalah tidak selamanya murid harus mendengarkan guru, tetapi sebaliknya hubungan yang baik dengan guru yakni ketika mereka bisa saling mendengarkan, guru juga harus mau mendengarkan keluh kesah murid, apa yang sebenarnya terjadi pada mereka. Ketika murid didengarkan, mereka akan merasa diperhatikan dan lebih termotivasi menghadapi apa yang terjadi. Bahkan yang kerap kali terjadi, gagasan siswa lebih kreatif bahkan tidak terpikirkan oleh guru atau siswa yang lain. Oleh karenanya, dengan guru mendengarkan argumen atau gagasan yang disampaikan siswa, kreativitas mereka akan terpancing dan terlihat yang selanjutnya dari situ dapat mulai untuk dikembangkan dengan cara memberikan contoh atau stimulasi yang tepat.²⁸

Tidak ada peserta didik yang tidak mempunyai kreativitas, yang ada hanyalah kreativitas peserta didik belum terlihat. Sedemikian sehingga bagaimana Upaya kita harus meningkatkan kemahiran mereka agar mampu berpikir kritis, dan menyelesaikan persoalan. Oleh karena itu, dengan metode pembelajaran yang tepat akan sampai pada tujuan yang diinginkan. Guru harus menumbuhkan semangat belajarnya dengan situasi dan kondisi belajar yang nyaman yang sesuai dengan kesukaan mereka.²⁹

Kreativitas dapat muncul jika terdapat faktor pendukung:

- a. Peka akan lingkungan sekitarnya.
- b. Bebas mengeluarkan pendapat.

²⁷ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 180

²⁸ Anas Salahudin dan Irwanto Alkriehie, *Pendidikan Karakter* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 312

²⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 180.

- c. Tekun, ulet Ketika melakukan sesuatu.
- d. Bersungguh-sungguh terhadap hal yang dilakukan.
- e. Bertindak secara rutin dan berkala.
- f. Harus menerima tantangan akan masalah yang dihadapi.
- g. Didukung oleh lingkungan sekitarnya, luwes.

Faktor penghambat munculnya kreativitas adalah:

- a. Malas.
- b. Melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibat.
- c. Merasa dirinya paling kreatif dibanding yang lain.
- d. Mudah menyerah dan tidak tahan banting.
- e. Takut akan resiko dari setiap hal yang dilakukan dan puas dengan hasil yang belum maksimal.
- f. Dalam diri tidak ada jiwa percaya diri dan konsisten.³⁰

Klausmeimer mendeskripsikan mengenai prosedur membentuk keterampilan menyelesaikan persoalan, yaitu melalui lembaga sekolah diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan cara:

- a. Mengenal lebih dalam problem yang terjadi.
- b. Setelah tahu detail masalahnya seperti apa, selanjutnya menggali informasi sebanyak-banyaknya untuk menyusun hipotesis.
- c. Permasalahan yang ada diplotkan sampai mengerucut agar lebih mudah mencari solusi.
- d. Informasi yang didapat digunakan untuk membuktikan hipotesis.
- e. Mencoba membiarkan peserta didik menenukan dan membuktikan hipotesisnya secara mandiri.
- f. Menentukan solusi terbaik.³¹

4. Upaya untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kreativitas peserta didik

Pemahaman peserta didik merupakan tanggung jawab guru, salah satunya dapat dilakukan dengan Upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar peserta didik merasa nyaman Ketika belajar, bukan hanya lingkungan, guru juga harus terus menstimulasi dan memberikan tantangan kepada peserta didik agar mereka adaa usaha untuk menyelesaikan tantangan

³⁰ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 154-156

³¹ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 231-232

yang diberikan guna menumbuhkan kreativitas yang terpendam pada diri peserta didik, dengan adanya kreativitas mereka akan berusaha bersaing meraih berbagai prestasi yang menunjang dirinya mencapai kesuksesan saat mereka masuk pada dunia kerja. Dengan demikian, segala upaya harus terus diupayakan.

Langkah-langkah meningkatkan kreativitas peserta didik yang dijelaskan Oemar Hamalik:

- a. Menjelaskan kepada peserta didik mengenai jenis persoalan yang sering terjadi;
- b. Membicarakan mengenai alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan persoalan;
- c. Peserta didik mendapat reward ketika mendapat prestasi.³²

Langkah-langkah di atas adalah metode yang memungkinkan mengembangkan kreativitasnya. Pemilihan masalah yang diberikan guru kepada peserta didik juga harus yang sesuai, yaitu persoalan yang mengajak peserta didik membuka pemikirannya lebih luas dan menyampaikan argument secara bebas sampai dapat memecahkan suatu masalah. Reward yang diberikan bukan tanpa alasan dijadikan motivasi peserta didik agar semakin semangat dalam belajar.

Utami Munandar memaparkan saran yang harus dilakukan guru agar kreativitas peserta didik meningkat yaitu:

- a. Tidak membeda-bedakan kemampuan peserta didik.
- b. Tidak monoton, tetapi luwes akan argument baru.
- c. Sadar akan perbedaan kemampuan dari setiap individu.
- d. Selalu memotivasi murid agar terus bersemangat.
- e. Memberikan banyak stimulasi.
- f. Peran guru dan peserta didik sangat dibutuhkan, jadi dalam hal ini bukan hanya guru, tetapi peserta didik juga berani andil.

Meningkatkan kreativitas yang dikemukakan Slameto terdapat beberapa Teknik:³³

- a. Pembimbingan *inquiri* (pencaritahuan).
- b. Saling menerima dan memberi saran.
- c. Bagi peserta didik yang aktif dan kreatif diberikan *reward*
- d. Memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang kreativitas.

³² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 180-182

³³ Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Peran guru dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan cara mengajak peserta didik secara terbuka bersikap kepada guru dan mampu menciptakan rasa yang menyenangkan ketika belajar. Simpulan dari beberapa pendapat di atas, oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yakni:

- a. Menyediakan tema persoalan yang dapat menjadikan mereka berpikir luas sampai memecahkan persoalan.
- b. Mengaplikasikan beberapa keterampilan yang dimiliki agar tepat memecahkan persoalan.
- c. Peserta didik ikut secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan mengambil keputusan.
- d. Penghargaan bagi peserta didik yang aktif dan kreatif.
- e. Apapun argumen, ide peserta didik harus dihargai karena pemikiran tiap orang akan selalu berbeda.
- f. Mengapresiasi atas ide, pertanyaan, gagasan yang sangat kreatif.
- g. Mampu menjelaskan di depan kelas dengan komunikatif yang baik, percaya diri dan tanpa ragu-ragu. Hal tersebut dapat dijadikan momentum jika dalam proses belajar mengajar tidak hanya guru saja yang dapat menyampaikan materi di depan, tapi sebaliknya, murid juga dapat menyampaikan gagasannya di depan dan menyampaikannya pada orang lain.

Potensi yang dimiliki setiap individu pasti berbeda dan dapat diasah melalui kegiatan yang inovatif. Biasanya, peserta didik rasa ingin tahu mereka sangatlah tinggi. Hal tersebut dalam dijadikan peluang oleh guru untuk mengasah dan meningkatkan kreativitas mereka dengan memberikan beberapa stimulus. Tahapan ini dengan guru memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk bertindak yang disebut *learning skills acquired*, contohnya dengan peserta didik diberi kesempatan mengajukan pertanyaan (*questioning*), menyelidik (*inquiry*), mencari (*searching*), menerapkan (*manipulating*) dan menguji coba (*experimenting*). Rasa ingin tahu peserta didik harus terus digali dan terus dilakukan untuk menumbuhkan jika kreativitas pada mereka.

C. Penelitian terdahulu

Adanya penelitian terdahulu bertujuan untuk membantu penulis menemukan bahan, materi, atau referensi yang digunakan untuk perbandingan antara penelitian ini atau sebelumnya, sehingga

dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan. Acuan yang dijadikan penelitian ini:

1. Jurnal yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar” yang ditulis oleh Fetty Tri Anggraeny, dkk. Fokus penelitian ini terletak pada aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis digital. Persamaannya yaitu mengupas mengenai kreativitas desain grafis menggunakan aplikasi canva. Sementara subyek penelitian menjadi perbedaannya. Pada subyek penelitian terdahulu, peran guru di fokuskan dalam meningkatkan keterampilan kreativitas desain grafis canva pada siswa SMU, sedangkan penelitian sekarang yaitu peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs. NU Raudlatus Shibyan Kudus. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi dapat terjalin dengan sangat mudah dengan adanya ponsel yang fungsinya tidak hanya untuk saling berkabar, tetapi canggihnya IPTEK membuat pekerjaan juga dapat diselesaikan dengan ponsel tidak perlu lagi menggunakan PC/laptop. Smartphone juga dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan, menyampaikan informasi, bahan ajar sekarang ini juga bisa melalui ponsel. Terlebih murid sekarang tidak ada yang tidak mempunyai ponsel, bahkan dengan perangkat belajar yang dapat diakses di ponsel masing-masing akan dapat lebih bermanfaat dan bisa diulangi berkali-kali dan kapanpun. Aplikasi canva sangat diandalkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Membuatnya bisa dengan mudah, banyak template yang tersedia yang dapat diakses semua orang.³⁴
2. Jurnal yang berjudul “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif” yang ditulis oleh Mohammad Tegar Kharissidqi, dkk. Fokus penelitian ini terletak penggunaan media belajar efektif melalui Canva. Persamaan penelitian ini yaitu belajar inovatif menggunakan media canva. Sementara perbedaannya yaitu canva adalah aplikasi yang membantu terbentuknya pembelajaran efektif. Upaya meningkatkan kreativitas peserta didik berbantuan media grafis (canva). Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi yang

³⁴ Fetty Tri Anggraeny, dkk. “Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar”. *Jurnal : JATTEC*, Vol 2, No 2, h: 86-91 (2019)

sudah familiar di Masyarakat salah satunya yaitu Canva. Tidak hanya di kalangan guru, canva juga dikenal oleh semua kalangan baik murid, orang yang ada kebutuhan untuk bekerja, dan kalangan yang berkepentingan untuk mempromosikan usahanya. Canva sangat membantu dalam hal merancang perangkat pembelajaran. Meskipun demikian, untuk kalangan yang *gaptek* perlu mempelajari terlebih dahulu cara mengoperasikannya. Tapi bukan menjadi masalah karena aplikasi ini telah banyak fitur yang dapat digunakan secara non berbayar. Ketika kita ingin membuat suatu desain. Bahkan template PPT, Poster, Video, Brosur juga tersedia meskipun ada beberapa yang harus diakses melalui berbayar. Canva sangat memudahkan guru ketika membuat rancangan belajar dan tidak membutuhkan waktu yang lama.³⁵

3. Jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smks Nurut Taqwa” yang ditulis oleh Yasser Maulana Iqbal Alif, S.Kom. Fokus penelitian ini terletak Nilai peserta didik dapat meningkat menggunakan media canva. Persamaannya yaitu penggunaan media canva. Sementara implementasi media canva sukses menaikkan hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran sistem komputer menjadi perbedaannya. Penelitian ini fokus dalam penggunaan media grafis (canva) sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs. NU Raudlatu Shiblyan Kudus. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan Pendidikan kita kurang adanya andil dari peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, focus mereka dengan guru menjelaskan kepada murid, tidak adanya usaha memanfaatkan teknologi seperti belajar berbasis aplikasi. Saat menyampaikan bahan ajar juga tidak semuanya dijelaskan secara utuh, jadi pemahaman peserta didik banyak yang kurang lengkap. Entah karena keterbatasan waktu, atau peserta didik yang mudah bosan dengan sistem belajarnya. Akibatnya, tidak hanya nilai yang banyak tidak mencapai KKM, tetapi pemahaman mereka jugatidak sepenuhnya meskipun ia dinyatakan naik kelas atau lulus. Hal tersebutlah yang menjadikan kualitas Pendidikan di Indonesia

³⁵ Mohammad Tegar Kharissidqi, dkk. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif.” *Jurnal : Indonesian Journal Of Education And Humanity Volume 2 No 4 (2020)*

masih sangat rendah. Tujuan belajar masih banyak yang belum dicapai, semangat belajar yang minim, fasilitas kurang memadai. Oleh karenanya, guru bertindak mengatasinya dengan mengaplikasikan canva sebagai media belajar. Terbukti terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dan mereka merasa tertantang mengerjakan tugas yang sedikit harus memanfaatkan teknologi.³⁶

4. Skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban” yang diteliti oleh Hidayatur Rofiana. Fokus penelitian ini terletak pada Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran SKI. Persamaannya metode deskriptif kualitatif dan mengenai pembelajaran berbasis canva. Pada perbedaan penelitian terdahulu, yaitu meneliti tentang Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran SKI, sedangkan pada penelitian sekarang meneliti tentang efektivitas penggunaan media grafis (canva) sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran fiqih. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan Canva yang diterapkan di MTs Islam dalam pembuatan video pembelajaran, teks bergambar, dan brosur materi. Peserta didik dengan mudah mengakses materi, karena dapat diakses melalui smartphone, Hal tersebut sebagai salah satu faktor pendukung berupa sarana prasarana yang memadai, sehingga selain gurunya lebih semangat mengedit bahan ajar, peserta didik juga menjadi semangat belajar ketika menggunakan canva. Tidak berhenti disitu, faktor penghambatnya yaitu ketika membuat bahan ajar harus dipaastikan internetnya stabil, peserta didik juga masih kebingungan ketika melakukan presentasi, dan respon peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.³⁷
5. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 2

³⁶ Yasser Maulana Iqbal Alif, “Komputer Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smks Nurut Taqwa”, *Jurnal : JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS Vol. 9 No. 1 (2021)*

³⁷ Hidayatur Rofiana (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban* (Skripsi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri)

Susukanlebak Kabupaten Cirebon” yang diteliti oleh Yetti Rohayati. Fokus penelitian ini terletak pada Pengaruh nilai peserta didik menjadi naik saat menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. Persamaannya yaitu pembelajaran berbasis canva. Pada perbedaannya yaitu metode deskriptif kuantitatif dan objek, sementara pada penelitian sekarang meneliti tentang menggunakan metode deskriptif kualitatif dan tidak meneliti tentang pengaruh. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan pengaplikasian pembelajaran berbasis canva mencapai 80,66% termasuk kedalam kategori sangat baik, hasil belajar siswa sebesar 81,16 termasuk kedalam kategori sangat baik, nilai sig. sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik.³⁸

Jadi disimpulkan bahwa perbedaan antara penelitian saya dengan 5 penelitian terdahulu di atas yaitu di penelitian saya membahas penggunaan media canva sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui mata pelajaran fiqih, diantara media yang lain yang sudah digunakan media canvalah yang efektif karena para siswa bisa kreatif dan sudah mempunyai handphone semua. Disisi lain di penelitian saya juga akan membahas faktor pendukung dan penghambat apa saja dalam penggunaan media canva sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.

³⁸ Yetti Rohayati (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon* (Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon)

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir sebagai jalur pemikiran yang telah di konsep atau dirancang berdasarkan kegiatan yang peneliti lakukan agar memudahkan peneliti dalam melakukan suatu pemecahan masalah yang sedang diteliti.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

