IMPLEMENTASI KELAS CANVA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 2 PONOROGO

SKRIPSI

Oleh:
AGUSTINA MUASAROH
NIM. 208210004

JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2025

:

ABSTRAK

Muasaroh, Agustina. 2025.*Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.*Skripsi, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Nastiti Mufidah, M.Pd.

Kata Kunci: Kelas Canva, Kreativitas Siswa, Pembelajaran IPS.

Program kelas Canva merupakan fitur dalam platform Canva *for Education* yang memungkinkan guru membuat kelas digital, mengelola siswa, dan menetapkan proyek serta tugas desain interaktif.Dengan kelas Canva, guru dapat berbagi materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik, seperti infografis, presentasi, dan video, yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelas Canva sebagai media pembelajaran digital dalam mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi media digital dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk mengembangkankreativitas siswa. Kelas Canva sebagai platform desain grafis berbasis digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu siswa menyajikan materi IPS dengan cara yang lebih menarik dan inovatif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis pendekatan penelitian ini adalah studi kasus.Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas Canva dalam pembelajaran IPS mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam menyusun materi, membuat infografis, dan menyajikan informasi secara visual. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada pemahaman materi.

Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo meghasilkan beberapa hasil yang diantaranya yaitu: (1) Kelas Canva dalam mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Pada era digital saat ini sangat membantu sekali adanya program kelas Canva, karena dapat membantu siswa belajar dan tidak selalu monoton dalam belajar apalagi di era teknologi saat ini.(2) Terbukti Canva dapat mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dengan menyediakan media visual yang interaktif dan mudah digunakan untuk mengekspresikan ide secara kreatif.Melalui pembuatan infografis, pamflet, dan presentasi digital, siswa dilatih berpikir orisinal, fleksibel, dan kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi.(3) Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Era Digital Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Yaitu Didukung oleh akses internet, dukungan sekolah, dan antusiasme siswa.Fitur-fitur Canva juga memudahkan penyusunan materi secara kreatif.Namun, kendala seperti gangguan dari aplikasi lain, perbedaan keterampilan digital, dan perlunya bantuan guru tetap ada.

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama	:	Agustina Muasaroh
NIM	:	208210004
Jurusan	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul	:	Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam sidang munaqasah.

Ponorogo, 15 April 2025

Mengetahui,
a.n Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Sekretaris Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Pembimbing,

Nastiti Mufidah, M.Pd.
NIP. 199009242019032022

Siti Zaidah Soraya, M.Ed.
NIP. 199006082019032020

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama	:	Agustina Muasaroh
NIM	:	208210004
Jurusan	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul	:	Implementasi Kelas Canva Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 30 April 2025

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 7 Mei 2025

Ponorogo, 7 Mei 2025
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Prof. Dr. Mukhibat, M.Ag.
NIP. 197311062006041017

Tim Penguji :
Ketua Sidang : Ika Rusdiana, M.A. ( )
Penguji I : Sofwan Hadi, M.Si. ( )
Penguji II : Nastiti Mufidah, M.Pd. ( )

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Agustina Muasaroh
NIM	:	208210004
Jurusan	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	:	Tabiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Implementasi Kelas Canva Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing, selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id.** Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya tersebut, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 05 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan

Agustina Muasaroh

NIM.208210004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Agustina Muasaroh
NIM	:	208210004
Jurusan	:	Tadris IPS
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 26 April 2025

Yang Membuat Pernyataan

Agustina Muasaroh

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS dalam praktik pengajarannya memang memerlukan inovasi.Terlebih lagi dalam menghadapi tantangan abad 21 pembelajaran IPS harus menyesuaikan diri.Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang SMP.Namun demikian, sejauh ini banyak kalangan yang memandang dengan sebelah mata pendidikan IPS.Mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran kelas dua.[1]Hal ini terlihat dari pemberian jam pelajaran IPS lebih sedikit dari mata pelajaran lain. Tidak hanya itu pelajaran IPS selalu diberikan pada jam-jam terakhir disaat kondisi siswa telah penat dan lelah.Masih banyak kalangan beranggapan pendidikan IPS di SMP tidak terlalu penting. Belum lagi menghadapi cara pandang siswa yang menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan. Maka dari itu rekonstruksi terhadap pendidikan IPS layak untuk dilakukan.

Untuk mendorong transformasi yang lebih baik, maka diperlukan inovasi di bidang pendidikan.Hal ini dapat berupa ide, objek, teknik, dan lain-lain yang dianggap baru.Pembelajaran abad 21 menekankan penguasaan konten akademik, bertujuan agar siswa memiliki berbagai keterampilan, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau

[1] Arif Widodo, Dyah Indraswati, dkk," Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu- Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 2 (2020) 186.

berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari- hari dengan caranya sendiri.

Menurut Jerome Brunerdalam bukunya Edward Harefamemberikan kontribusi signifikan terhadap konstruktivisme melalui teorinya tentang pembelajaran berbasis konsep.Ia mengemukakan bahwa materi pelajaran sebaiknya disusun secara struktural agar sesuai dengan kemampuan pemahaman anak pada tahap perkembangan tertentu.[2]Berfokus pada pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka.

Berdasarkan hasil pra-penelitian dengan Bu Wilda Ashofa selakuguru IPSdan Bu Vatarisma Diah Ayu Atalanta selaku pembimbing kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, dan hanya mengandalkan hafalan tanpa mampu mengembangkan ide-ide baru dalam memahami materi IPS. Kreativitas siswa dalam menyampaikan gagasan, membuat karya visual, atau mengungkapkan pemahamannya terhadap masalah sosial masih tergolong rendah.Hal ini menunjukkan kurang dalam kreatif siswa dengan metode pembelajaran yang diterapkan.Ditemukan bahwa beberapa

PONOROGO

[2]Edward Harefa, dkk,"*Teori Belajar dan Pembelajaran*". Sumatera Utara: PT. Sonpedia Publishing Indonesia (2024) 122

siswa masih menghadapi kesulitan dalam hal konsentrasi, fokus, dan memahami pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.[3]

Permasalahan rendahnya kreativitas dapat dianalisis melalui teori kreativitas Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas meliputi keterampilan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak solusi terhadap satu masalah. Dalam konteks pembelajaran IPS, peserta didik yang kreatif seharusnya mampu mengaitkan peristiwa sosial dengan kehidupan sehari-hari, menciptakan cara baru untuk menyelesaikan konflik sosial, dan menghasilkan representasi visual atau naratif yang bermakna. Namun, apabila pendekatan pembelajaran tidak menyediakan ruang untuk eksplorasi ide dan ekspresi, maka potensi berpikir divergen peserta didik tidak akan berkembang. [4]

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, kelas Canva hadir sebagai media pembelajaran digital yang menawarkan pendekatan visual, interaktif, dan kolaboratif.Canva memungkinkan peserta didik untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan video terkait materi IPS secara kreatif.Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di kelas Canva, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga mendorong mereka untuk membuat karya berbasis teknologi digital yang memadukan unsur visual, teks, dan naratif.Hal ini sejalan dengan

PONOROGO

[3]Wawancara dengan,Bu Wilda Ashofa selaku guru IPS dan Bu Vatarisma Diah Ayu Guru selaku guru Kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, Tanggal 26 September 2024, Pukul 09.09 WIB.

[4]Ayu Sri Menda BR Sitepu*," Pengembangan Kreativitas Siswa."*(Medan: Guepedia, 2019) 34.

pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi.[5]

Secara akademik, rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS bukan hanya berdampak pada belajar yang monoton, tetapi juga pada kurangnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sosial secara kontekstual.Jika tidak ditangani, hal ini dapat menghambat tujuan utama pembelajaran IPS, yaitu membentuk siswa yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, integrasi Kelas Canva dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi inovatif yang layak diteliti untuk mengatasi problem akademik ini dan mendukung pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk mengkaji kelas Canva yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran. mengembangkankreativitas siswa melalui skripsi dengan judul "Kelas Canva dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo".

B. Fokus Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah, guna membantu memperjelas arah dan tujuan penelitian, maka perlu adanyan penelitian yang spesifik. Fokus utama penelitian ini adalah:

1. Peneliti membahas mengenai kelas canva sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajarn IPS.Media memiliki peran

[5]Musfiqon dan Nurdyansyah,"*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*" (Sidoarjo: Pustaka Ilmu, 2019), hlm. 87.

yang krusial dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam proses belajar-mengajar, media sangat berarti karena dapat membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami oleh siswa pada kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

2. Penelitian membicarakan tentang perkembangan kreativitas siswa dalam penerapan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajarn IPS.Yang menggunakan imajinasi dan berbagai peluang yang muncul dari interaksi dengan ide, orang lain, dan lingkungan memungkinkan kita untuk membangun koneksi serta menciptakan hasil yang baru dan bermakna pada kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model penerapan kelas Canva pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo ?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melalui penerapan kelas Canva ?
3. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan aplikasi canva sebagai media pada pembelajaran IPS pada era digital di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo ?

D. Tujuan Penelitian

Ada beberapa target dalam penelitian yaitu sebagai beikut:

1. Untuk mendeskripsikan model penerapan kelas Canva pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melalui penerapan kelas Canva.
3. Untuk mendeskripsikan faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan aplikasi canva sebagai media pada pembelajaran IPS pada era digital di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

E. Manfaat penelitian

1. Secara Teoritis

   Kajian dapat referensi bagi kajian berikutnya dan memberikan kontribusi bagi IAIN Ponorogo, serta bermanfaat bagi SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswanya.Hal ini penting, mengingat konsentrasi belajar memiliki peran yang signifikan terhadap prestasi.

2. Secara Praktis

   a. Sekolahan

      Berharap bahwa pencapaian dari kajian memperoleh wawasan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital pada pembelajaran IPS untuk mengembangkan keterlibatan dan kreativitas.Ini berpotensi meningkatkan efektivitas metode pembelajaran di kelas.

b. Guru

Hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengevaluasi dan menilai metode pembelajaran yang mereka gunakan.Ini juga dapat memberikan dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

c. Siswa

Dari hasil penelitin ini, Peneliti berharap dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi IPS dengan lebih baik.

d. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi serta memotivasi Peneliti berharap mahasiswa IAIN Ponorogo dan peneliti lainnya dapat melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan gagasan ini.yang telah diusulkan oleh peneliti.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah proses penelitian, diperlukan kerangka yang dapat membantu pengorganisasiannya. Penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, yaitu:

BAB I PendahuluanBab ini menguraikan latar belakang masalah yang ditemukan di lapangan, yang berhubungan dengan penggunaan Kelas Canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas

siswa dalam pembelajaran IPS.Fokus penelitian ditentukan berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan sebelumnya. Selain itu, bab ini mencakup rumusan masalah sebagai inti dari pertanyaan penelitian, tujuan yang ingin dicapai, serta signifikansi penelitian yang diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik dalam pengembangan teori maupun praktik di lapangan. Bab ini juga menjelaskan sistematika penelitian, yang mencakup alur penelitian dari awal hingga akhir, serta jadwal pelaksanaannya.

BAB II Kajian Teori :Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai landasan analisis dalam penelitian. Teori-teori tersebut meliputi konsep Kelas Canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.Setiap teori dijelaskan secara rinci untuk memberikan pemahaman mendalam dan mendukung analisis dalam menjawab masalah penelitian.Kajian teori ini memberikan landasan konseptual yang kuat bagi penelitian.

BAB III Metode Penelitian :Bab ini menjelaskan pendekatan, desain, dan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta metode analisis data untuk menjawab rumusan masalah secara terstruktur.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan :Bab ini menyajikan hasil penelitian, dimulai dengan deskripsi lokasi penelitian secara umum. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi disusun dan dianalisis berdasarkan teori yang relevan.Bagian ini juga memuat

pembahasan terperinci untuk memberikan interpretasi hasil penelitian serta pemahaman yang lebih mendalam tentang temuan yang diperoleh.

BAB V Kesimpulan dan Saran :Bab ini merangkum kesimpulan dari temuan penelitian yang telah dibahas sebelumnya. Kesimpulan mencerminkan inti dari hasil yang diperoleh selama penelitian. Peneliti juga memberikan saran yang relevan, baik untuk pihak yang terkait dengan objek penelitian maupun untuk penelitian selanjutnya yangberpotensi dilakukan di masa depan.

PONOROGO

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kelas Canva

   a. Kelas Aplikasi Canva

      Salah satu inovasi teknologi yang saat ini digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Canva.Canva adalah platform desain online yang menyediakan berbagai jenis desain seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan lainnya.Aplikasi ini juga dapat terhubung dengan berbagai media sosial yang kita miliki.Canva menawarkan beragam template, mulai dari pamflet, poster, logo, dokumen, postingan Instagram, wallpaper, undangan, hingga brosur dan sampul buku, yang dapat dengan mudah dibagikan ke berbagai platform media sosial. Selain menyediakan berbagai template yang praktis untuk digunakan, Canva juga dilengkapi dengan berbagai fitur berikut:

      1) Jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri.
      2) Filter foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan.
      3) Ikon dan bentuk, terdapat berbagai macam jenis ikon, bentuk, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri.

4) Font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk berbagai macam jenis desain.
5) Latar belakang (background), terdapat berbagai macam jenis background yang dapat digunakan untuk mempercantik desain
6) Audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah.

Kelas Canva efektif mendorong pengembangan keterampilan/ kreativitas siswa dalam desain dan literasi visual di antara siswa dan guru.Dengan menyediakan berbagai alat desain intuitif dan sumber daya estetika, platform ini memfasilitasi eksplorasi kreatif dan pembelajaran teknik desain grafis yang fundamental.Ini tidak hanya membantu siswa mengasah kemampuan artistik dan teknis mereka tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara visual.Dalam dunia yang semakin visual, kemampuan untuk menciptakan konten yang menarik secara estetis sangat penting.

Kelas Canva membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana elemen visual dapat digunakan untuk meningkatkankomunikasi dan bagaimana desain yang baik dapat mempengaruhi pemahaman dan retensi informasi. Melalui praktik ini, siswa tidak hanya belajar tentang estetika tetapi juga tentang bagaimana desain visual mempengaruhi interaksi manusia

dengan informasi, persiapannya untuk berhasil dalam berbagai disiplin ilmu dan karier di masa depan.[6]

Dapat disimpulkanKelas Canva *(Canva Class)*adalah sebagai media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa.Melalui antarmuka yang intuitif dan fitur desain yang beragam, Canva membantu siswa menyusun materi secara visual dan menarik, memudahkan pemahaman konsep-konsep pelajaran. Selain itu, platform ini mendorong kolaborasi dan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih inovatif dan mandiri.[7]

2. Kreativits Siswa

a. Pengertian Kreativitas Siswa

Supriadi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik

PONOROGO

[6] Prof.Dr. Durotul Yatimah, Dr. Ansori, dkk*," Pemanfaatan Platform Digital*." (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024) 91-92.

[7]Amin Harahap dkk," Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah".*Jurnal: Pembelajaran dan Matematika Sigma*, Vol. 8 No. 1 (2022) 76

itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. [8]

Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Ada beberapa Indikator kreativitas yang dimiliki oleh individu yang kreatif terhadap siswa.Menurut Guilford membedakan antara ciri kognitf *(aptitude)* dan ciri afektif *(non-aptitude)* yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri kognitif *(aptitude)* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan *(fleksibilitas)* dan orisinilitas dalam bepikir dan *elaboration* (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.Sedangkan ciri-ciri afektif *(non-aptitude)* ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai.Kedua jenis ciri-ciri kreativitas itu diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud.[9]

Dapat disimpulkan dengan adanya beberapa Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan perkembangan kreativitas antara siswa satu dengan yang lainnya.Kreativitas siswa memiliki

PONOROGO

[8]Idat Muqodas, " Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar" Jurnal*: Metodik Didaktik*, Vol. 9 No. 2 (2015) 27.

[9] Ayu Sri Menda BR Sitepu*," Pengembangan Kreativitas Siswa".*(Medan : Guepedia Publisher, 2019) 20.

peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pelajaran IPS, atau Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek tentang masyarakat, manusia, lingkungan, dan interaksi di antara mereka. Biasanya, pelajaran IPS mencakup beberapa bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan ilmu politik. Dalam pembelajaran IPS, akan memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana masyarakat terbentuk, serta dinamika politik, ekonomi, dan sosial dalam suatu negara atau wilayah.

Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk sikap siswa menjadi lebih aktif, memiliki sikap sosial yang baik, saling menghargai dan menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan sosial di masyarakat. Siswa akan mudah berinterkasi dengan orang lain, diterima dalam masyarakat. Siswa juga dapat mengenal tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan hidupnya, memahami perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya, memahami bahwa antara manusia yang satu dengan yang lain saling membutuhkan, saling menghormati, dan memiliki rasa tanggungjawab terhadap

kewajibannya, sehingga mampu berinteraksi dalam kehidupan social yang majemuk dan heterogen.[10]

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik, agar mereka dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan lingkungan mereka, serta mempersiapkan bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah, yang merupakan gabungan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta disiplin ilmu sosial lainnya.Ilmu Pengetahuan Sosial disusun berdasarkan realitas dan fenomena sosial.

Namun, masalah yang muncul adalah banyak guru di sekolah hanya mengajar secara verbal. Menurut Piaget, pembelajaran yang hanya menggunakan bahasa verbal tidak akan efektif dalam menumbuhkan pengetahuan yang dibutuhkan siswa dalam ilmu sosial. Penelitian lain menyebutkan bahwa dengan panduan instruksi yang terstruktur, anak-anak dapat mempelajari banyak hal lebih awal dan lebih detail dibandingkan jika mereka belajar sendiri, serta dapat menggunakan skema situasional yang sudah ada sebagai kerangka

PONOROGO

[10]Eka Yusnaldi dkk," Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial."*Jurnal: Pendidikan Tambusai*, Vol. 7 No. 3 (2023) 32177.

untuk memahami bagaimana orang lain merespons situasi serupa di waktu dan tempat yang berbeda.[11]

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis bisa melihat hasil yang sudah ditemukan dalam penelitian sebelumnya dan membandingkannya dengan hasil penelitian yang sedang dilakukan, yang mana dapat membantu dalam memahami apakah hasil yang didapatkan konsisten dengan penelitian lain atau ada temuan baru. Berikut ini adalah beberapa hasil karya yang dihasilkan:

1. Penelitian pertama dari Skripsi karya Anggy Dwi Nur Safitri dari Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2023, Penelitian berjudul Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga menunjukkan bahwa Hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat terlihat baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.[12] Dalam ranah akademik, aplikasi Canva sangat membantu siswa dalam membuat poster pembelajaran. Sementara itu, dalam prestasi non-akademik, siswa dapat menciptakan karya yang dapat dikembangkan di luar jam pelajaran. Kesamaan antara penelitian ini dan

PONOROGO

[11] Teofilus Ardian Hopeman , Nur Hidayah , dan Winda Arum Anggraeni," Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal: Kiprah Pendidikan*, Vol. 1 no. 3 (2022) 149.

[12] Anggy Dwi Nur Safitri," *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga*". Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto (2023) 31.

penelitian sebelumnya adalah kedua peneliti memusatkan pada kelas canva atau aplikasi canva. Namun, terdapat perbedaan yang mencolok, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada pemanfaatan aplikasi canva pada pendidikan agama islam, sedangkan penelitian saat ini berjudul kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Lebih menekankan pada pengembangan kreativitas siswa, dari segi metode, peneitian sebelumnya dan Penelitian sekarang sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian ini mencerminkan pendekatan yang berbeda dalam mengkaji kelas canva dan pemanfaatan canva dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi baru denganKelas Canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di jenjang SMP

2. Penelitian kedua dari Sekripsi karya Asminar Siregar dari Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan tahun 2021, berjudul pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel dengan menggunakan aplikasi canva. penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata PuspitaHapsari, dkk tingkat keefektifan yang didapay yaitu sebesar 0,56 dengankriteria sedang, bahwa media yang dikembangnya dengan menggunakanaplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

pada materi gayadan gerak. Sedangkan dalam penelitian oleh ani Rohma dan Ummu Sholihatingkat keefektifan yang diperoleh mencapai nilai sebesar 92,59% dengankriteria sangat efektif digunakan pada pembelajaran pada materibangun ruang limas.Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis terletak pada topik yang sama yaitu memggunakan aplikasi canva. [13]Namun, perbedaan terletak pada kelas canva dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel dengan menggunakan aplikasi canva. Sedangkan penelitian yang ditulis mengenai kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Selain itu metode yg digunakan berbeda dimana penelitian terdahulu menggunakan metode *Research and Development* (R&D), sedangkan penulis menggunakan kualitatif.

3. Penelitian ketiga dari Skripsi karya Indah Safitri dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2024 Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di RA Miftah Assaadah. Persamaan dengan penulis terletak pada fokus penelitian yang sama yaitu Aplikasi Canva. Hasil dari analisis bahwa Memanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaranmemiliki banyak keuntungan, diantaranya menyajikan banyak *template*yang

[13] Asminar Siregar," *pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel dengan menggunakan aplikasi canva*". Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, (2021) 58.

berkarakteristik serta menarik, sehingga membuat siswa lebihtertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar.[14] Namun perbedaanya pada variabel yang menunjukan penelitian terdahulu pada pemanfaatan aplikasi canva sedangkan penulis sekarang melakukan penelitian kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Sedangkan metode yg di gunakan sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

4. Penelitian keempat dari Jurnal karya Hendrik Legi dan Antonius Wamo tahun 2023, dalam penilitian yang berjudul tentang Merdeka Mengajar Di Era Digital. Dari hasil analisis. Diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, baik yang memiliki *soft skill* maupun *hard skill*, serta yang melek huruf atau familier dengan teknologi informasi maupun komunikasi atau TIK untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Akan tetapi, tidak semua tenaga pendidik melek akan teknologi sehingga sedikit mempersulit di era digital ini.[15] Penelitian ini memiliki persamaan yang berfokus pada era digital dimana saat ini meneliti tetang media pembelajaran di era digital. Perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, di mana penulis melakukan analisis konten penelitian tersebut bersifat *Library Research*. Penulis memanfaatkan referensi artikel ilmiah atau tulisan

[14] Indah Safitri*," Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di RA Miftah Assaadah*". Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2024) 39

[15]Hendrik Legi dan Antonius Wamo," Merdeka Mengajar Di Era Digital".*Jurnal: Jurnal Ilmiah,* Vol.1 No. 1 (2023) 18.

ilmiah yang sesuai, sedangkan penulis saat ini menggunakanmetode penelitian Kualitatif.

5. Penelitian kelima dari Jurnal karya Yolanda Mustika Fitri dan Farida Mayar tahun 2019, dengan penelitian yang berjudul tentang Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. Dari hasil analisis seorang guru memilik tanggung jawab untuk mengembangkan potensi pesrta didik secara maksimal dan membangun pertumbuhan yang dapat menunjang perkembangan peserta didik. Dengan demikian guru harus memiliki modal dasar yaitu 4 dasar kompetensis guru diantaranya kompetensis kepribadian, sosial, pedagogik dan profesional untuk membangun pendidikan yang berkualitas.[16]Penelitian ini memiliki persamaan yang berfokus pada kreativitas dimana saat ini meneliti tetang kelas cava sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativias siswa. Perbedaan dari peneliti yaitu menggunakan metode penelitian library, pengamatan secara langsung , dan penulis yg sekarang gunakan yaitu metode penelitian kualitatif.

Perbedaan terletak pada variasi metode yang digunakan dan konteks pembelajaran serta jenjang yang diajar oleh guru.Penelitian pertama hanya berfokus pada kombinasi metode penelitian yang bertujuan tidak hanya meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman kontekstual dan simulasi peran dalam pembelajaran IPS.Kombinasi ini diharapkan dapat lebih efektif dalam merangsang

[16]Yolanda Mustika Fitri dan Farida Mayar," Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK".*Jurnal: Pendidikan Tambusai*Vol. 3 No. 6 (2019) 1233.

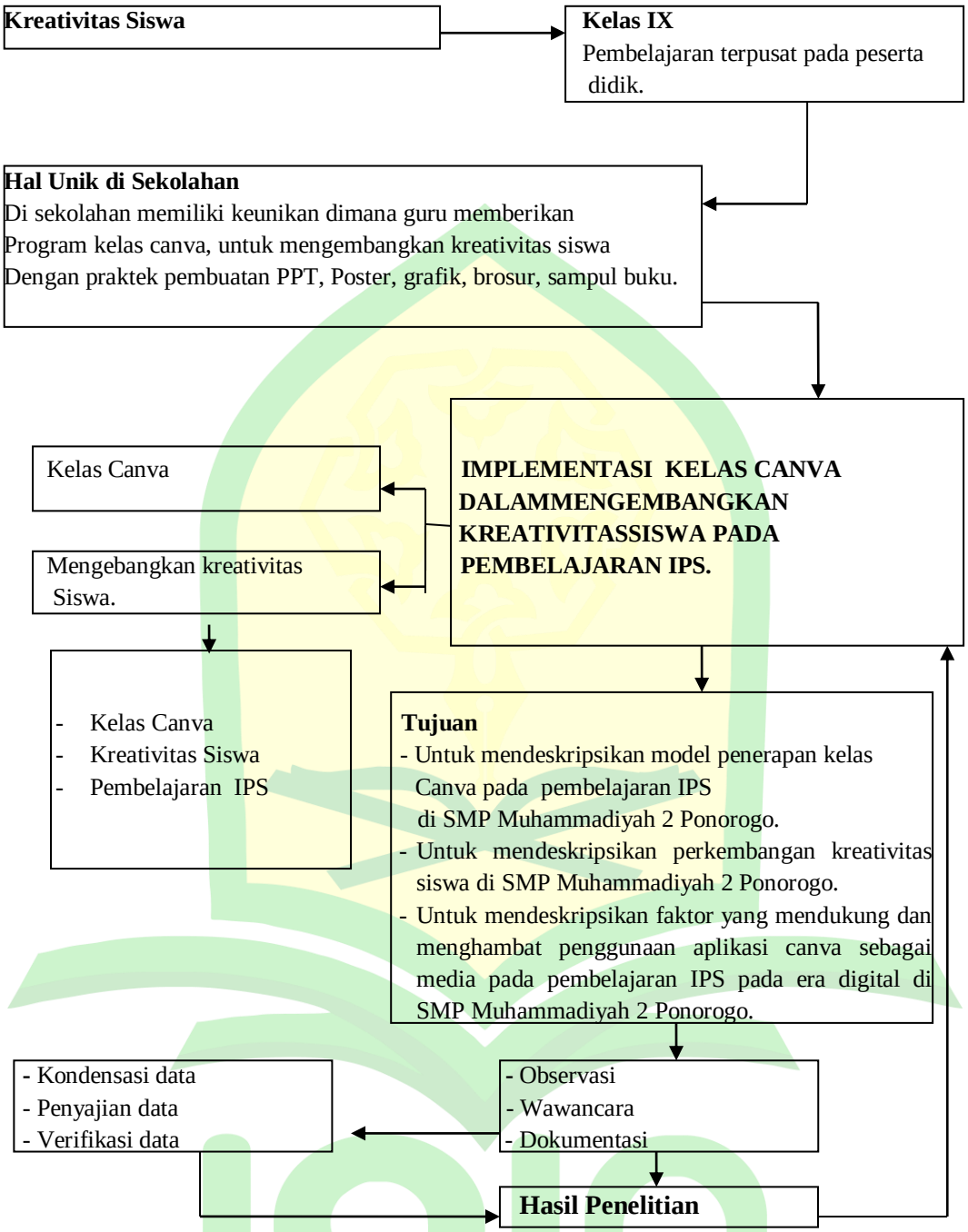
keterlibatan siswa pada tingkat kognitif dan afektif dalam situasi pembelajaran yang lebih kompleks di jenjang SMP.

C. Kerangka Pikir

Krangka pikir adalah suatu desain yang digunakan oleh peneliti untuk membantu menyelesaikan penelitian yang akan dilakukan. Kerangka berpikir terdiri dari bagian- bagian terpenting yang harus dilakukan lebih dahulu kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian yang disusun dari fakta- fakta, observasi, serta kajian kepustakaan.[17] Dengan demikian , penelitian ini di harapkan mampu untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS dalam kelas canva.

PONOROGO

[17]Ekayanti Hafidah Ahmad, "*Metodelogi Penelitian Kesehatan*". (Makasar: Pustaka Indonesia, 2023) 73.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif.Kirk dan Miller, sebagaimana dikutip oleh Albi, menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi dalam ilmu sosial yang menekankan pengamatan terhadap manusia, baik dalam hubungannya dengan lingkungan maupun aspek-aspek lainnya.istilah-istilah yang digunakan. Ericson juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif berbagai aktivitas serta dampaknya pada kehidupan.Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan data dalam konteks alami, dengan peneliti berfungsi sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data.[18]

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode studi kasus.Studi kasus adalah eksplorasi mendalam terhadap suatu sistem yang didasarkan pada pengumpulan data secara menyeluruh.Pendekatan ini melibatkan penyelidikan yang terfokus pada suatu entitas atau objek penelitian yang dibatasi oleh faktor-faktor seperti waktu, lokasi, atau batasan fisik tertentu.Biasanya, studi kasus dilakukan dalam suatu institusi untuk memperoleh pemahaman, makna, dan wawasan yang lebih mendalam.

[18] Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: Tim CV Jejak, 2018) 7–8.

Penelitian ini juga meneliti proses dari kegiatan yang dilakukan dalam Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam bagaimana kelas Canva diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

Dengan studi kasus, penelitian dapat mengeksplorasi sejauh mana kelas Canva mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.Misalnya, bagaimana Canva membantu siswa membuat infografis, presentasi interaktif, atau proyek visual lainnya yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi IPS.Oleh karena itu, peneliti memerlukan adanya observasi dan wawancara langsung di tempat agar data diperoleh dengan konkret.

B. Lokasi dan Waktu Penelitin

Lokasi dalam penelitian kualitatif ini harus dipilih dengan seksama dengan melihat tiga aspek yaitu tempat, jenis peristiwa, dan waktu pristiwa.[19]Kajian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, sebuah lembaga pendidikan yang berlokasi diJalan Mh. Thamrin 05, Desa / Kelurahan Bangunsari, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo. Pemilihan lokasi di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo didasarkan pada kemampuannya untuk tetap bersaing dalam menghasilkan siswa berprestasi, meskipun di Kecamatan Ponorogo terdapat sekolah favorit lainnya.

[19]Kharuddin."Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodlogi." *Equilibrium : Jurnal Pendidikan* Vol. 9 No. 1 (2021) 3.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo sehingga dapat menghasilkan siswa yang dapat berpikir kreatif. Alasan peneliti mengambil lokasi ini disebabkan :

1. Pihak SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melakukan program kelas canva sebagai media pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan untuk menggali praktek yang sudah ada dan mengkaji efektivitas dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa. Penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dapat memberikan bukti seberapa efektif media ini di gunakan untuk mencapai kemampuan dalam kreativitas siswa
2. Pihak SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo adalah salah satu institusi yang mengimplementasikan dalam pembelajaran, termasuk pada penggunaan Aplikasi Canva. Penelitian ini dapat menemukan pemanfaatan dan praktik terbaik yang dapat dijadikan media di sekolahan lain. Dengan memilih tempat ini, penelitian memberikan potensi yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan dalam kreativitas siswa.

C. Data dan Sumber Data

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat, kata, dan gambar, bukan angka. Data tersebut berupa teks, narasi, gambar dan transkrip diperoleh dari wawancara mendalam, observasi, analisis

dokumen dan diskusi intensif.[20] Berbeda dengan populasi dalam penelitian kuantitatif yang mana populasi dipandang sebagai objek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.

penelitian kualitatif menyebut populasi sebagai "*social situation*" (situasi sosial) yang terdiri dari tiga unsur yaitu tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*). Ketiga unsur ini berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial ini dapat digambarkan sebagai lingkungan alami keluarga, sekolah, pekerjaan dan orang-orang yang melakukan serangkaian aktivitas di dalamnya. Oleh karena itu, situasi sosial dianggap sebagai objek kajian yang mana peneliti berupaya memperoleh pemahaman mendalam mengenai aktivitas orang-orang (*actor*) di suatu lokasi tertentu.[21] Dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua rujukan data yaitu sebagai berikut:

1. Data utama (primer) adalah data penting yang dihasilkan langsung oleh peneliti melewati wawancara dan observasi. Rujukan data dari wawancara mencakup:
   a) Ibu Indah Sulistiyowati, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Melalui wawancara ini, peneliti akan mendapatkan informasi dalam pencapaian hasil belajar siswa.

PONOROGO

[20] Leon Andretti Abdilla," *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive"*. Cirebon: Penerbit Insania. (2021), 161.

[21] Dameria Sinaga, *"Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)."* (Jakarta: UKI PRESS,.2023), 10.

b) Ibu Wilda Ashofa, S.Pd, Selaku guru IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Wawancara dengan beliau akan memberikan gambaran mengenai tingkat konsentrasi belajar.

c) Ibu Adilh Endah, selaku Waka Kurikulum di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Wawancara dengan beliau akan mengetahu kemajuan dalam pelaksanaan program kelas Canva.

d) Ibu Vatarisma Diah Ayu selaku guru Kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, Wawancara dengan beliau akan mengetahu perkembangan siswa dalam melaksanakan kelas canva.

e) Perwakilan siswaSMP Muhammadiyah 2 Ponorogo. Dengan mengamati langsung proses pembelajaran, peneliti akan memperoleh lebih banyak data yang dapat dihubungkan dengan hasil wawancara narasumber.

2. Sumber data sekunder

Menurut Bungin, data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Menurut Amirin, data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang bukan asli memuat informasi atau data penelitian. Rujukan data penelitian sekunder ini berupa data yang dihasilkan dari orang lain dan melalui perantara dokumen dokumen.[22] Sedangkan data sekunder penelitian ini diperoleh dari dokumen berupa foto-foto yang berkaitan dengan kegiatan sosial serta dokumen yang berkaitan dengan profil di

[22]Rahmadi, " Metode Penelitian". (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2022) 71.

MTs Darul Huda Mayak, visi dan misi, letak geografis, dan Guru mata pelajaran IPS dalam aktivitasnya mengembangkan berpikir kreatif pada siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses dalam sebuah penelitian dan merupakan bagian yang penting. Teknik pengambilan data harus benar dan sesuai dengan metode agar hasil yang diraih sesuai dengan tujuan penelitian awal atau hipotesis awal yang sudah ditentukan. Kesalahan dalam mengumpulkan data akan berakibat pada kesimpulan akhir, penelitian menjadi tidak relevan dan tentu waktu dan tenaga yang dikeluarkan ketika pengumpulkan data akan sia-sia.

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti setelah itu peneliti bisa menggambarkan masalah yang terjadi yang bisa dihubungkan dengan teknik pengumpulan data yang lain seperti wawancara dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu.[23]Observasi pada penelitian ini untuk mengetahui secara langsung kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Dalam observasi ini, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari- hari orang yang diamati atau yang digunakan

[23] SyafridaHafni Sahir," *Metodologi Penelitian*". (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021) 28- 30.

sebagai sumber data penelitian.Peneliti melakukan pengamatan terhadap keadaan pada pembelajaran IPS yang dilakukan 3 kali pertemuan selama 1 minggu.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada narasumber yang sudah ditentukan.Pada wawancara penelitian ini peneliti menggunakan wawancara struktur penelitian subjek penelitian dan peneliti sudah tau pasti infromasi yang akan didapatkan dari subjek penelitian. Peneliti harus menyiapkan sejumlah pertanyaan dengan alternatif jawaban yang telah disiapkan.Pada penelitian ini peneliti menggunakan sebuah wawancara, dengan jenis wawancara semi terstruktur. Teknik wawancara ini memiliki tujuan berupa informasi yang didapat, dengan memberikan pertanyaan kepada guru IPS yang bernama Bu Wilda Ashofa serta khusus guru pembimbing kelas canva yang bernama BuVatarisma Diah Ayu Guru dan Bu Adilah Endah Putri selaku Waka Kurikulum, serta melakukan wawancara kebebrapa peserta didik. Peneliti melakukan pengumplan data dengan wawancara guru dan murid di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya

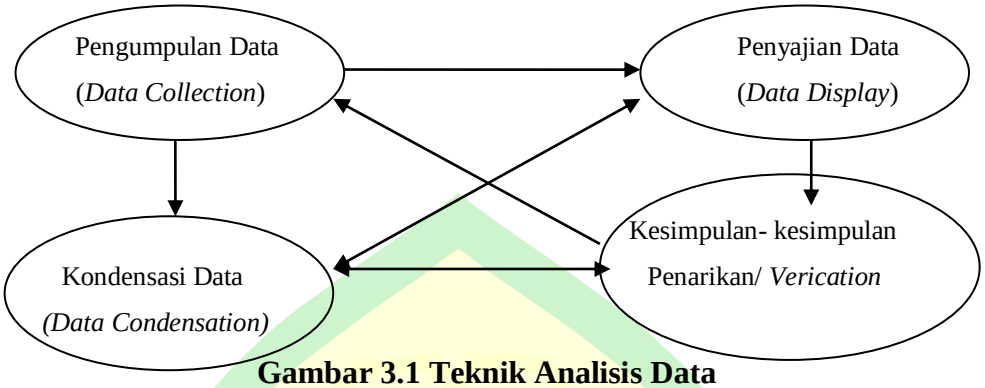
catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan.Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.Yang dimana Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.[24]Peneliti mengumpukan .data menggunakan primer berupa foto hasil observasi dilapangan dan data sekunder yang berisi terkait dengan sejarah sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru dan murid, sarana dan prasarana yang ada di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

E. Teknik Analisis Data

Analisisdata merupakan tahap penting dalam mengubah data yang diperoleh menjadi informasi bermakna.Schutt menjelaskan dalam menggambarkan data tekstual, analisis kualitatif biasanya bersifat induktif, di mana peneliti perlu mengidentifikasi langkah-langkah dalam mengintegrasikan data. Setelah data dikumpulkan, Miles, Huberman, dan Saldana, sebagaimana dikutip oleh Hartanto, merekomendasikan empat tahapan analisis yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.[25]

[24]Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, CV 2018) 124.

[25] Jogiyanto Hartanto, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018), 72.



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data *(Data Collection*)

   Pengumpulan data adalah kegiatan utama setiap penelitian.Pada penelitian kuantitatif, biasanya data dikumpulkan menggunakan kuesioner atau tes pilihan ganda, menghasilkan data kuantitatif kemudian dianalisis secara statistik.Sementara itu, dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, atau kombinasi ketiganya (triangulasi).Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

2. Kondensasi Data*(Data Condensation)*

   Data yang diperoleh dari lapangan biasanya sangat banyak, sehingga perlu dicatat dengan cermat dan rinci.Seperti yang telah dijelaskan, semakin lama peneliti berada di lapangan, semakin banyak, kompleks, dan rumit data yang dikumpulkan.Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, memudahkan peneliti

dalam proses pengumpulan data berikutnya, serta mempermudah pencarian data jika diperlukan. Pada penelitian ini, setelah peneliti memperoleh data terkait kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, selanjutnya peneliti melakukan penyederhanaan data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data tersebut.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data dikondensasi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kuantitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, dan sejenisnya. Melalui penyajian ini, data menjadi lebih terorganisasi dan tersusun dalam pola hubungan tertentu, sehingga memudahkan untuk dipahami. Oleh karena itu, berdasarkan cara data disajikan, peneliti dapat membuat kesimpulan.

4. Kesimpulan- kesimpulan Penarikan *(Verication)*

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang ditarik masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung selama proses pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan awal didukung oleh bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan

tersebut menjadi kredibel.[26]Peneliti mengambil keputusan dari data yang telah diperoleh dari responden yang terkait dengan kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dengan tetap mengacu pada teori.

F. Pengecekan Keabsahan Penelitian

1. Triangulasi

Triangulasi data adalah verifikasi atau pengecekan ulang data.Triangulasi ini setara dengan cek dan ricek dalam bahasa sehari-hari. Dalam penelitian ini, triangulasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a) Triangulasi Sumber Data yang telah dikumpulkan dari beberapa sumber diperiksa sebagai bagian dari proses triangulasi sumber untuk menentukan keandalan informasi. Peneliti meminta persetujuan di antara ketiga sumber mengenai data yang telah mereka pelajari untuk mencapai suatu kesimpulan.

b) Triangulasi Metode Data ditriangulasi dengan membandingkannya dengan sumber yang sama menggunakan banyak metode untuk menilai kredibilitasnya. Misalnya, informasi dikumpulkan melalui wawancara, yang kemudian diverifikasi melalui observasi, catatan, atau survei. Untuk memastikan apakah data dianggap akurat, peneliti mengadakan pembicaraan tambahan dengan sumber data terkait atau orang lain jika hasil dari tiga pendekatan pengujian

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif.*

kredibilitas data memberikan data yang berbeda. Mengingat perbedaan sudut pandang, mungkin saja semuanya akurat.

2. Meningkatkan Ketekunan

Ketekunan observasi merupakan metode verifikasi keakuratan data dengan mengukur tingkat ketekunan peneliti dalam melaksanakan tugas observasi.Untuk mengumpulkan data penelitian, ketekunan merupakan sikap mental yang dipadukan dengan keakuratan dan keteguhan dalam melakukan observasi.Peningkatan ketekunan memerlukan pelaksanaan observasi yang lebih menyeluruh dan teratur.Hal ini memungkinkan untukmendokumentasikan urutan kejadian serta keyakinan data secara tepat dan metode.[27]

G. Tahap Penelitian

Penelitian kualitatif terdiri dari beberapa tahapan utama, di mana penulisan tahap terakhir adalah laporan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. Tahap Pra Lapangan.
   a. Perencanaan Penelitian

      Peneliti merancang penelitian berdasarkan peristiwa- peristiwa yang sedang berlangsung, dapat diamati dan verifikasi secara nyata oleh peneliti melalui penelitian yang dilakukan.

   b. Pemilihan lokasi

[27]Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, "*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan".* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 94.

Sebelum peneliti dimulai, peneliti memiliki lokasi penelitian.Tempat yang dipilih adalah SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

c. Pengajuan Judul Penelitian

Peneliti mengajukan penelitian dengan judul " Kelas Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo ".

d. Pengurusan Surat Perizinan

Peneliti meminta surat permohonan bimbingan dari kampus, menyerahkannya kepada dosen pembimbing, serta mengurus surat perizinan untuk SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo guna mendapatkan izin penelitian.

e. Memilih, Menetapkan dan Menempatkan Informan

Informasi sebagai mitra kerja merupakan informasi pertama yang dapat memberikan berbagai data yang diperlukan terkait dengan kondisi lapangan.

f. Menyiapkan Instrument Penelitian

Peneliti menyiapkan instrument penelitian untuk mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Tahapan aktivitas memiliki beberapa bagian, yaitu mengetahui konteks eksplorasi, mempersiapkan diri, masuk lokasi pada penelitian, serta berpartisipasi aktif dalam pengumpulan data.Pada tahap inilah peneliti

langsung turun kelokasi yang berada di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, untuk mengumpulkan.Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan sebuah informasi terkait kelas canva sebagai media pembelajaran di era digital untuk mengembangkan kreativitas siswa.

3. Tahap Analisis Data

   Memastikan data yang tetap signifikan, sehingga menelaah data perlu dilakukan segera setelahnya.pengumpulan. Pada tahap akhir inilah peneliti menyusun laporan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Analisis data dilakukan dengan konsultasi kepada dosen pembimbing , serta melakukan revisi sesuai arahan. Setelah selesai, laporan tersebut dipertanggung jawabkan di hadapan dosen penguji.[28]

[28] Feny Rita Fiantika dkk.,"*Metodologi Penelitian Kualitatif, 2022 ed*". (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 31.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

1. Letak Geografis

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo terletak di Jalan MH. Thamrin No. 05, Kelurahan Bangunsari, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Secara geografis, sekolah ini berada pada koordinat 7°51'56.07" Lintang Selatan dan 111°28'12.71" Bujur Timur. Lokasinya berada di pusat kota Ponorogo, sehingga mudah diakses dari berbagai arah. Dengan letak strategis ini, SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo menjadi pilihan yang tepat bagi siswa-siswi yang ingin menempuh pendidikan di lingkungan yang mudah dijangkau.[29]

2. Sejarah Berdirinya SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo didirikan pada 29 Desember 1981, berdasarkan Surat Keputusan Pendirian Nomor 25964 104 7.4 1988.Sekolah ini berlokasi di Jalan MH. Thamrin No. 05, Kelurahan Bangunsari, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Pada tahun 2017, sekolah ini memperoleh akreditasi B dengan nilai 85 dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah.

Sebagai bagian dari jaringan pendidikan Muhammadiyah, SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo berkomitmen untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter

[29]Lihat Transkip Dokumen pada Lampiran 01/D/26-10/2024.

siswa.Dengan fasilitas yang memadai dan tenaga pengajar profesional, sekolah ini berupaya mencetak generasi yang berakhlak mulia dan berprestasi.[30]

3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

a. VISI

CERDAS, GOTONG ROYONG, BERBUDAYA INKLUSIF DAN LINGKUNGAN YANG BER AMAR MAK'RUF NAHI MUNKAR

Indikator visi :

1) Berprestasi di bidang akademik.
2) Berprestasi di bidang non akademik.
3) Terlaksananya Kegiatan Mematuhi Tata Tertib.
4) Berbudaya lingkungan, jujur, toleransi, dan bersikap Sopan Santun.
5) Terlaksananya Kegiatan Iman dan Taqwa

b. MISI

1) Mengembangkan lembaga pendidikan sebagai basis keilmuan yang berkualitas.
2) Menyiapkan peserta didik memiliki pengetahuan, ketrampilan, dalam bidang teknologi, bahasa dan life skill.
3) Menyiapkan peserta didik yang mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi dinamika yang terjadi di masyarakat sesuai dengan tujuan persyarikatan Muhammadiyah.

[30]SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."*Rencana Kerja Tahunan (RKT).*" (Ponorogo: SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, 2025) 8.

4) Memberikan dasar-dasar nilai agama berupa keilmuan, ketaqwaan dan akhlak mulia
5) Memanfaatkan potensi warga sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga peserta didik mampu berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
6) Melaksanakan pendidikan anti korupsi
7) Menyelenggarakan sekolah ramah anak
8) Melaksanakan program pendidikan keluarga
9) Mewujudkan sekolah inklusi
10) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif sehingga mampu mengkreasikan ide dan keterampilan yang inovatif.
11) Mewujudkan sekolah berbudaya lingkungan[31]

4. Tujuan SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

Tujuan yang ingin dicapai SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo sebagai bentuk untuk mewujudkan visi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Jangka Pendek (1tahun)

1) PesertaDidik:

a) Meraih10BesarKSNdalamBidangIPA,IPSdanMatematikatingkatKabupaten

[31]Lihat Transkip Dokumen pada Lampiran 03/D/26-10/2024

b) Meraih 3 besar dalam bidang lomba PAI

c) Mengikuti FLS2N tingkat kabupaten

d) Mengikutikegiatan-kegiatan lomba yang diadakan baik oleh dinas maupun lembaga lain

e) Mengoptimalkan kegiatan pengembangan diri melalui kegiatan ekstrakurikuler; •Mengoptimalkan pelaksanaan penilaian otentik secara berkelanjutan;

f) Mengoptimalkan pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan;

g) Membekali siswa agar mampu mengakses berbagai informasi yang positif melaluiInternet.

h) Membiasakan berperilaku sopan, ramah, dan peduli terhadap sesame baik di sekolah maupun di luar sekolah

2) Lembaga:

a) Mengembangkan dan melaksanakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang responsif dan proaktif serta mampu memberikan pengalaman maksimal kepadasiswa sesuai Standar Nasional Pendidikan;

b) Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan non konvensional diantaranya Pembelajaran Berdiferensiasi;

c) Memperoleh Nilai AN (Asesmen Nasional) sekolah dengan kriteria baik;

d) Meningkatkan prestasi akademik dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran pada masing masing materi pelajaran;

e) Mewujudkan sekolah adiwiyata tingkat kabupaten

3) PendidikdanTenagaKependidikan:

a) Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan ;

b) Tenaga pendidik dan kependidikan mampu membekali siswa agar mengimplementasikan ajaran agama melalui sholat Dhuha berjamaah, iqra', tahsin, tahfidz dan kegiatan kuliah tujuh menit (kultum).

c) Meningkatkan disiplin, terutama dalam menerapkan protokol kesehatan, sportivitas, dan kesadaran hidup sehat.

d) Meningkatkan kegiatan numerasi dan literasi dalam pembelajaran

b. Tujuan Jangka Panjang (4tahun)

1) Membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan daya saing,berkarakter, berprestasi dan memiliki pribadi yang beriman, rajin dan taat beribadah serta saling menghargai perbedaan dan mencintai lingkungan dan bangsanya;

2) Menghasilkan lulusan yang mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan nyata;

3) Menjadi pemimpin bagi diri dan temannya untuk menjadi

pribadi yang bernalar kritis, tangguh, percaya diri dan bangga dalam kegotong – royongan;

4) Menguasai kecakapan dalam berkomunikasi sosial dan berjiwa kompetitif, kreatif dan mandiri yang tetap menjunjung budaya lokal;
5) Mempunyai life skill yang mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman;
6) Mampu mengkreasikan ide/gagasan yang dituangkan dalam tindakan atau karya yang berakar dari budaya lokal dalam kebhinekaan global;
7) Mempunyai karakter yang sopan, santun dan mandiri, kreatif yang mampu bersaing sesuai perkembangan jaman;
8) Menjadikan sekolah sebagai tempat untuk mengembangkan proses perkembangan intelektual, emosional, sosial, ketrampilan dan tumbuh kembang peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan kondisi masing-masing pesertadidik yang mengedepankan nilai gotong royong;
9) Menjadikan masyarakat dan orang tua sebagai mitra bersama dalam menjalankan penyelenggaraan pendidikan sekolah.
10) Mewujudkan warga sekolah yang peduli lingkungan sekolah dan sekitarnya.[32]

[32]SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."*Rencana Kerja Tahunan (RKT).*" (Ponorogo: SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, 2025) 9-10.

5. Data Peserta Didik

1) Karakteristik Peserta Didik

Data peserta didik SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik
SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	2	9	11
VIII	7	9	16
IX	9	9	18
Total	18	27	45

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo selalu berupaya menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat lebih berprestasi, baik pada bidang akademik maupun nonakademik. Pada Tahun Ajaran 2023/2024 peserta didik SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo telah menunjukkan keberhasilannya secara nyata, baik di tingkat kabupaten,provinsi, maupun nasional. Hal ini dapat dibuktikan dengan diraihnya berbagai prestasi lomba sebagai berikut.

Tabel 4.2 Prestasi Akademik Peserta Didik
SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

No	Jenis Kejuaraan	Prestasi	Tingkat	Tahun
1.	Kontes PAI	Juara harapan II MHQ Putri	Kabupaten	2022,
		Peserta	Kabupaten	2023
2.	OSN SMP Kabupaten Tahun 2022	Peserta	Kabupaten	2022, 2023, 2024
3.	Olimpiade Ganesha (Lomba Puisi)	Peserta	Kabupaten	2023
4.	Olimpiade SAINS SMADA (IPA)	Peserta	Karisidenan Madiun	2023
5.	Olimpiade Bahasa Inggris Olimbasic SMA Muhammadiyah Po	Peserta	Karisidenan Madiun	2023

Tabel 4.3 Prestasi Non Akademik Peserta Didik
SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

No	Jenis Kejuaraan	Prestasi	Tingkat	Tahun
1.	Lomba Fashion show Hari santri 2022	Peserta	Kabupaten	2022
2.	Lomba Dongeng dan Paparan	Peserta	Kabupaten	2022
3.	Lomba tahfid SMK PGRI 2 Ponorogo	Peserta	Kabupaten	2023
4.	Lomba Tahfid SMA Muhammadiyah Ponorogo	Peserta	Kabupaten	2023

2) Karakteristik Pendidik dan Tenaga Pendidik

Dalam memberikan pelayanan pendidikan dan pembelajaran, SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Kategori	Status						Jumlah
		PNS	PPPK	SK Bupati	GTT	GTP	PTP	
1.	Pendidik	-	-	-	11	3	-	14
2.	Tenaga Kependidikan	-	-	-	-	-	2	2
3.	Shadow teacher	-	-	-	-	-	-	6

Tabel 4.5 Kualifikasi Pendidik dan Tenaga Pendidik

No	Kategori	Status						
		SD	SMP	SMA	Diploma	S1	S2	Jumlah
1.	Pendidik	-	-	1	-	12	-	13
2.	Tenaga Kependidikan	-	-	2	-	-	-	2
3.	Shadow Teacher							6

[33]

[33]SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."*Rencana Kerja Tahunan (RKT).*" (Ponorogo: SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, 2025) 12.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Model Penerapan Kelas Canva pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo merupakan sekolah yang memprioritaskan pendidikan terutama dalam pengembangan kreativitas siswa.Dengan ini SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melakukan program yaitu kelas Canva yang dilaksanakan pada tahun 2022 ajaran baru.Kelas Canva sangatlah penting didunia pendidikan sebagaimanadigunakan dalam media pembelajaran terutama pembelajaran IPS.Kelas Canva dilaksanakan 3 kali pertemuan dalam 1 minggunya.Tidak hanya berfokus pada siswanya saja tapi sebelum praktik pada siswa, guru setiap mata pelajaran terutama mata pelajaran IPS melakukan pelatihan bersama dengan penanggung jawab kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

Pada era digital saat ini SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melakukan kegiatan program kelas Canva.sesuai dari pernyataan Ibu Vatarisma Diah Ayu Atalanta ada beberapa yang harus dilakukan aktivitas dalam setiap pertemuan dalam kegiatan kelas Canva. Serta pembagian tugas antara guru dan siswa. Terutama guru harus paham dalam metode yang akan di ajarkan di kelas Canva dan memberikan arahan dalam penggunaan aplikasi Canva. Oleh Ibu Adilah Endah Putriyani sebagai waka kurikulum mengatakan.

> "Bahwa kelas Canva tidak hanya digunakan pada siswa tapi guru juga belajar dalam penggunaan aplikasi Canva dengan kegiatan seminar atau pelatihan bersama dengan setiap guru mata

pelajaran.Hal ini dapat mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran."[34]

Gambar 4.1 Pelatihan Kelas Canva Pada Guru

Lalu model penerapan kelas Canva dalam pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dapat dirancang sebagai pendekatan inovatif yang menggabungkan media digital interaktif dengan strategi pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, untuk mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa.Dari hasil wawancara dengan Ibu Vatarisma Diah Ayu Atalanta sebagai penanggung jawab program kelas canva mengatakan.

> "Di era digital saat ini, pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan bagi guru- guru SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, apalagi dalam dunia pendidikan saat ini mbk. Media pembelajaran interaktif seperti Canva dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."[35]

[34]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025
[35]Lihat transkip wawancara pada lampiran 02/W/20-02/2025.

Berikut ini adalah model penerapan yang dilakukan oleh guru saat peneliti melaksanakan Observasi di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo secara sistematis:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, guru merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan Canva sebagai media utama. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1) Identifikasi materi IPS yang relevan dengan pendekatan visual dan kreatif (misalnya: Materi Peta).
2) Penyusunan materi yang mencakup penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran.
3) Penyiapan akun Canva untuk guru dan siswa, agar dapat mengakses fitur premium secara gratis.
4) Pembuatan template projek atau tugas yang akan digunakan siswa (misalnya: infografis tokoh sejarah, poster perubahan sosial, presentasi dinamika ekonomi).

Gambar 4.2 Perancangan Materi Pembelajaran Yang Akan Diterapkan

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran dilakukan dalam beberapa pertemuan, dengan model (*Project-Based Learning (PjBL)* atau *Blended Learning*, tergantung kondisi kelas:

1) Pengenalan Canva dan Orientasi dimana Guru memperkenalkan platform Canva dan fungsinya dalam pembelajaran.
2) Demonstrasi cara membuat desain infografis, poster, atau video.
3) Siswa mencoba membuat akun Canva dan mengeksplorasi fiturnya.

Gambar 4.3 Pelaksanaan Kelas Canva

c. Pemberian Materi dan Proyek

1) Guru menyampaikan materi IPS secara interaktif (bisa menggunakan media Canva sendiri seperti presentasi animatif).
2) Siswa dibagi dalam kelompok kecil atau individu dan diberi tugas membuat karya berbasis materi IPS menggunakan Canva.

Contoh tugas:

Mendesain poster tentang keragaman budaya Indonesia.

Gambar 4.4 Hasil Karya Siswa
SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

Dari hasil pengamatan peneliti tentang karya dari siswa SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo sudah memenuhi indikator dalam kreativitas siswa yang dimana dari contoh tugas di atas berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan *(fleksibilitas)* dan orisinilitas dalam bepikir dan *elaboration* (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Bu Vatarisma Diah Ayu Atalanta sebagai penanggung jawab program kelas canva mengatakan.

> "Menurut saya dari hasil karya anak- anak di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo ini sudah termasuk menarik pada jenjang SMP, tidak hanya itu saja mereka juga dapat mengembangkan, lalu memperkarya ide- ide mereka, serta tidak hanya karya nya saja tapi juga dapat memahami isi materi yang mereka dapat."[36]

d. Diskusi dan Kolaborasi

36

1) Siswa berdiskusi dalam kelompok, mengembangkan ide, dan menyusun konten visual.
2) Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing proses kreatif, dan memberi umpan balik selama pengerjaan.

e. Presentasi dan Refleksi

1) Siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas kelas.
2) Guru dan teman-teman memberikan tanggapan (peer review).
3) Dilakukan refleksi tentang proses pembelajaran dan pengalaman menggunakan Canva.

f. Tahap Evaluasi

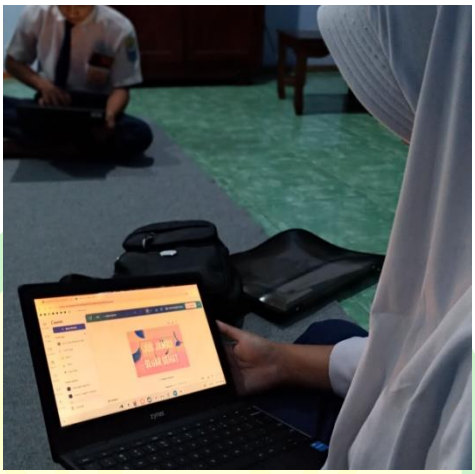
Evaluasi dilakukan secara menyeluruh meliputi:

1) Aspek kognitif: pemahaman siswa terhadap materi IPS.
2) Aspek afektif: sikap siswa terhadap pembelajaran kolaboratif dan kreatif.
3) Aspek psikomotorik/kreativitas: kualitas visualisasi ide dan kemampuan mengembangkan karya original.

Hal ini dijelaskan oleh Ibu Vatarisma Diah Ayu Atalanta, sebagai berikut.

> "Selanjutnya, untuk evaluasi dilakukan secara rutin setiap tema ketika siswa selesai membuat poster-poster, setelah itu belajar membuat PowerPoint nanti akan ada evaluasi bersama dengan siswa, tidak hanya guru yang menilai tapi siswa dapat menilai karya temannya, entah itu dari karya maupun kekurangan dalam materi pembelajaran IPS. jadi nanti kita akan mengevaluasi kekurangan karya dalam pemebelajaran IPS, agar pengembangan kreativitas siswa dapat lebih baik lagi apalagi di era digital saat ini

kalo tidak akan tertinggalnya dalam perkembangan teknologi terutama dalam aplikasi canva."[37]



Gambar 4.5 Evaluasi Bersama Siswa- Siswi Bertukar Karya

Ketika sudah selesai dalam evaluasi guru mengetahui seberapa jauh siswa paham dalam pembelajaran IPS dengan media aplikasi canva.Dengan adanya evaluasi inilah guru dapat mengembangkan kreativitas siswa serta menumbuhkan program yang ebih maju apalagi di era digital saat ini.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan banyaknya siswa yang mulai merasa dipermudah dalam belajar dengan adanya program kelas Canva ini.Tanpa harus ada arahan terus- menerus tetapi siswa memiliki ide- ide yang luar biasa dalam penerapan kelas Canva ini dan antusias serta semangat dalam berkarya yang sebelum nya monton dalam pelajar, dengan adanya program ini sangat membantu siswa dalam memahami materi terutama pembelajaran IPS.[38]

[37]Lihat transkip wawancara pada lampiran 02/W/20-02/2025.
[38]Lihat transkip observasi pada lampiran 02/O/25-02/2025.

Apalagi di era digital saat ini, penggunaan platform desain grafis seperti Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Melalui Canva, siswa dapat belajar membuat berbagai media pembelajaran yang menarik, tidak hanya infografis, PPT saja tapi juga membuat seperti poster yang dapat memperkaya proses belajar- mengajar terutama dalam pembelajaran IPS. Penggunaan Canva juga dapat membantu siswa mengembangkan kreativit--as desain grafis dasar yang berguna di masa depan.[39]

Pada langkah pembagian tugas, pembimbing kelas Canva serta guru IPS untuk menentukan materi IPS kelas IX dan seberapa kreativitas siswa tersebut yang akan di buat pada kelas Canva. Pembina ini bertugas sebagai pengarahan kepada siswa, dan mengamati seberapa paham siswa tersebut dalam penggunaan kelas Canva.Sedangkan tugas siswa adalah mengaplikasikan materi pembelajaran IPS membentuk sebuah karya seperti pamflet, PPT, dan Infografis.[40]Murid tidak hanya kreatif dalam karya tapi menjadikan paham dalam sebuah materi pembeajaran.

Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa kelas Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk lebih sering menggunakan Canva dalam proses pembelajaran dan melakukan pelatihan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menggunakan platform ini.Dengan demikian,

[39]Lihat transkip observasi pada lampiran 02/O/25-02/2025.
[40]Lihat transkip wawancara pada lampiran 02/W/20-02/2025.

pemanfaatan teknologi digital seperti Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di era digital.

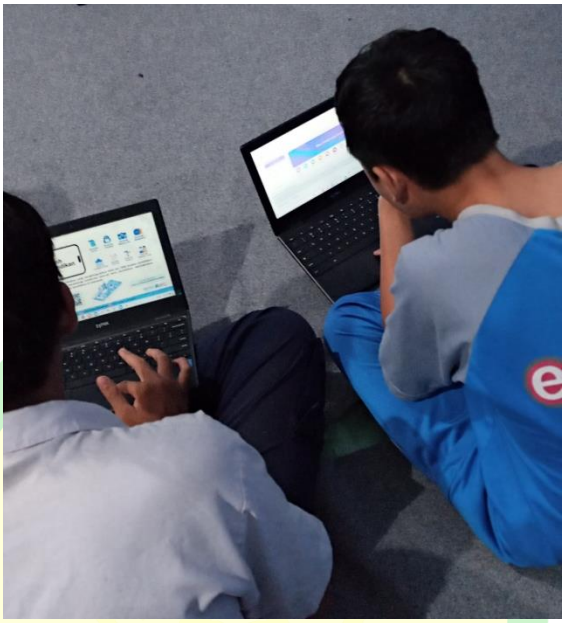
2. Perkembangan Kreativitas Siswa Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo Melalui Penerapan Kelas Canva

Penerapan Kelas Canva dalam pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas siswa.Sebelum penggunaan media ini, kreativitas siswa cenderung terbatas pada aktivitas konvensional seperti mencatat, menghafal, dan menjawab soal tertulis.Kegiatan belajar kurang memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengolah informasi secara mandiri, dan mengekspresikan pemahaman melalui karya visual atau digital.

Kelas Canva memiiki tujuan dalam media pembelajaran yaitu untuk mengembangkan kreativitas siswa Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, tidak hanya pembelajaran yang berdominan pasif serta monoton tetapi dengan adanya media ini dapat menumbuhkan rasa semangat siswa dan antusias yang luar biasa. Sebagai waka kurikulum Ibu Adilah Endah Putriyani mengatakan.

> "Tujuan utamanya adalah membantu proses pembelajara, jadi anak-anak tidak hanya berfokus pada penjelasan guru tetapi juga melakukan kreativitas atau praktek dalam pembuatan infografis di aplikasi Canva semenarik mungkin. Dengan cara ini akan menumbuhkan pengetahuan dan juga dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS."[41]

[41]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025



Gambar 4.6 Praktek dan Bereksplorasi Dengan Ide- ide
Pada Kelas Canva

Penggunaan kelas Canva dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengembangkan kreativitas siswa.Selain membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, platform ini juga mendorong inovasi, meningkatkan motivasi, dan membangun keterampilan dalam teknologi pada era digital saat ini.Oleh karena itu, guru IPS dapat mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik pada era digital saat ini.

Kelas Canva memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Beberapa indikator yang menunjukkan adanya pengembangan kreativitas siswa melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang dihadapi oleh mereka. Ibu Wilda Ashofa, selaku Guru IPS mengatakan.

> "Bahwa siswa menunjukan dalam perkembangannya setelah menggunakan Canva. Yang pertama mereka lebih mudah dalam berpikir dan memunculkan pertanyaan yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran IPS setelah adanya program kelas Canva ini yang di terapkan pada pembelajaran IPS lebih terlihat perkembangan mereka terutama dalam kreativitas siswa, lalu yang ke dua keluwesan mereka berpikir semakin maju apalagi dalam penyelesaiannya ketika mereka kesulitan editing ataupun kebingungan dalam memahami materi yang akan di praktekkan dengan ini memunculkan merekan berpikir kritis. Yang ke tiga, dengan adanya program ini dapat mengembangkan siswa dalam keaslian atau mencetuskan sebuah ide ke karya mereka.Yang keempat, mengembangkan siswa dalam kerincian detail entah itu dalam editing maupun materi yang dimasukkan. Dan yang terakhir adalah melakukan evaluasi jadi setelah siswa selesai mengerjakan mereka bertukar ke siswa lain serta guru untuk mengecek karya mereka, dengan ini guru tau seberapa berkembangnya siswa dalam memahami materi dan kreativitas pada siswa tersebut."[42]

Tidak hanya guru saja adapun siswa SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, Ilham Taufiq Anurohim mengatakan penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

> "Menurut saya, dengan adanya program ini memudahkan dalam mengrmbangkan ide saat menggunakan canva, lalu lebih membantu menyajikan informasi dengan lebih rinci serta menarik dalam tugas IPS."[43]

Lalu adapun siswa lain berpendapat terkait pengembangan kreativitas yang ia hadapi .Lia Nur Qhasanah sebagai siswa yang menerapkan dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva mengatakan.

> "Dengan adanya kelas Canva ini dapat membantu siswa untuk menuangkan pemikiran dan gagasan yang lebih lancar, lalu mempermudah dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih jelas serta detail, hal ini siswa merasa dengan program ini dapat

[42]Lihat transkip wawancara pada lampiran 03/W/25-02/2025
[43]Lihat transkip wawancara pada lampiran 05/W/25-02/2025

mengembangkan kreativitas siswa- siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."[44]

Tidak hanya mengetahui perkembangan kreativitas siswa, dengan penggunaan media pembelajaran Canva pada era digital saat ini ada pun dampak positif yang terjadi atau yang di alami oleh guru di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Oleh Ibu Adilah Endah Putriyani sebagai Waka Kurikulum mengatakan.

"Dampak positif kami hadapi di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo selama menggunakan kelas Canva ini memudahkan siswa dalam belajar, memudahkan memahami materi serta menumbuhkan kreativitas terhdap siswa."[45]

Meskipun penggunaan Kelas Canva memberikan dampk positif dalam mengembangkan kreativitas siswa, namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat pula dampak negatif yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran.Menurut Ibu Adilah Endah Putriyani, selaku Waka Kurikulum SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo,mengatakan.

"Yang dihadapi guru tidak hanya positifnya saja pasti ada dampak negatif yang terjadi seperti, jika mereka membuka Canva ada beberapa anak malah membuka game jadi harus benar- benar diawasi oleh guru."[46]

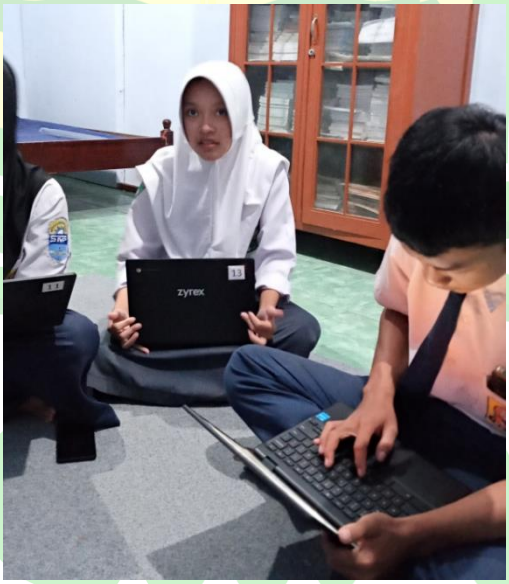
Untuk mengatasi kendala tersebut, dari dampak negatif yang dihadapi beberapa solusi yang telah diterapkan oleh mereka, Ibu Adilah Endah Putriyani, selaku Waka Kurikulum SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo,mengatakan.

"Yang pertama, melakukan Peningkatan pengawasan dan pendampingan siswa selama pembelajaran.Kedua, Penerapan

[44]Lihat transkip wawancara pada lampiran 04/W/25-02/2025
[45]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025
[46]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025

aturan penggunaan perangkat digital di kelas agar siswa lebih disiplin.Ketiga melakukan pemanfaatan fitur kolaborasi pada Canva untuk menjaga keterlibatan siswa dalam mengerjakan tugas.Lalu yang kelima, pemberian pelatihan bagi guru agar lebih cakap dalam menggunakan media digital.Dan yang terakhir melaksanakan evaluasi secara berkala untuk mengembngkan kreativitas penggunaan Canva dalam pembelajaran."[47]

Dapat disimpulkan kelas Canva terbukti mampu mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melalui pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih visual, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, mengorganisasikan informasi secara sistematis, dan menuangkan ide-ide mereka ke dalam desain yang orisinal.



Gambar 4.7 Tanya Jawab dalam Pelaksanaan Kelas Canva

[47]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025

Meskipun terdapat tantangan seperti potensi gangguan dari aplikasi lain selama pembelajaran, strategi pengawasan, aturan digital, dan pelatihan bagi guru dan siswa telah diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan Canva di kelas.

Dengan demikian, kelas Canva merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, sekaligus memberikan dampak positif bagi perkembangan pembelajaran berbasis digital di era modern ini.

3. Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Era Digital Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

Salah satu media pembelajaran inovatif adalah Canva yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).Namun dalam penerapannya, terdapat berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.Dari hasil wawancara dengan Ibu Vatarisma Diah Ayu Atalanta sebagai penanggung jawab kelas canva mengatakan.

> "Faktor mendukungnya mungkin minat anak ya, yang paling mendukung pasti minat anak dalam editing.Selama saya mengisi kelas IXanak-anak sangat minat dan kita menyesuaikan kemampuan mereka serta memberikan arahan dengan perlahan agar dapat dipahami..kalo untuk kendalanya yaitu terkait dengan trobel internet."[48]

[48]Lihat transkip wawancara pada lampiran 02/W/20-02/2025.

Sesuai hasil wawancara yang di peroleh, dan obsrevasi peneliti menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti arahan dari guru.Dan paham materi yang telah dipaparkan.Dengan menggunkan aplikasi Canva mereka membuat karya berupa PPT maupun Infografis.Tidak hanya itu saja siswa juga melakukan presentasi hasil dari karyanya serta seberapa paham dalam pembelajaran IPS yang mereka dapat.[49]

Pendukung atau hambatan lain yang dirasakan oleh Ibu Adilah Endah Putriyani sebagai waka kurikulum mengatakan.

> "Pendukung dari pihak sekolahan kami menyediakan banyak leptop untuk mengakses Canva, lalu tidak hanya dari siswa guru pun ikut berkontribusi dalam program ini .kita punya kelebihan pada akun belajar yang bisa premium kemudian yang mendukung lagi dari pihak pertama memberikan akses penuh dimanfaatkan untuk belajar, jadi kita juga dapat dukungan dari kepala sekolah Kemudian dari pihak guru-guru yang lain. Lalu adapun dukungan financial, serta termasuk untuk peliharaan akun itu kita aksesnya ke operator sekolah jadi aktivasinya terdetek. Untuk hambatan sendiri kita diberi batasan harus online internetnya itu bermasalah Kita pernah trobel karena kita pasang CCTV sehingga ada sinyalnya untuk CCTV jadinya akses internet terkalahkan.Kemudian adapula pergantian fitur aplikasi canva yang sering berubah mengakibatkan Pembina mempelajari ulang dari nol kembali."[50]

Sementara dukungan yang diberikan oleh Ibu Wilda Ashofa sebagai guru IPS, kepada siswa yang sebelumnya belum aktif dalam pembelajaran IPS dan sekarang menjadi lebih aktif dalam belajarbeliau mengatakan.

[49]Lihat transkip observasi pada lampiran 01/O/25-10/2024.
[50]Lihat transkip wawancara pada lampiran 01/W/7-02/2025.

> “Dengan adanya kelas Canva ini sangat membantu saya dalam pembelajaran IPS.Sebelumnya pemaparan yang selalu pasif dengan adanya program ini memberikan semangat siswa dalam belajar IPS.[51]

Sementara itu, dukungan dari beberapa siswa yang telah menerapkan dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran.Ia menyatakan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman baru yang menarik dalam pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dalam mendesain. Menurutnya, aplikasi ini tidak hanya membantu dalam memahami materi secara lebih visual, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai fitur desain yang tersedia.

Gambar 4.8 Bimbingan Bersama Guru dan Pengarahan Kelas Canva

Bahwa bimbingan dari guru sangat membantu dalam memahami cara penggunaan Canva secara lebih Kreatf. Dengan pengarahan yang

[51]Lihat transkip wawancara pada lampiran 03/W/25-02/2025

diberikan secara bertahap, siswa dapat lebih mudah beradaptasi dan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan aplikasi ini. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti gangguan koneksi internet dan godaan untuk membuka aplikasi lain di gawai, ia merasa bahwa dengan disiplin dan pengawasan yang baik, Canva dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sedangkan dukungan dari siswa yang di berikan oleh Lia Nur Qhasanah sebagai siswa yang menerapkan dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva mengatakan.

> "Dengan adanya program ini lebih mudah dalam memahami pelajaran terutama mata pelajaran IPS.Lalu lebih bebas dalam bereksperimen dengan ide- ide baru saat menggunakan Canva."[52]

Tidak hanya itu saja terdapat pula dukungan dari Ilham Taufiq Anurohim sebagai siswa yang telah menerapkan aplikasi Canva mengatakan.

> "Dengan menggunakan aplikasi Canva ini dapat membantu saya dalam menuangkan pemikiran dan gagasan dengan lebih baik terutama dalam pembelajaran IPS."[53]

Dan Pembelajaran IPS seringkali dianggap monoton karena penyajiannya yang bersifat teoritis.Kurangnya inovasi dalam metode pengajaran menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa.Oleh

[52]Lihat transkip wawancara pada lampiran 04/W/25-02/2025
[53]Lihat transkip wawancara pada lampiran 05/W/7-02/2025

karena itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa.

Lalu penggunaan Canva tidak hanya di praktekkan oleh siswa tapi ada juga khusus untuk guru. Dengan adanya ini dapat mengoptimalkan kelas Canva yang lebih optimal lagi untuk memaparkan kesiswa.

Dapat disimpulkan dari pemaparan data diatas bahwa Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran IPS memiliki berbagai pendukung dalam mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa.Namun terdapat beberapa penghambat yang perlu diatasi agar pelaksanaannya lebih optimal. Dengancara mengembangkan infrastruktur teknologi, pengelolaan waktu yang efektif, serta pelatihan guru dan siswa lebih di optimalkan lagi serta terkhusus internet. Dengan strategi yang tepat, Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam mengembangkan kualitas pembelajaran IPS di era digital.

C. Pembahasan

1. Analisis Model Penerapan Kelas Canva Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo menunjukkan komitmen yang kuat untuk mengedepankan pendidikan berbasis kreativitas, khususnya dalam pembelajaran IPS.Hal ini dibuktikan melalui penyelenggaraan program kelas Canva sejak tahun ajaran 2022, sebagai inovasi media pembelajaran digital yang mendukung pengembangan keterampilan abad 21.

Penerapan kelas Canva menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran konvensional yang dominan bersifat verbal dan pasif.Dalam konteks IPS, media visual seperti infografis, poster, dan presentasi animasi sangat membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak. Pelatihan Guru, dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan kesiapan guru, lalu adanya integrasi proyek siswa menggunakan pendekatan Project Based Learning dan Blended Learning. Dan model tugas visual kreatif: Seperti pamflet, infografis, dan presentasi yang sejalan dengan kurikulum studi sosial.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana komunikasi edukatif yang menghubungkan guru dan siswa secara lebih efektif.Menurut Latuheru media pembelajaran membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih baik dan efektif.Sudjana menegaskan bahwa media pembelajaran mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.Sedangkan Mudhofir menyatakan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang memperjelas penyampaian materi.[54]

Dalam konteks digital, Canva sebagai media pembelajaran mendukung aspek tersebut dengan menyediakan platform desain yang memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan interaktif.Dengan fitur-fitur seperti infografis, presentasi, video animasi,

[54]Muhammad Hasan,dkk, *"Media Pembelajaran".* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) 27.

dan template siap pakai, Canva membantu guru menjelaskan konsep yang kompleks dengan lebih sederhana dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran IPS, antara lain penyampaian materi yang konsisten dengan template dan desain visual, materi dapat disampaikan secara jelas.Membantu mengurangi perbedaan penafsiran antar siswa, terutama untuk konsep-konsep dalampembelajaran IPS.Media visual yang menarik membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.Interaktif dan mudah digunakan, Canva memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam membuat materi, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka.

Guru dapat menyampaikan materi lebih cepat dengan presentasi visual yang menarik.Dibandingkan dengan metode konvensional, Canva memungkinkan guru untuk menyusun materi dalam bentuk infografis, presentasi, atau video pendek yang lebih mudah dipahami siswa.Canva memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Fitur "*Canva for Education"* memungkinkan guru memberikan tugas yang dapat dikerjakan secara kolaboratif oleh siswa, sehingga tercipta interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan pendamping kreativitas siswa.Adanya pelibatan siswa dalam tugas kolaboratif dan presentasi mendorong interaksi sosial dan refleksi

belajar yang mendalam.Dari observasi dan wawancara, terlihat bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi, Karya siswa menunjukkan indikator kreativitas tinggi: orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi, dan Materi IPS menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

Ketergantungan pada guru yang belum adaptif digital, banyak guru masih terpaku pada pembelajaran verbal, Kebutuhan infrastruktur dan pelatihan lanjutan, Kesenjangan pemahaman teknologi di kalangan siswa dan guru.Pernyataan Piagetia mengatakan pembelajaran hanya dengan pendekatan verbal tidak cukup dalam membangun pengetahuan konseptual siswa, terutama di bidang sosial. Canva sebagai media pembelajaran menjembatani hal ini dengan menyediakan representasi visual yang konkret dan interaktif.

Menurut Musfiqon, media pembelajaran seperti Canva menjadi alat bantu penting untuk membuat penyampaian materi lebih efektif dan efisien.Pembelajaran berbasis proyek yang terstruktur juga sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme modern, yang mendukung pembelajaran bermakna.[55]

Program Kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui teknologi digital.Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS, pembelajaran berbasis digital semakin dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan

[55]Muhammad Hasan , dkk,"Media Pembelajaran." (Madiun : Tahta Media Group, 2021)

zaman.Pembelajaran dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan fitur Canva, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pamflet, infografis, dan presentasi digital.

Istilah *digital natives* pertama kali diperkenalkan oleh Mark McCrindle, seorang peneliti sosial, seperti yang dikemukakan oleh Yuniati. Generasi Alpha (Gen A), yang lahir setelah tahun 2010, merupakan penerus generasi Z. Mereka dikenal sebagai generasi yang paling terbiasa dengan internet sejak usia dini.[56]Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa mengakses dan memahami informasi. Akses informasi menjadi lebih cepat dan luas, sehingga siswa dapat mencari materi secara mandiri melalui internet.Digitalisasi pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Kolaborasi berbasis teknologi semakin penting, dan Canva menyediakan platform yang mendukung kolaborasi antar siswa dalam membuat materi pendidikan.[57]

Sekolah ini menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung kreativitas siswa.Kelas Canva merupakan program unggulan dalam upaya mengadaptasi pembelajaran dengan perkembangan era digital.Program ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PBL) yang mendorong keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

[56]Hendrik Legi dan Antonius Wamo, "Merdeka Mengajar di Era Digital".*Jurnal: Jurnal Ilmiah* Vol. 1 No. 1 (2023) 17-18.

[57]Puji Rahayu," Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak". *Jurnal: Al-Fathin* Vol. 2 (2019) 48-49

Agar program terus berkembang, evaluasi dilakukan secara berkala yaitu dengan melakukan Evaluasi berbasis proyek, Siswa diminta membuat karya yang dinilai berdasarkan aspek kreativitas, estetika, dan pemahaman materi IPS.Lalu ada umpan balik dari siswa dan guru, siswa memberikan masukan terhadap hasil karya teman-temannya, sementara guru menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dan pengembangan kreativitas siswa pada era digital, Guru mengamati bagaimana siswa mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir kritis dan dalam desain digital.Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembelajaran IPS dapat menjadi solusi inovatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di era digital.

2. Analisis Perkembangan Kreativitas Siswa Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo Melalui Penerapan Kelas Canva

Berdasarkan uraian data yang tertulis pada BAB IV yang peneliti peroleh pada saat observasi, wawancara di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo program kelas Canva untuk mengembangkan kreativitas siswa maka terdapat keselarasan antara teori dan data yang telah diperoleh. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo merupakan salah satu contoh nyata pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Supriadi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sementara itu, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. [58]

Dengan adanya program kelas Canva sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan siswa menampilkan ide dan konsep dalam bentuk visual yang menarik.Dengan tersedianya template, ikon, font, dan fitur kolaborasi, Canva memudahkan siswa dalam membuat desain yang inovatif dan interaktif.[59]

Dari perspektif pembelajaran IPS, pemanfaatan Canva membantu siswa untuk lebih memahami konsep dengan menyajikan materi dalam bentuk infografis, poster, atau presentasi visual.Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan penyerapan informasi dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Beberapa manfaat Canva yang telah lakukan terbukti antara lain seperti, mengembangkan motivasi dan keterlibatan Siswa,

PONOROGO

[58]Idat Muqodas, " Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar" Jurnal*: Metodik Didaktik*, Vol. 9 No. 2 (2015) 27.

[59]Amin Harahap dkk," Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah". Jurnal: Pembelajaran dan Matematika Sigma, Vol. 8 No. 1 (2022) 76

mengembangkan kreativitas siswa, materi yang lebih mudah dipahami, dan mengembangkan Keterampilan Digital, serta mendorong kolaborasi. Meskipun Canva memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya di kelas seperti, gangguan dari aplikasi lain, tingkat pemahaman teknologi yang berbeda tidak semua siswa dan guru memiliki keterampilan digital yang sama dalam menggunakan Canva.

Adapun beberapa indikator yang membuktikan adanya pengembangan kreativitas siswa Menurut Guilfordyang berhubungan dengan kreativitas.Ciri-ciri kognitif *(aptitude)* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan *(fleksibilitas)* dan orisinilitas dalam bepikir dan *elaboration*(mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.Sedangkan ciri-ciri afektif *(non-aptitude)* ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai.Kedua jenis ciri-ciri kreativitas itu diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud.[60]

Kelas Canva membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana elemen visual dapat digunakan untuk meningkatkankomunikasi dan bagaimana desain yang baik dapat mempengaruhi pemahaman dan retensi informasi. Melalui praktik ini, siswa tidak hanya belajar tentang estetika tetapi juga tentang bagaimana

[60] Ayu Sri Menda BR Sitepu*," Pengembangan Kreativitas Siswa".*(Medan : Guepedia Publisher, 2019) 20.

desain visual mempengaruhi interaksi manusia dengan informasi, persiapannya untuk berhasil dalam berbagai disiplin ilmu dan karier di masa depan.[61]

Lalu hasil dari wawancara yang peneliti lakukan di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo membuktikan adanya perkembangan dalam kreativitas siswa tersebut, seperti memiliki ide dalam berkarya, luasnya dalam berfikir, banyaknya pertanyaan yang diutarakan oleh para siswa, dan menjadikan semangat dalam belajar yang awalnya monoton adanya program ini menjadikan pebelajaran yang menyenangkan.

Hal ini pasti ada sebuah tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan program ini, tetapi sekolah telah menerapkan beberapa solusi, antara lain, dengan cara peningkatan pengawasan dan pendampingan siswa selama pembelajaran. Lalu melakukan penerapan aturan penggunaan perangkat digital agar siswa tetap fokus.Dan melaksanakan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media digital.Serta melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Kelas Canva terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif.

[61] Prof.Dr. Durotul Yatimah, Dr. Ansori, dkk*," Pemanfaatan Platform Digital*." (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024) 91-92.

Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, strategi supervisi, pelatihan, dan evaluasi secara berkala dapat mengoptimalkan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengintegrasian Canva dalam proses pembelajaran merupakan langkah positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bernuansa era digital.

3. Analisis Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Era Digital Di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

Penggunaan media seperti Canva memastikan materi disampaikan secara jelas, sehingga mengurangi perbedaan interpretasi di antara siswa.Canva membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, terutama untuk materi abstrak seperti studi IPS.Sementara itu, Mudhofir, juga dalam buku Muhammad Hasan, menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga dapat berupa manusia, benda,atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk mengembangkan sikap dan keterampilan secara lebih baik.[62]

Dengan adanya program kelas Canva ini siswa dapat membuat infografis, presentasi, dan desain lain yang membantu pemahaman mereka.Dengan media visual, guru tidak perlu menjelaskan konsep secara

[62]Muhammad Hasan,dkk, *"Media Pembelajaran".* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) 27.

panjang lebar karena siswa dapat memahami materi lebih cepat melalui representasi visual.Canva memungkinkan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Dengan fitur kolaboratif, siswa dapat bekerja sama untuk membuat materi pembelajaran.[63]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan Canva dilakukan dengan tahapan melalui Latihan pembuatan desain sederhana, seperti pamflet dan infografis.Adapun pembuatan proyek yang kompleks, seperti presentasi dan video pembelajaran.Dan Penyajian hasil karya siswa, yang mendorong rasa percaya diri dan kreativitas. Dengan adanya program ini guru maupun siswa pasti akan mengalami hambatan dan dukungan. Seperti dukungan yang dialami yaitu Minat siswa yang tinggi terhadap desain digital, Ketersediaan laptop dan akun premium Canva yang didukung oleh sekolah, dan kontribusi aktif guru dalam membimbing siswa.

Tidak hanya dukungan program ini memiliki faktor hambatan yang dihadapi oleh guru maupun siswa seperti koneksi internet bermasalah, terutama jika perangkat yang terhubung terlalu banyak, lalu perubahan fitur Canva yang mengharuskan guru dan siswa untuk belajar ulang, dan potensi gangguan ketika siswa menggunakan perangkat digital.Era digital membawa perubahan dalam cara belajar siswa. Informasi dapat diakses

[63]Amin Harahap dkk," Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah". Jurnal: Pembelajaran dan Matematika Sigma, Vol. 8 No. 1 (2022) 76

lebih cepat, dan pembelajaran menjadi lebih fleksibel.Digitalisasi pendidikan memungkinkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Canva merupakan salah satu *tools* yang memungkinkan transformasi tersebut dengan menawarkan berbagai fitur yang memudahkan siswa dan guru dalam menyampaikan materi. [64]

Meskipun digitalisasi membawa banyak manfaat, namun ada beberapa tantangan yang harus diatasi seperti, akses teknologi yang belum merata di berbagai daerah.Dan perlunya pelatihan bagi guru agar mampu mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran.Serta perubahan pola belajar siswa, yang harus diimbangi dengan pendekatan yang lebih kreatif.Dengan strategi yang tepat, Canva dapat menjadi alat pembelajaran revolusioner dalam pendidikan pembelajaran IPS di era digital saat ini.Lalu ada pula melakukan evaluasi hasil karya siswa dari segi desain dan pemahaman materi IPS.Serta melakukan diskusi bersama untuk mengembangkan kreativitas pembelajaran. Serta melakukan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar lebih optimal dalam menggunakan Canva.

PONOROGO

[64]Hendrik Legi dan Antonius Wamo, "Merdeka Mengajar di Era Digital".*Jurnal: Jurnal Ilmiah* Vol. 1 No. 1 (2023) 17-18.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model Penerapan Kelas Canva Pada Pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogomerupakan upaya inovatif dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Program ini menggunakan pendekatan *Project Based Learning dan Blended Learning* dengan melibatkan pelatihan guru, tugas visual kreatif (infografis, pamflet, dan presentasi), serta kolaborasi siswa dalam proyek digital. Canva terbukti efektif memperjelas materi, mendorong pemahaman yang lebih baik, serta meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Meski menghadapi tantangan seperti adaptasi guru dan keterbatasan infrastruktur, kelas Canva menjadi solusi modern yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.
2. SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, program kelas Canva terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital sejalan dengan teori kreativitas dari para ahli dan terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, pemahaman materi, keterampilan digital, dan kolaborasi. Canva memungkinkan siswa untuk menuangkan ide secara visual dan interaktif, sesuai dengan indikator kreativitas seperti orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Meskipun

terdapat tantangan teknis dan kesenjangan keterampilan digital, sekolah telah menerapkan strategi seperti supervisi, pelatihan guru, dan evaluasi berkala untuk mengoptimalkan program ini. Dengan demikian, kelas Canva merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan era digital.

3. Ada pun beberapa Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPS di Era Digital di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, Faktor pendukung pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPS antara lain tersedianya akses internet, dukungan dari guru dan sekolah, serta antusiasme siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, berbagai fitur Canva memudahkan siswa dalam menyusun materi secara kreatif. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti adanya gangguan dari aplikasi lain (seperti game), perbedaan tingkat keterampilan digital antar siswa, serta perlunya pendampingan intensif dari guru agar pemanfaatan Canva tetap terarah. Untuk mengatasi kendala tersebut, pihak sekolah telah menerapkan pengawasan yang lebih ketat, pelatihan bagi guru dan siswa, serta aturan penggunaan perangkat digital selama pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti ingin memberikan saran kepada pemangku kepentingan mengenai hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas dimasa depan rekomendasi tersebut antara lain :

1. Kepada siswa di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo diharapkan untuk manfaatkan Canva secara maksimal, lalu melakukan pelatihan berpikir kreatif dalam pembuatan desain dan kombinasi yang lebih menarik lagi. Dan fokus pada tujuan pembelajaran meskipun Canva menyenangkan, tetap gunakan aplikasi ini untuk mendukung pemahaman materi IPS tidak hanya membuat karya.
2. Kepada pihak sekolah terutama wakil kurikulum untuk mendorong Inovasi dan Kreativitas mengekspresikan ide-ide mereka, tetapi tetap dalam koridor pembelajaran yang jelas. Lalu memantau dan Evaluasi penggunaan Canva agar tetap fokus pada pembelajaran dan tidak terganggu oleh aplikasi lain.Dan mengintegrasikandengan metode pembelajaran lain sepeti kombinasikan Canva dengan metode diskusi, tanya jawab, dan presentasi agar pembelajaran lebih bervariasi. Serta melakukan umpan balik yang konstruktif dengan evaluasi hasil karya siswa dan berikan saran yang dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas serta pemahaman materi.
3. Selanjutnya kepada peneliti sarannya agar lebih baik lagi, teliti dan jeli dalam melaksanakan penelitiannya. Dengan pengembangan lebih lanjut, penelitian selanjutnya tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital, tetapi juga menginspirasi lebih banyak pendidik untuk mengadopsi teknologi dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ramli,"Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Jurnal: Lantanida Journal,* Vol. 4 No. 1(2016) 36.

Al- Qur'an dan Terjemah Al- Qur'an Surat Al- Insyirah, 2016, 06.

Andretti, Leon, Abdilla," *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive"*. Cirebon: Penerbit Insania. (2021), 161.

Anggito, Albi dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: Tim CV Jejak, 2018) 7–8.

Ardian, Teofilus, Hopeman , Nur Hidayah , dan Winda Arum Anggraeni," Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal: Kiprah Pendidikan*, Vol. 1 no. 3 (2022) 149.

Dwi, Anggy, Nur Safitri," *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga*".Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto (2023) 31.

Fajarwati, Nur Endah dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPS di Kelas 6 Sekolah Dasar". *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Dasar,* Vol. 9 No. 1 (2024) 2719.

Hadiputra, Dimas dan Heri Maria Zulfiati, "Pemanfaatan Canva Terintragasi Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS". *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 3 (2023) 5756.

Hafidah, Ekayanti Ahmad, "*Metodelogi Penelitian Kesehatan* ". (Makasar: Pustaka Indonesia, 2023) 73.

Hafni, Syafrida, Sahir," *Metodologi Penelitian*". (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021) 28- 30.

PONOROGO

Harahap, Amin dkk," Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah".*Jurnal: Pembelajaran dan Matematika Sigma,* Vol. 8 No. 1 (2022) 76

Harefa, Edward, dkk,"*Teori Belajar dan Pembelajaran*". Sumatera Utara: PT. Sonpedia Publishing Indonesia (2024) 122

Hartanto, Jogiyanto, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018), 72.

Hasan, Muhammad dkk, *"Media Pembelajaran".* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) 27.

Istiqlal, Abdul," Manfaat Media Pembelajara dalam Prosess Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tnggi". *Jurna: Kepemimpinan dan Penguusan Sekolah,* Vol. 3 No. 2. (2018),Hal. 142.

Kharuddin."Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodlogi." *Equilibrium : Jurnal Pendidikan* Vol. 9 No. 1 (2021) 3.

Legi, Hendrik dan Antonius Wamo, "Merdeka Mengajar di Era Digital".*Jurnal: Jurnal Ilmiah* Vol. 1 No. 1 (2023) 17-18.

Legi, Hendrik dan Antonius Wamo," Merdeka Mengajar Di Era Digital".*Jurnal: Jurnal Ilmiah,* Vol.1 No. 1 (2023) 18.

Mufidah, Nastiti" Penggunaan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS." *Jurnal: of Social Science and Education,* Vol. 3 No. 2 (2022) 268.

Muqodas, Idat, " Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar" Jurnal*: Metodik Didaktik,* Vol. 9 No. 2 (2015) 27.

Mustika, Yolanda, Fitri dan Farida Mayar," Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK". *Jurnal: Pendidikan Tambusai* Vol. 3 No. 6 (2019) 1233.

Nur Safitri, Anggy Dwi," *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga*". UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto (2023) 4.

Nurdyansyah, Musfiqon," *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* " (Sidoarjo: Pustaka Ilmu, 2019), hlm. 87.

Rahayu, Puji," Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak". *Jurnal: Al-Fathin* Vol. 2 (2019) 48-49.

Rahmadi, " *Metode Penelitian*". (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2022) 71.

Rangko, Muhamad Aryono," *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*". Universitas Muhammadiyah Mataram. (2022) 3

Rita, Feny, Fiantika dkk., "*Metodologi Penelitian Kualitatif, 2022 ed*". (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 31.

Safitri, Indah*," Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di RA Miftah Assaadah*". Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2024) 39

Sidiq, Umar, dan Moh. Miftachul Choiri, "*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan".* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 94.

Sinaga, Dameria, *"Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)."* (Jakarta: UKI PRESS,.2023), 10.

Siregar, Asminar, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Liner Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan*". Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2021) 7.

Siregar, Asminar," *pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel dengan menggunakan aplikasi canva*". Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, (2021) 58.

SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo."*Rencana Kerja Tahunan (RKT).*" (Ponorogo: SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, 2025) 8.

Sri, Ayu, Menda BR Sitepu*," Pengembangan Kreativitas Siswa".*(Medan : Guepedia Publisher, 2019) 20.

Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif*," (Bandung: ALFABETA, CV 2018) 124.

Wawancara dengan Ibu Adilah Endah Putriyani, Guru Kelas Canva di SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, Tanggal 26 September 2024, Pukul 09.09 WIB.

Widodo,Arif, Dyah Indraswati, dkk," Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu- Ilmu Sosial,* Vol. 2 No. 2 (2020) 186.

Yatimah, Durotul, Prof.Dr., Dr. Ansori, dkk," *Pemanfaatan Platform Digital*." (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024) 91-92.

Yusnaldi, Eka dkk," Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial."*Jurnal: Pendidikan Tambusai,* Vol. 7 No. 3 (2023) 32177.