

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mendesain Iklan Menggunakan Aplikasi Canva

Leni Fuzi Astuti¹, Megan Asri Humaira², Muhammad Ichsan³

¹Universitas Djuanda, lenifuziastuti15@gmail.com

²Universitas Djuanda, megan.asri@unida.ac.id

³Universitas Djuanda, muhammad.ichsan@unida.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran agar siswa terlatih untuk dapat menemukan sesuatu hal yang baru dalam menghadapi persoalan serta mampu menemukan banyak jawaban dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mendesain iklan menggunakan aplikasi canva di kelas V SDN Pandansari 01. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode tematik. Untuk menguji keabsahan data menggunakan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mendesain iklan yaitu: 1). Mendesain iklan, meliputi sarana dan prasarana, Antusiasme siswa dalam mendesain iklan menggunakan aplikasi canva. 2) penerapan aplikasi canva, meliputi hasil desain siswa dan 3) kriteria berpikir kreatif, meliputi kriteria berpikir kreatif siswa dalam mendesain iklan dan Presentase berpikir kreatif siswa dalam mendesain iklan

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kreatif, aplikasi canva

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar sesuai pada kurikulum yang sudah ditetapkan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan kepada peserta didik guna untuk menjadikan peserta didik terampil berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dengan menuangkan ide gagasannya secara kritis dan juga kreatif (Atmazaki, 2013). Salah satu keterampilan yang akan dikuasai oleh siswa sekolah dasar yaitu keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu kegiatan berpikir dengan cara nalar, dalam kegiatan menulis melibatkan bahasa, yang mana bahasa sebagai sebuah perwujudan dari kegiatan proses berpikir, salah satunya yaitu berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran agar siswa terlatih untuk dapat menemukan sesuatu hal yang baru dalam menghadapi persoalan serta mampu menemukan banyak jawaban dari permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kreatif yang sangat tinggi pasti akan membantu siswa dalam menguasai pembelajaran bahasa Indonesia. karena dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan ide dan juga imajinasi dalam dirinya. Permasalahan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar di Indonesia masih tercatat rendah, fakta ini dapat dikonfirmasi dari hasil The Global Creativity Index tahun 2015. Indonesia berada di rangking 115 dari 139 negara rendahnya kompetensi berpikir kreatif siswa, disebabkan guru kurang melatih kompetensi berpikir kreatif siswa, hal tersebut dikonfirmasi dari tanggapan murid yang cenderung hafalan bukan pemahaman konsep, karena bahasa yang diberikan cenderung sama dengan yang ada di buku (Hidayat & Widjajanti, 2016).

Permasalahan yang ada di SDN Pandansari 01 ini yaitu sebagian siswa mengalami kesulitan pada saat menggunakan pemikiran kreativitas hal ini terjadi dikarenakan guru belum menerapkan media pembelajaran yang inovatif, selain itu penggunaan metode pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V ini masih menggunakan metode ceramah sehingga dapat membuat siswa cepat bosan. Permasalahan lainnya yaitu siswa masih lebih senang membaca Whatsapp dibanding dengan membaca buku sehingga hal ini dapat menghambat siswa dalam menuangkan ide dan imajinasi yang ada dalam dirinya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu materi yang dipelajari yaitu materi iklan. Hal ini menjadi salah satu hambatan dalam berpikir kreatif siswa.

Agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran bahasa indonesia, guru harus memilih dan menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling utama. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengetahuan baru terhadap siswa, sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang inovatif, tidak monoton, dan

siswa pun tidak mudah bosan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melihat pola berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan oleh siswa dan mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi yang cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran khususnya dalam menulis iklan karena dengan penggunaan aplikasi canva guru dapat melihat sejauh mana pola berpikir kreatif siswa.

Aplikasi canva dapat memudahkan guru dan siswa menerapkan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas, keunggulan lainnya dengan menerapkan canva sebagai media pembelajaran yaitu desain yang dihasilkan siswa melalui aplikasi canva dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan media pembelajaran yang sangat menarik (Triningsih & Diah., 2021). Penerapan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menulis dan juga mendesain iklan. Karena pada aplikasi canva sudah tersedia berbagai macam template desain sehingga siswa dapat memilih template yang sesuai dengan jenis iklan yang mereka tulis.

Salah satu jenis iklan yang dipelajari oleh siswa kelas V SDN Pandansari 01 yaitu jenis iklan penawaran dan pengumuman. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas V SDN Pandansari 01 tahun ajaran 2023/2024, pemahaman siswa terkait materi iklan yaitu mendesain iklan masih belum bisa mereka pahami. Maka dari itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mendesain iklan menggunakan media aplikasi canva di SDN Pandansari 01”. Dengan menggunakan aplikasi Canva diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk memahami sejauh mana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam penulisan iklan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang sedang diselidiki (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilakukan di SDN Pandansari 01, waktu penelitian mulai dari bulan Desember-Februari. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V-A SDN Pandansari 01. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer merupakan kegiatan mencari informasi secara langsung dengan melakukan wawancara. Adapun dalam penelitian ini data yang diperoleh dengan wawancara dan observasi yaitu kepada guru kelas dan siswa di SDN Pandansari 01, sumber data sekunder merupakan sumber yang diperoleh dari literatur atau data tertulis. Sumber data sekunder dari kegiatan mendokumentasikan pelaksanaan wawancara dengan guru wali kelas V. Sumber data tertulis seperti profil SDN Pandansari 01, visi dan misi, prestasi yang diraih, dan informasi sumber data lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan tes. Prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis tematik. Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis tematik ini yaitu: 1. Memahami data, 2. Meng-coding, 3. Mencari tema, 4. Simpulan. Teknik uji keabsahan data dilakukan dengan Member check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian terkait Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Canva sebagai berikut:

1. Mendesain iklan
 - a. Sarana dan prasarana

Pada saat mendesain iklan sarana dan prasarana yang tersedia merupakan salah satu komponen penting untuk berjalannya pembelajaran. Pada saat

mendesain iklan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah sangat mendukung, khususnya sarana dan prasarana yang berbasis teknologi. Sekolah mempersiapkan sarana berbasis teknologi agar siswa dapat dengan mudah mengakses dan memakai sarana tersebut untuk pembelajaran khususnya pada saat mendesain iklan. mendesain iklan siswa tentu membutuhkan sarana dan prasarana berbasis teknologi seperti wifi dan infokus karena jika tidak ada wifi maka siswa yang tidak mempunyai kuota tidak akan bisa membuat desain iklan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V-A dan kelas V-B mengatakan bahwa tersedianya sarana dan prasarana ini sekolah sangat mendukung pembelajaran menggunakan teknologi, karena dengan adanya pembelajaran menggunakan teknologi khususnya pengenalan aplikasi-aplikasi pembelajaran siswa menjadi lebih senang dan kemampuan berpikir siswa khususnya dalam berpikir kreatif menjadi lebih terasah. Tersedianya sarana dan prasarana berbasis teknologi di sekolah tentu itu adalah salah satu bentuk dukungan yang diberikan terlebih pada saat mendesain iklan, karena ketika mendesain iklan siswa menggunakan handphone dan media aplikasi canva siswa tentu membutuhkan kuota, dan tersedianya wifi sekolah dapat memudahkan siswa.

b. Antusiasme siswa dalam mendesain iklan menggunakan aplikasi canva

Mendesain iklan menggunakan aplikasi canva tentu siswa akan diarahkan untuk menggunakan handphone dan pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung sangat tinggi, karena media yang digunakan sangat disenangi oleh siswa. Pada saat mendesain iklan alat yang digunakan yaitu handphone dan media yang digunakan berupa aplikasi canva tentu keduanya dapat menarik perhatian siswa sehingga antusiasme siswa sangat tinggi dan rasa penasaran siswa akan lebih tinggi. Sesuai dengan wawancara kepada kedua guru wali kelas V pembelajaran berbasis teknologi khususnya dengan menggunakan handphone sangat

disenangi oleh siswa dan rasa penasaran siswa terhadap penggunaan aplikasi canva juga sangat tinggi sehingga pada saat mendesain iklan menggunakan aplikasi canva sebagian siswa sangat antusias. Akan tetapi, ada beberapa siswa yang kurang antusias dikarenakan alat yang tidak mereka miliki sehingga beberapa siswa akan lebih terdiam tidak antusias.

2. Penerapan aplikasi canva

a. Hasil desain siswa

Pada saat mendesain iklan siswa akan memperoleh hasil desain yang mereka buat sendiri dengan menggunakan aplikasi canva. Saat mendesain iklan siswa sebelumnya sudah pernah menyelesaikan tes seperti ini akan tetapi mereka akan dibantu oleh orang tua atau kakak yang ada di rumah, sehingga siswa masih ada yang belum paham. Karena pada pembelajaran sebelumnya siswa sudah pernah diberi tugas untuk membuat iklan. akan tetapi, siswa belum diajarkan tata caranya sehingga masih banyak siswa yang belum paham dan mengetahui cara penggunaan aplikasi canva. Akan tetapi, pada saat mendesain iklan tentu siswa akan diberi arahan dan diberi penjelasan sehingga siswa sudah mengerti dan memahami dengan tugas yang diberikan. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa yaitu : *“Mengerti karena sebelumnya diberi tahu oleh kaka” (DA),, “Mengerti karena sudah dijelaskan dulu”(AA).*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa mengatakan bahwa siswa sudah mengerti dengan tes yang diberikan karena sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu sehingga siswa dapat menyelesaikan tes dengan lancar. Siswa membuat desain secara perorangan sehingga hasil desain yang di buat tidak sama dengan teman sebangkunya. Hal ini dikonfirmasi oleh beberapa siswa yang menyebutkan bahwa desain yang mereka buat tidak sama dengan teman sebangkunya.

3. Kriteria berpikir kreatif

a. Kriteria siswa berpikir kreatif dalam mendesain iklan

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari tingkat kemampuan dan tercapainya indikator tertentu masing-masing siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda. Kriteria kemampuan berpikir kreatif di SDN Pandansari 01 ini tentu setiap siswa akan berbeda, sebagian siswa sudah dapat berpikir kreatif dengan pemikiran yang luwes dan lancar akan tetapi masih ada sebagian siswa yang masih belum berpikir kreatif. Kriteria berpikir kreatif siswa kelas V juga terlihat pada saat kegiatan pembelajaran mendesain iklan, ketika siswa mengerjakan tes yang diberikan sebagian siswa sudah sesuai dengan indikator/ karakteristik kemampuan berpikir kreatif. Akan tetapi sebagian siswa masih ada yang terdiam. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas menyebutkan bahwa kriteria berpikir kreatif siswa yaitu ketika siswa bisa bernalar memberikan gagasan baru menggunakan bahasa dan pikiran yang ada dalam diri siswa. selain itu kriteria berpikir kreatif siswa dapat dilihat juga dari keaktifan siswa ketika pembelajaran aktif disini yaitu ketika guru memberikan pertanyaan mereka akan menjawab dan menambahkan pertanyaan bukan malah membatasi pertanyaan dengan jawaban singkat.

b. Presentase berpikir kreatif siswa dalam mendesain iklan

Presentase siswa dalam berpikir kreatif ketika mendesain iklan tentu dapat dilihat dari hasil tes dan juga wawancara kepada guru wali kelas V. Presentase siswa ketika mendesain iklan yaitu sama dengan menulis iklan. masih ada beberapa siswa yang masih belum kreatif. Hal ini sesuai terlihat pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Pandansari 01 bahwa tidak semua siswa berpikir kreatif. Dalam mendesain iklan, terdapat siswa yang sudah kreatif dan ada siswa yang cukup kreatif karena belum mampu memberikan ide-ide baru dan hanya terpaku kepada apa yang sudah ada.

kemampuan berpikir kreatif siswa sudah bagus dalam tingkatan berpikir kreatif siswa sudah mampu berpikir kreatif sesuai dengan indikator yang tertera pada kemampuan berpikir kreatif. Tingkat kemampuan berpikir kreatif dapat ditentukan dari 3 karakteristik untuk menilai, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dalam mengajukan masalah (Siswono Tatag.Y.E, 2008). Presentase siswa dalam mendesain iklan di kelas V SDN Pandansari 01 ini sudah mencapai 60-70% hal ini berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas yaitu : kemampuan berpikir kreatif dalam mendesain iklan di kelas V sudah mencapai 70 % hal ini selaras dengan hasil tes yang diberikan kepada siswa, hasil tes menunjukkan bahwa 70% siswa sudah berpikir kreatif dalam mendesain iklan. Hal ini dikarenakan siswa senang menggunakan aplikasi canva pada saat mendesain iklan. Akan tetapi penggunaan teknologi seperti penggunaan handphone pada saat pembelajaran tentu akan diawasi oleh guru karena penggunaan handphone ini berdampak negatif kepada siswa salah satunya yaitu siswa jadi malas untuk membaca buku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam mendesain iklan menggunakan aplikasi canva di kelas V yaitu:

- 1) Pada saat mendesain iklan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah sangat mendukung, khususnya sarana dan prasarana yang berbasis teknologi. Sekolah mempersiapkan sarana berbasis teknologi.
- 2) Pada saat mendesain iklan alat yang digunakan yaitu handphone dan media yang digunakan berupa aplikasi canva tentu keduanya dapat menarik perhatian siswa sehingga antusiasme siswa sangat tinggi dan rasa penasaran siswa akan lebih tinggi.
- 3) hasil desain yang di buat tidak sama dengan teman sebangkunya.
- 4) kriteria berpikir kreatif siswa yaitu ketika siswa bisa bernalar memberikan gagasan baru menggunakan bahasa dan pikiran yang ada

dalam diri siswa. 5) Presentase siswa dalam mendesain iklan di kelas V SDN Pandansari 01 ini sudah mencapai 60-70%.

REFERENSI

- Atmazaki. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik*. ISLA.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *PYTHAGORAS. Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.
- Siswono Tatag.Y.E. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Unesa University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Method)*. (Cetakan ke-10, Maret 2018) Alfabeta.
- Triningsih, & Diah., E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *PaperKnowledge. Toward a Media History of Documents*, 15((1)), 128–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama