
HUBUNGAN KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS CANVA DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Handika, Mery Melly Sesa, Mira Ariyanti, Mutia Rissa, Siti Fauriza, Teti Zubaida, Molly Wahyuni, dan Masrul

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia
Email: andikaaexo@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 23 Desember 2021
Direvisi 24 Oktober 2022
Direvisi 23 November 2022
Disetujui 26 November 2022

Keywords:

connection,
teacher creativity,
science learning outcomes

Abstract

The purpose of this study was to determine the correlation between teacher creativity in teaching variations using Canva-based media and student learning outcomes in science.

The research method used is correlational quantitative. The population of this study were all fourth grade students as well as a sample of 63 students. The instruments used in this study were questionnaires and documentation. The techniques used in this research are descriptive analysis, normality test, linearity test, and hypothesis testing using the Pearson product moment test assisted by SPSS 25.

The results of this study indicate that: teacher creativity in science learning has moderate criteria. Class IV science learning outcomes have a high average score with a percentage (82.3%). Based on the results of data analysis between teacher creativity and science learning outcomes there is a significant relationship with t_{count} 6.752 greater than t_{table} 2.000 or $(6.752 > 2.000)$ out of $n = 63$ at a significant level of 5%. This shows that there is a strong, positive, and significant relationship between teacher creativity using Canva-based media and science learning outcomes for fourth grade students at SDN 006 Langgini, Bangkinang District, Kampar Regency.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui korelasi antara kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media berbasis canva dengan hasil belajar IPA siswa.

Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV sekaligus menjadi sampel penelitian yang berjumlah 63 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *pearson product moment* berbantuan SPSS 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: kreativitas guru dalam pembelajaran IPA berkriteria sedang. Hasil belajar IPA kelas IV memiliki nilai rata-rata yang tinggi dengan presentase (82,3%). Berdasarkan hasil analisis data antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA memiliki hubungan yang signifikan dengan t_{hitung} 6,752 lebih besar dari pada t_{tabel} 2,000 atau $(6,752 > 2,000)$ dari jumlah $n = 63$ pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang kuat, positif, dan signifikan antara kreativitas guru menggunakan media berbasis canva dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

PENDAHULUAN

Peran guru selain mengajarkan ilmu pengetahuan, juga harus mampu mendidik, melatih, membimbing, dan memberikan motivasi kepada siswa. Seorang guru diharapkan memiliki kemampuan kompetensi yang dapat melaksanakan proses pembelajaran menarik, kreatif, dan inovatif sehingga hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk lebih aktif, mudah dipahami, dan bermakna bagi siswa. Dengan siswa termotivasi untuk belajar, maka diharapkan hasil belajar dapat lebih maksimal, karena salah satu karya bagi seorang guru adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kreativitas guru adalah kesanggupan yang dimiliki oleh guru untuk menyajikan variasi dan inovasi dalam mengajar yang dilakukan dengan berbagai ide dan gagasan untuk meningkatkan proses belajar yang optimal. Kreativitas guru merupakan keterampilan yang harus dimiliki dalam mengembangkan dan memodifikasi materi pembelajaran yang dapat menciptakan antusias dan pemahaman siswa, sehingga kegiatan belajar cenderung aktif, kreatif, inovatif, menarik, tenang dan bermakna (Mangangantung et al., 2022; Pentury, 2017).

Sedangkan Sugiarti et al., (2018) mengatakan bahwa kreativitas guru adalah tindakan yang dilakukan dalam menyajikan ide ataupun gagasan pada kegiatan belajar yang berbeda dari sebelumnya menjadi kegiatan belajar yang interaktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka guru diharapkan dapat menguasai delapan keterampilan dasar dalam mengajar. Menurut (Seknun, 2013) menyebutkan bahwa guru harus dapat menguasai delapan keterampilan dasar dalam mengajar yaitu; (a) keterampilan dalam menjelaskan; (b) keterampilan membuka dan menutup; (c) keterampilan dalam bertanya; (d) keterampilan dalam memberikan stimulus; (e) keterampilan mengelola kelas; (f) keterampilan penguatan; (g) keterampilan memimpin diskusi kelompok. Adapun salah satunya adalah keterampilan mengadakan variasi mengajar.

Kreativitas guru dapat dilaksanakan jika guru mampu mengadakan variasi mengajar dikelas dengan cara menyesuaikan perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa pada tingkat SD berada di tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit berdasarkan teori Piaget, anak telah mampu berpikir menggunakan logika, akan tetapi untuk saat ini hanya pada objek fisik atau konkrit. Jadi untuk memahami materi dalam

belajar IPA, siswa membutuhkan objek konkret. Sejalan dengan penjelasan tersebut, maka guru dituntut untuk kreatif dalam membuat media pembelajaran semenarik mungkin dan nyata sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini, teknologi semakin berkembang pesat, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjukkan kreativitas dalam menyajikan media pembelajaran dikelas. Adapun media yang dapat digunakan yaitu Canva.

Canva merupakan sebuah website yang digunakan untuk mendesain dan publikasi online yang menarik, seperti mendesain kartu ucapan, poster, brosur, presentasi, dan video visual lainnya (Melinda & Saputra, 2021; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Senada dengan pendapat (Hapsari, 2021) yang menyebutkan bahwa canva ialah sebuah aplikasi yang memiliki berbagai template desain grafis yang menarik dan kreatif. Selain dapat kreatif dalam mendesain template sendiri, aplikasi ini juga menyediakan berbagai animasi dan template yang menarik sebagai referensi. Oleh sebab itu, adanya media berbasis Canva dapat memudahkan guru dalam membuat variasi materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Melinda & Saputra, (2021) yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dapat digunakan guru sebagai suatu inovasi dalam media pembelajaran. Jadi dengan adanya media berbasis canva dapat membantu guru berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar di sekolah.

Pengembangan model, strategi, dan media pembelajaran tidak hanya dilandasi oleh kreativitas guru, tetapi juga melihat evaluasi hasil belajar siswa. hasil belajar siswa merupakan bentuk keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Huda & Rahman, 2020). Hasil belajar IPA memiliki keterkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar. Dimana siswa melewati proses serangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Senada dengan pendapat Sudjana, (2009) yang menyebutkan hasil belajar IPA pada dasarnya merupakan perubahan sikap atau perilaku yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan yang dimaksud yaitu adanya perubahan cara belajar siswa dari yang salah menjadi benar, tidak mampu menjadi mampu, tidak percaya menjadi percaya. Adapun evaluasi yang dilakukan dalam penilaian hasil belajar IPA yaitu tes soal objektif, tes soal essay, fortfolio, remedial. Biasanya tes yang dilakukan pada setiap UH, UTS, dan UAS (Febriana, 2019).

Berdasarkan hasil peninjauan di kelas IV pada muatan pembelajaran IPA tentang peduli terhadap makhluk hidup, diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa dapat dikategorikan rendah, karena sebanyak 66% nilai UTS siswa mata pelajaran IPA dibawah ketuntasan dan sebanyak 34% nilai UTS siswa diatas ketuntasan. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran yang dibawa guru cenderung monoton, sulit dipahami, kurang menarik dan membosankan, sehingga secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diketahui bahwa kreativitas memiliki peran penting terhadap peningkatan hasil belajar IPA. Kreativitas adalah keahlian guru dalam melakukan pembaharuan untuk menggagas ide-ide baru agar adanya perubahan yang menarik, menyenangkan dan bermakna didalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas berperan penting dalam menaikkan hasil belajar siswa.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah di atas dan sudah diteliti diantaranya penelitian Septiana et al., (2019) pada penelitiannya yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA yang dibuktikan dari hasil nilai regresi sebesar $\hat{Y} = 10,29 + 0,089x$ yang menandakan adanya korelasi kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPA dengan persentase 16%. Penelitian yang dilakukan oleh Utami et al., (2019) yang melaporkan Hasil penelitian bahwa hasil perhitungan korelasi ($r_{xy} = 0,521$, $p = 0,018$) pada kreativitas guru dan nilai hasil belajar siswa ($p 0,018 < 0,05$), jika merujuk pada dasar pengambilan keputusan uji korelasi, maka terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas guru dengan hasil belajar sebesar 18,74%.

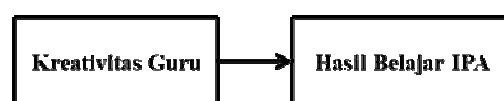
Penelitian yang dilakukan oleh Monawati & Fauzi, (2018) yang menjelaskan kreativitas yang dimiliki guru berdampak positif pada prestasi belajar siswa. dengan kata lain potensi yang dimiliki guru dalam mengkreaitivitas belajar dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa dalam kelas. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan prestasi siswa maka guru perlu mengasah kemampuan kreativitasnya dengan maksimal dalam variasi mengajar dikelas. Sedangkan hasil penelitian Siregar, (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa kedua variabel memiliki korelasi dengan sumbangan kontribusi $8,773 > 2,05$. Hal ini menandakan bahwa

kreativitas guru dan hasil belajar IPA memiliki hubungan yang signifikan dan positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 006 Langgini dan SDN 002 Langgini Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Sekolah ini dipilih karena lokasi sekolah merupakan tempat peneliti mengajar sehingga dapat dengan mudah peneliti melakukan penelitian.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif korelasional dengan maksud untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara kreativitas guru menggunakan media berbasis canva dengan hasil belajar IPA siswa. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 1 Hubungan Variabel

Sumber: Peneliti, 2021

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Langgini pada tahun ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sekaligus menjadi sampel penelitian yang berjumlah 63 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan dokumentasi. Adapun kuesioner yang digunakan bersifat tertutup, dengan kuesioner dibagikan kepada siswa secara bertahap. Mengingat situasi pandemi covid-19 masih tahap new normal, maka penelitian ini menggunakan dua angket yaitu kuesioner pertama berisi pernyataan kreativitas guru dalam pembelajaran yang akan diisi oleh siswa shift pertama dan kuesioner kedua yaitu berisi pernyataan kreativitas guru dalam pembelajaran yang akan diisi oleh siswa shift kedua.

Setelah kedua kuesioner telah diisi, kuesioner akan dianalisis dengan Uji validitas dan uji reliabilitas dengan maksud untuk mengetahui kevalidtan dan konsisten data kuesioner yang diuji. Kemudian dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas metode Shapiro Wilk dan uji linearitas. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa, yaitu data nilai UTS mata pelajaran IPA pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Adapun teknik uji hipotesis yang digunakan yaitu Pearson Product Moment (PPM) dengan bantuan SPSS 25 for Windows (Sujarweni, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Penelitian tentang kreativitas guru berasal dari skor jawaban yang diberikan siswa terhadap pernyataan angket kreativitas guru. Variabel kreativitas guru dalam variasi mengajar terdiri atas 4 indikator, yaitu: (1) Kreativitas menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran; (2) Menerapkan berbagai variasi metode belajar; (3) Menerapkan berbagai variasi manajemen kelas; (4) Menerapkan berbagai sumber belajar. Adapun hasil analisis kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar dapat disajikan pada tabel persentase berikut.

Tabel 1. Hasil Persentase Kreativitas Guru

Nama Guru	Asal Sekolah	Siswa	Persentase		
			Rendah	Sedang	Tinggi
Mira Ariyanti, S.Pd.	SDN 006 Langgini	30	19,6%	73,5%	6,9%
Mery Melly Sesa, S.Pd.	SDN 002 Langgini	33	32,7%	67,3%	0

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar antara SDN 006 Langgini dan SDN 002 Langgini mencapai tingkat kategori sedang. Meskipun perlu adanya perbaikan untuk dapat meningkatkan kemampuan kreativitas guru dalam mengajar. Penilaian hasil belajar IPA terhadap kreativitas guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Persentase Hasil Belajar IPA

Nama Guru	Asal Sekolah	Siswa	Persentase		
			Rendah	Sedang	Tinggi
Mira Ariyanti, S.Pd.	SDN 006 Langgini	30	6,9%	13,8%	79,3%
Mery Melly Sesa, S.Pd.	SDN 002 Langgini	33	0	14,3%	85,7%

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN 006 Langgini dan siswa kelas IV SDN 008 Langgini Kota menunjukkan hasil belajar yang tinggi dalam pembelajaran IPA.

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prayarat yang dianalisis untuk melihat apakah data normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro Wilk, apabila hasilnya menunjukkan nilai sig > 0,05 maka dapat dinyatakan sebaran skor berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas metode Shapiro Wilk disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikan	Taraf Signifikan	Keterangan
Kreativitas Guru	0,476	0,05	Normal
Hasil Belajar IPA	0,517	0,05	Normal

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan hasil uji normalitas metode Shapiro wilk diatas, dapat diketahui bahwa data variabel kreativitas guru berdistribusi normal dengan tingkat signifikan sebesar 0,476, sedangkan data hasil belajar IPA juga berdistribusi normal dengan signifikan sebesar 0,517. Dari hasil tersebut menandakan kedua data variabel berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memenuhi uji prasyarat analisis dengan tujuan data kedua variabel berdistribusi linear. Hasil perhitungan uji linear disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Signifikan	Taraf Signifikan	Keterangan
Kreativitas Guru	0,476	0,05	Normal
Hasil Belajar IPA	0,517	0,05	Normal

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV mengasilkan data yang linear. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis linearity pada kreativitas guru dengan sumbangan sebesar 0,140 > 0,05 dan hasil belajar IPA dengan sumbangan sebesar 0,517 > 0,05. Dengan kata lain kedua variabel dinyatakan linear.

Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan teknik Uji (PPM) yaitu

mencari korelasi yang signifikan diantara dua variabel atau lebih dengan tingkat taraf signifikan sebesar 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil analisis uji korelasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Nota si	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinan
Kreativitas Guru	6.752	2.000	r_{xy}	0,654	0,42

Hasil Belajar IPA

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA. hal ini dapat dibuktikan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6.752 > 2000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, nilai koefisien (r_{xy}) = 0,654 dan koefisien determinan = 0,42. Hasil koefisien ini menandakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Karena t_{hitung} atau pearson correlation dalam penelitian ini bernilai positif dan r_{xy} sebesar 0,654 dapat diartikan kedua variabel memiliki hubungan yang positif dan kuat dengan kata lain semakin tinggi kreativitas guru dalam pembelajaran maka semakin baik hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Selain itu dengan signifikan hasil koefisien korelasi dapat diartikan bahwa kedua variabel memberikan sumbangan sebesar 42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru memiliki korelasi dengan hasil belajar IPA siswa.

Kreativitas guru merupakan suatu aspek yang berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Aspek ini dicapai ketika guru memiliki semangat untuk terus belajar, berusaha dan berinovasi dalam mengadakan variasi mengajar serta adanya dukungan dari lingkungan pemerintah dan sekolah. Mengajar tentu tidak hanya menjelaskan materi dari buku saja akan tetapi guru perlu menggunakan variasi mengajar yang tinggi dalam materi yang disajikan. Variasi dalam mengajar tersebut menurut Alvida, (2016:31) Untuk mengadakan variasi mengajar yang tinggi, maka guru perlu menguasai indikator mengadakan variasi mengajar yaitu: (1) Kreativitas menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran, (2) menerapkan berbagai variasi metode belajar, (3) menerapkan berbagai variasi manajemen kelas, dan (4) menerapkan berbagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas IV SDN 006 Langgini, terlihat bahwa guru kelas IV

yaitu ibu Mira mulai terlihat kreativitasnya di kelas, hal ini dibuktikan ketika ibu Mira berusaha menggunakan metode belajar dan sumber materi yang baru dengan bantuan media berbasis Canva menunjukkan bahwa siswa merasa antusias, tidak bosan dan mudah memahami materi yang disajikan kepada siswa. Adapun kegiatan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru kelas IV yaitu ibu Mira yang mengatakan, sebelum memulai pembelajaran saya menyiapkan media berbasis Canva dan sumber materi yang sesuai dengan karakter dan lingkungan sekolah dengan tujuan agar siswa lebih mudah dimengerti, bermakna, dan menyenangkan.

Sedangkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IV SDN 002 Langgini, terlihat bahwa guru kelas yaitu Ibu Mery mulai terlihat kreativitas dalam mengadakan variasi mengajar ketika menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan video, menggunakan sumber buku tema yang ada dan memberikan reward kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun kegiatan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Mery yang mengatakan, saya mempersiapkan diri dengan membaca dan menganalisis model apa yang relevan dengan materi IPA yang akan disampaikan serta saya mempersiapkan sumber materi yang dapat menambah wawasan yang luas dengan bantuan video pembelajaran berbasis canva.

Rahmawati & Atmojo, (2021) berpendapat bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada materi Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sesuai perkembangan pendidikan abad 21. Oleh sebab itu dengan adanya media canva dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik yang dibuktikan dengan tercapainya tujuan pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021).

Penggunaan media canva sebagai alat komunikasi dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga mampu mengembangkan kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar di kelas. Hal ini tentunya berdampak baik bagi siswa karena penyajian sumber belajar berupa gambar dan video yang menarik dapat meningkat minat belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran (Nurhalisa, 2022).



Gambar 2. Kelas IV SDN 006 Langgini
Sumber: Peneliti, 2021



Gambar 3. Kelas IV SDN 002 Langgini
Sumber: Peneliti, 2021

Hasil data observasi dan wawancara tersebut di dukung oleh hasil angket dan dokumentasi yang sudah diisi siswa. Dimana siswa memberikan penilaian cukup sedang terhadap kreativitas guru kelas IV SDN 006 Langgini yaitu Ibu Mira dengan persentase (73,5%) dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media berbasis canva. Sedangkan SDN 002 Langgini, siswa memberikan respon penilaian cukup sedang pada kreativitas guru kelas IV yaitu Ibu Mery, dengan persentase (67,3%), Hal ini didukung oleh dokumentasi yaitu cara mengajar guru dengan menggunakan media canva sebagai variasi dalam menyajikan materi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, mudah dipahami, dan tidak membosankan, sehingga siswa cenderung aktif, termotivasi, mudah dipahami, bermakna, dan menyenangkan dalam melalui kegiatan belajar mengajar bersama guru di kelas. Rahmadayani et al., (2021) menjelaskan bahwa kreativitas guru dapat meningkat motivasi dan hasil belajar siswa melalui adanya guru bersertifikasi dalam memanfaatkan media pembelajaran canva, oleh sebab itu guru perlu diberikan arahan dan bimbingan agar dapat mengembangkan media pembelajaran canva bersama siswa, tidak hanya menggunakan media yang sudah ada, sehingga hal tersebut akan berdampak pada peningkatan kualitas mutu pendidikan dan akreditasi sekolah.

Widyaningtyas & Huda, (2018) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil belajar yang terdiri dari tiga komponen dalam evaluasi proses belajar yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dari Ketiga komponen ini, hanya satu fokus dalam penelitian ini yaitu komponen pengetahuan (kognitif) untuk mencari korelasi kreativitas guru menggunakan media berbasis canva dengan hasil belajar IPA siswa melalui kuesioner sebagai alat untuk mengukur yang berupa kuesioner tipe objektif dengan jumlah 30 soal. Berdasarkan hasil kuesioner yang dianalisis, siswa mendapat nilai yang baik dalam pembelajaran IPA. Hal ini bisa dibandingkan dari hasil data yang menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari hasil belajar IPA yaitu ada 52 siswa dengan presentase (82,8%) dari 63 siswa, sedangkan siswa mendapat yang nilai sedang ada 9 siswa dengan presentase (14,1%) dan siswa yang mendapat nilai rendah ada 2 siswa dengan persentase (3,1%). Dengan demikian siswa kelas IV yang mendapatkan nilai paling rendah (54) dan siswa yang mendapat nilai paling tinggi yaitu (100).

Berdasarkan hasil kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN 006 Langgini dan SDN 002 Langgini mempunyai nilai yang tinggi terhadap hasil belajar IPA yang dibuktikan dari hasil analisis yang telah dipaparkan diatas. Setiap guru memiliki kemampuan untuk mengadakan variasi mengajar dengan mempunyai kreativitas yang tinggi. Dimana kemampuan guru tersebut dapat diukur dan dilihat dari empat aspek yaitu Kreativitas mengadakan variasi, variasi pengelolaan kelas, variasi sumber belajar, dan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu jika guru memiliki kemampuan kreativitas dalam mengadakan variasi mengajar di kelas, maka akan berdampak baik dan positif pada kegiatan belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa juga semakin baik.

Uji persyaratan analisis merupakan pengujian data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data akan melalui uji parametrik atau uji non parametrik dalam memenuhi syarat uji hipotesis maka perlu melalui uji normal metode Shapiro Wilk dan uji linear (Alma, 2009; Sujarweni, 2020). Adapun hasil dari analisis uji normalitas metode Shapiro Wilk dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan uji linearitas dinyatakan hasil signifikan dan linear.

Setelah uji prasyarat analisis diperoleh, kemudian tahapan selanjutnya ialah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji korelasi PPM. Uji korelasi yang dilakukan menunjukkan hasil

perhitungan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari rumus koefisien korelasi antara $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6.752 > 2.000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,654 dan koefisien determinan = 0,42 yang membuktikan bahwa jika kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan, kuat, dan positif, hal ini ditandai apabila r_{xy} diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai r , maka terdapat hubungan yang kuat dan positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,654.

Berdasarkan hasil uji korelasi di atas menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan, positif, dan kuat antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA, dengan demikian semakin tinggi kreativitas yang dimiliki guru, maka semakin baik hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditentukan dari kekuatan korelasi yang diinterpretasikan melalui koefisien korelasi r dengan $r_{xy} = 0,654$, yang berarti adanya hubungan yang kuat antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Langgini Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

Hasil penelitian ini didukung oleh Septiana et al., (2019) yang menyatakan bahwa nilai avarage variabel kreativitas guru sebesar 103,8, sedangkan variabel hasil belajar IPA nilai avarage sebesar 19,48. Adapun hasil uji regresi kedua variabel mendapat nilai sebesar $= 10,29 + 0,089 X$. Hal ini menetapkan bahwa kedua variabel menghasilkan data yang positif, kuat, dan signifikan yang ditandai dengan nilai r_{xy} sebesar 0,399. Besarnya sumbangan kreativitas belajar guru terhadap hasil belajar IPA ditunjukkan oleh koefisien (r^2) sebesar 0,159 dengan koefisien determinasi sebesar 16%. Artinya kenaikan atau penurunan hasil belajar siswa berhubungan dengan kreativitas belajar siswa sebesar 16%. Widyaningtyas & Huda, (2018) menjelaskan bahwa guru memiliki kemampuan Kreativitas dengan kriteria sedang sedangkan hasil belajar peserta didik memiliki nilai avarage (82,8%) dengan kriteria tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa memiliki korelasi antara kreativitas guru dengan hasil belajar IPS yang signifikan, positif, dan kuat dalam mengadakan variasi mengajar di sekolah dasar.

Lebih lanjut riset Heryanto & Fradilla, (2021) menjelaskan bahwa data hasil penelitian yang diperoleh; (1) guru kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPA berkriteria cukup dengan rata-rata 74,05; (2) Hasil belajar IPA berkriteria cukup dengan rata-rata 55,22; dan (3)

adanya hubungan yang signifikan. Adapun Adina et al., (2021) menjelaskan bahwa adanya efektivitas model PJBL berbantu media Canva untuk menaikkan hasil belajar siswa dengan memperoleh skor data siswa sebesar 65% dan menghasilkan hasil perhitungan tes-t sebesar $3,192 > 1,729$ yang ditandai adanya pengaruh tugas proyek kelompok terhadap hasil belajar siswa dengan nilai avarage sebesar 83,03 dari 20 siswa pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran PJBL berbantuan media Canva dinyatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa tindakan kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar pada pembelajaran memberikan gambaran tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rizanta, Alfinandika & Arsanti, 221 C.E.). Hal ini selaras dengan pendapat Monawati & Fauzi, (2018) mengatakan bahwa Kreativitas yang dimiliki oleh guru berperan penting untuk menaikkan prestasi belajar peserta didik. dimana ketika proses belajar mengajar dikelas guru mampu menimbulkan kondisi belajar yang aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna. Adapun Resti & Alizamar, (2019) mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru harus mampu menguasai konsep pembelajaran dengan memahami, menelusuri, menganalisis, refleksi dan menguasai penggunaan model pembelajaran inovatif serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan K13 sehingga guru bisa membentuk kepribadian siswa yang cocok dengan pertumbuhan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa jika ingin mendapat hasil belajar yang maksimal, maka dibutuhkan kemampuan kreativitas guru dalam mengadakan variasi pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengelolah pembelajaran IPA dikelas selalu menggunakan metode yang bervariasi dengan memanfaatkan media canva sebagai variasi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu diharapkan, guru dapat mengelolah pembelajaran dengan berbagai metode bervariasi yang memiliki kreativitas yang tinggi, agar hasil belajar siswa dapat tercapai dengan maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kreativitas guru kelas IV SDN Langgini dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media canva terlaksana dengan baik. Dimana siswa memberikan respon penilaian terhadap kreativitas guru kelas IV SDN 006 Langgini yaitu Ibu Mira mendapat nilai sedang dengan persentase (73,5%) sedangkan SDN 002 Langgini, siswa memberikan respon penilaian cukup sedang pada kreativitas guru kelas IV yaitu Ibu Mery, dengan persentase (67,3%), berdasarkan hasil analisis tersebut dapat menandakan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media berbasis canva di kelas, hal ini dapat dilihat dari indikasi cara guru dalam memberikan variasi pada materi pembelajaran yang disajikan baik dengan memanfaatkan media berbasis Canva yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam belajar sehingga pembelajaran bermakna dan tidak membosankan.

Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 006 Langgini dan SD Negeri 002 Langgini Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dalam mengadakan variasi mengajar menggunakan media canva mendapat nilai tertinggi dari hasil belajar IPA yaitu ada 52 siswa dengan presentase (82,8%) dari 63 siswa, sedangkan siswa mendapat yang nilai sedang ada 9 siswa dengan presentase (14,1%) dan siswa yang mendapat nilai rendah ada 2 siswa dengan persentase (3,1%). Pada kelas IV, nilai tertinggi yang diperoleh yaitu (100) dan nilai terendah yang diperoleh (54).

Hasil uji korelasi yang telah dianalisis menunjukkan hubungan yang signifikan, kuat, dan positif antara kreativitas guru menggunakan media berbasis canva dengan hasil belajar IPA siswa, hal ini dikarenakan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6.752 > 2.000$, jika r_{xy} diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai r , maka terdapat hubungan yang signifikan, kuat, dan positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,654. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru menggunakan media berbasis canva mempunyai hubungan yang kuat dengan hasil belajar IPA siswa, dimana semakin tinggi kreativitas guru dalam mengadakan variasi mengajar, maka semakin meningkat hasil belajar siswa.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu agar guru selalu menerapkan metode-metode yang bervariasi, sumber belajar yang luas, dan menggunakan media pembelajaran. Jika guru dapat konsisten terhadap kreativitas dalam materi

pembelajaran yang disampaikan, maka mudah bagi siswa untuk memahami dan mendapat hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adina, M., Reffiane, F., & Wijayanti, A. (2021). Keefektifan Model PJBL Berbantu Canva pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021. *MAJALAH LONTAR*, 33(2), 96–106.
- Alma, B. (2009). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta: Bandung.
- Alvida, S. A. (2016). Hubungan Antara Kreativitas Guru dalam Mengajar dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(20), 978–986.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29.
- Heryanto, H., & Fradilla, D. (2021). Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif dalam Pembelajaran dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 106833 Desa Wonosari Tanjung. *Jurnal Curere*, 5(1), 15–25.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/551%0Ahttp://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/551/319>
- Huda, M. M., & Rahman, L. (2020). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter)*, 2(2), 42–47.
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea.

- Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/articel/view/49942>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindah Kalor di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar - Google Books*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6027
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Rahmadayani, I., Lailatussaadah, L., & Nya Dhin, C. (2021). Kreativitas Guru Bersertifikasi dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Banda Aceh (The Creativity of Certified Teacher in Utilizing Learning Media in Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Banda Aceh). *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(2), 151.
<https://doi.org/10.22373/jid.v21i2.7994>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rizanta, Alfinandika, G., & Arsanti, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2(1), 560–568. —Aplikasi Canva, Pembelajaran JARAK Jauh, Teknologi, Pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif%0AAbstract—The
- Seknun, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. In *Biosel: Biology Science and Education* (Vol. 2, Issue 2). Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
<https://doi.org/10.33477/bs.v2i2.376>
- Septiana, R., Gani, R. A., & Elizabeth, Y. (2019). Hubungan Kreativitas Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *PROCEEDINGS-OPEN ACCESS JOURNAL*, 1(01), 6–10.
- Siti Nurhalisa, S. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37–45.
- Sugiarti, S., Retnowati, R., & Suhardi, E. (2018). Hubungan antara Kompetensi Profesional dan Motivasi Berprestasi dengan Kreativitas Kerja Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 683–691.
- Sujarweni, W. (2020). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Utami, A. R., Suhendri, S., & Dian, P. (2019). Hubungan antara Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 3(2), 56–62.
- Widyaningtyas, R., & Huda, M. J. (2018). Hubungan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(2), 37–46.
<https://doi.org/10.36456/inventa.2.2.a1647>