

## Peningkatan Dimensi Kreativitas SBdP melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Terintegrasi Ajaran Tri N

Desi Ambarsari<sup>1</sup>, Moh. Rusnoto Susanto<sup>2</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia <sup>1,2</sup>

[desi.ambarsari87@gmail.com](mailto:desi.ambarsari87@gmail.com)<sup>1</sup>, [rusnoto@ustjogja.ac.id](mailto:rusnoto@ustjogja.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah membentuk karakter siswa agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Salah satu dimensi yang dikembangkan yaitu kreatif. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu pelajaran yang dapat mempertajam kreativitas siswa. Berdasarkan hasil observasi kreativitas SBdP siswa masih rendah, maka diperlukan sebuah tindakan pada pembelajaran SBdP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan dimensi kreativitas SBdP melalui pemanfaatan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subyek teliti kelas VI SD yang berjumlah 27. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan dengan merinci hasil observasi dan wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan prinsip ajaran Tri N memiliki dampak positif pada peningkatan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa terdapat 19 dari 27 atau sebesar 70% siswa belum berkembang, setelah dilakukan tindakan terdapat 2 dari 27 atau sebesar 7% siswa mulai berkembang, 17 dari 27 siswa atau sebesar 63% berkembang sesuai harapan, dan 8 dari 27 siswa atau sebesar 30% berkembang sangat baik.

**Kata kunci:** aplikasi canva; dimensi kreativitas; SBdP; Tri N

### *Increasing SBdP Creativity Dimensions through Utilizing the Tri N Teachings Integrated Canva Application*

**Abstract:** The aim of the Merdeka Curriculum is to shape student character so that it conforms to the Pancasila Student Profile. One of the dimensions developed is creativity. The Arts, Culture and Crafts (SBdP) subject is one of the lessons that can sharpen students' creativity. Based on the results of observations, students' SBdP creativity is still low, so action is needed in SBdP learning. The aim of this research is to increase the creativity dimension of SBdP through the use of the Canva application integrated with Tri N's teachings. The research method used is descriptive qualitative with 27 subjects in grade VI elementary school. Data collection techniques involve observation, interviews and documentation. Data analysis was carried out by detailing the results of observations and interviews. Research findings show that the use of the Canva application which is integrated with Tri N teaching principles has a positive impact on increasing student creativity in the context of learning Arts, Culture and Crafts (SBdP). This can be proven by the results of observations before the action was carried out showing that there were 19 out of 27 or 70% of students who had not developed, after the action was taken there were 2 out of 27 or 7% of students starting to develop, 17 out of 27 students or 63% developed according to expectations, and 8 out of 27 students or 30% developed very well.

**Keywords:** canva app; dimensions of creativity; SBdP; Tri N.

### 1. Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan menciptakan siswa yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Terdapat enam dimensi yang ditekankan dalam pengembangannya, meliputi berakhlak mulia, mandiri, berpikir kritis, berkreasi, berpartisipasi dalam gotong royong, dan memiliki rasa kebhinekaan. (Ardianti & Amalia, 2022).

Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, diharapkan guru memanfaatkan model pembelajaran yang memperkuat kecakapan abad ke-21, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tidak hanya terhadap pengetahuan tetapi juga teknologi. Hasilnya, siswa akan memiliki keterampilan seperti komunikasi efektif, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis dalam

membentuk sumber daya manusia yang dihasilkan. (Guarango, 2022).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berfungsi sebagai platform bagi pendidikan seni dan budaya. Tujuan dari pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah membentuk siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang memiliki kreativitas dan kecerdasan intelektual. Pada tingkat pendidikan dasar, pembelajaran seni bertujuan mengembangkan kepribadian siswa secara positif. Diharapkan bahwa siswa akan memiliki kesadaran terhadap seni dan keindahan secara umum, meliputi konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, serta tujuan-tujuan psikologis-edukatif. (Prastowo, 2022).

Kondisi nyata berdasarkan hasil pengamatan siswa kelas VI A di SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta pada bulan Oktober 2023 menunjukkan bahwa saat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) siswa masih mengalami kesulitan dalam berkreasi membuat karya seni rupa dua dimensi. Pada materi reklame, guru sudah menjelaskan teori tentang pengertian, jenis, ciri-ciri, dan langkah-langkah pembuatan, namun saat praktik membuat reklame non komersial berupa poster siswa masih bingung. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih rendah.

Berdasarkan isu tersebut, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Salah satu opsi yang bisa diambil untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah memanfaatkan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan prinsip ajaran Tri N.

Leryan menyatakan bahwa Canva adalah aplikasi desain yang memanfaatkan teknik seret dan lepas (*drag and drop*). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur seperti jenis huruf, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Isnaini et al., 2021).

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan grafis, termasuk pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik. Dalam aplikasi ini, terdapat berbagai pilihan gambar dan template yang menarik. (Yuli Purwati, 2019).

Siswa generasi saat ini sudah familiar dengan teknologi salah satunya aplikasi Canva. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk membuat poster sangat memungkinkan dan mempermudah siswa.

Alwi menjelaskan bahwa konsep Tri N terdiri dari *Niteni*, *Niroake*, dan *Nambahi*. *Niteni*

mengacu pada tindakan memperhatikan, mengamati, atau menyimak. *Niroake* atau *niruaken* merujuk pada kegiatan meniru, sementara *Nambahi* memiliki makna menambahkan. (Rozak, 2020).

Terdapat tiga tahap dalam menerapkan konsep Tri N, dimulai dengan fase *Niteni* di mana siswa mengamati dan memperhatikan dengan cermat petunjuk dan penjelasan guru tentang topik yang sedang dipelajari. Fase berikutnya adalah *Niroake*, di mana guru memastikan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Jika siswa mengalami kesulitan meniru, guru perlu memberikan penjelasan tambahan agar siswa dapat meniru dengan baik. Keberhasilan fase *Niteni* terbukti ketika siswa dapat meniru dengan baik pada tahap ini. Tahap terakhir dari konsep ini adalah *Nambahake*. (Nisa et al., 2019).

Penelitian sebelumnya yang berjudul *Peningkatan Dimensi Kreatif SBdP Melalui Metode Pembelajaran Kolaborasi Bersama Guru Tamu Terintegrasi Ajaran Tri-Nga* menunjukkan bahwa untuk meningkatkan dimensi kreativitas Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menggunakan penerapan metode pembelajaran kolaborasi bersama guru tamu terintegrasi ajaran Tri N (Belitung, 2023).

Penelitian lain berjudul "Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar" mencerminkan bahwa penerapan konsep Tri N memiliki dampak positif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hasil dari implementasi ajaran Tri N ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, memungkinkan mereka menghasilkan karya-karya inovatif. Ini memberikan bekal kepada siswa untuk dapat beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan zaman. (Nisa et al., 2019).

Penelitian yang terkait dengan judul *Pemanfaatan Canva Terintegrasi Tri N untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dengan mengintegrasikan aplikasi Canva dalam pendekatan pembelajaran Tri N dapat dijadikan opsi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya selama proses belajar mengajar (Hadiputra. et al., 2023).

Kebaruan dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan ajaran Tri N untuk meningkatkan dimensi kreativitas siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan menggunakan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan prinsip ajaran Tri N, dengan fokus meningkatkan dimensi kreativitas siswa. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023 di SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas VI A terdiri dari 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup teknik pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang terintegrasi ajaran Tri N untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pengamat melakukan observasi terhadap kegiatan siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran, mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang diselaraskan dengan prinsip ajaran Tri N. Pada kegiatan pengamatan, peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan proses pembelajaran. Lembar pengamatan digunakan sebagai petunjuk bagi pengamat dalam melaksanakan observasi. Data yang terkumpul dianalisis dalam bentuk naratif, dan dari analisis tersebut, dibuat kesimpulan awal mengenai kelancaran aktivitas yang diamati. Wawancara dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai persepsi, pandangan, wawasan, atau aspek kepribadian siswa secara lisan dan spontan. Untuk memberikan arahan yang lebih terstruktur pada kegiatan wawancara, digunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara yang efektif bersifat mendalam, di mana interpretasi jawaban siswa dapat memberikan wawasan yang kaya informasi, sesuatu yang mungkin tidak terungkap melalui metode lain (Purnomo, 2011). Dalam penelitian ini, wawancara diterapkan dengan mengikuti panduan wawancara yang memuat pertanyaan-pertanyaan khusus. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, seperti mengambil foto-foto siswa selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N.

Metode analisis data dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan yang terdiri dari tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana dijelaskan oleh Miles dan Huberman. Dalam tahap reduksi data, dilakukan seleksi, pemfokusan,

penyederhanaan, dan abstraksi data kasar yang terkumpul di lapangan penelitian. Karena jumlah data yang didapatkan cukup besar, perlu adanya pembatasan untuk memudahkan pengelolaan. Proses ini berlangsung sepanjang pelaksanaan penelitian. Tahap selanjutnya adalah penyajian data dengan merangkai informasi yang memungkinkan untuk disimpulkan. Dalam penelitian kualitatif, data disampaikan melalui narasi singkat, diagram, dan relasi antar kategori. Bagian ini menyajikan data yang telah disederhanakan melalui proses reduksi data, dan perlu memberikan gambaran menyeluruh dari kesimpulan yang ditarik. Penyusunan data yang terstruktur dengan baik akan sangat membantu dalam proses penarikan kesimpulan. Tahap terakhir, penarikan kesimpulan, merupakan langkah di mana hasil analisis dijelaskan. Kesimpulan awal yang diajukan bersifat sementara dan dapat direvisi jika tidak ada bukti yang kuat mendukungnya. Kesimpulan juga akan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung. Oleh karena itu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif biasanya berbentuk deskriptif atau naratif yang jelas (Sutopo, 2002).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan kegiatan pengamatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Siswa masih mengalami kesulitan untuk membuat poster. Siswa belum memiliki gambaran tentang bentuk-bentuk poster dan kesulitan dalam menentukan tema poster. Dari hasil pengamatan terdapat 19 dari 27 siswa atau sebesar 70% belum berkembang, hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas siswa masih rendah. Dengan demikian diperlukan inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan memanfaatkan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N.

Implementasi inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dilakukan peneliti dengan membuat perencanaan untuk memperbaiki pembelajaran. Tindakan yang diambil melibatkan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), alat pengamatan, media pembelajaran, serta persiapan materi pembelajaran yang diperlukan.

Setelah melakukan perencanaan yaitu tahap pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan menggunakan aplikasi Canva terintegrasi Tri N, melalui tiga tahapan yaitu *niteni*, *niroake*, dan *nambahi* yang tertuang pada kegiatan inti.

Kegiatan pendahuluan diawali dengan berdoa dilanjutkan dengan presensi kehadiran



siswa, dan kegiatan motivasi. Salah satu siswa memimpin berdoa, kemudian guru menanyakan adakah siswa yang tidak hadir. Pada kegiatan motivasi, siswa melakukan *ice breaking* dengan gerak dan lagu. Kegiatan selanjutnya adalah apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi kepada siswa agar tertantang untuk mengikuti pembelajaran. Langkah berikutnya adalah menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, beserta berbagai kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti terdapat tahapan dari Tri N yaitu *niteni*, *niroake*, dan *nambahi*. Setiap tahap siswa terlibat secara aktif. Pembelajaran dilaksanakan secara *student center learning*, agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Tahap *niteni* diawali dengan memberikan stimulus berupa gambar poster bertema hemat energi. Siswa mengamati poster tersebut, kemudian bertanya jawab tentang isi poster dan ciri-ciri poster yang baik. Siswa memberikan penilaian terhadap poster yang diamati, sudahkah memenuhi kriteria poster yang baik. Langkah selanjutnya adalah guru mengenalkan aplikasi Canva. Sebelumnya, siswa diberikan tugas oleh guru untuk menginstal aplikasi Canva pada gawai masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan singkat tentang fungsi dari fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva oleh guru.

Tahap *niroake* siswa menirukan langkah-langkah membuat poster seperti yang diarahkan oleh guru menggunakan aplikasi Canva. Siswa berkreasi dengan gawai masing-masing untuk membuat poster dengan tema hemat energi. Siswa menciptakan sebuah poster dengan memperhatikan kriteria dasar poster yang baik, seperti penataan isi poster pada kertas, pemilihan warna yang tepat, penentuan kalimat, dan keakuratan gambar. Siswa membuat poster secara berkelompok terlebih dahulu. Setelah paham dan sudah terbiasa menggunakan aplikasi Canva, siswa diperbolehkan membuat poster secara mandiri. Jika terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan pada tahap meniru, guru tetap memberikan penjelasan tambahan agar siswa dapat meniru dengan baik. Guru juga memberikan penguatan positif kepada siswa yang sudah bisa dan lancar dalam tahap meniru. Guru memberikan layanan dan fasilitas kepada semua siswa sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahannya tentang pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva. Berikut ini adalah gambar kegiatan siswa membuat poster pada tahap *niroake*.



Gambar 1. Kegiatan Siswa Membuat Poster Pada Tahap *Niroake*

Berdasarkan gambar 1 tentang kegiatan siswa membuat poster pada tahap *niroake* menunjukkan bahwa siswa meniru setiap tahap dalam membuat poster menggunakan aplikasi Canva yang dipandu oleh guru. Siswa menggunakan *template* yang sudah tersedia di aplikasi Canva sesuai dengan keinginan, kemudian memilih elemen untuk mendesain dan menghias poster yang akan dibuat. Siswa menambahkan tulisan berdasarkan tema yaitu tentang hemat energi, kemudian tulisan tersebut diatur jenis *font* dan ukuran sesuai dengan keinginan. Siswa juga menambahkan gambar yang sesuai tema.

Keberhasilan tahap *niteni* terlihat dari siswa mampu *meniru* dengan baik. Untuk itu tahap terakhir pada Tri N yaitu *nambahi*. Siswa melanjutkan kegiatan membuat poster dengan aplikasi Canva berkreasi sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Setelah siswa sudah terbiasa dan lancar dalam menggunakan aplikasi Canva, siswa mencoba membuat poster secara mandiri, untuk lebih jelasnya kegiatan siswa pada tahap *nambahi* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Kegiatan Siswa Pada Tahap *Nambahi*

Berdasarkan gambar 2 tentang kegiatan siswa pada tahap nambahi menunjukkan bahwa siswa bisa nambahi elemen dan gambar yang berbeda dari arahan guru atau sesuai dengan kesukaan siswa tetapi masih sesuai dengan tema. Karya siswa berupa poster diunduh dan dikirimkan kepada guru melalui Whatsapp. Siswa mempresentasikan hasil karya posternya di depan, siswa lain memberikan tanggapan. Guru memberikan apresiasi terhadap karya-karya siswa.

Kegiatan penutup dilakukan dengan bimbingan guru, dimana siswa difasilitasi untuk merangkum pembelajaran, menerima penguatan motivasi atas hasil kerja mereka, serta diberikan tugas untuk mengimplementasikan tindakan nyata dalam penghematan energi listrik di lingkungan sekolah dan rumah. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh perwakilan siswa.

Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran, terlihat bahwa tingkat kreativitas siswa sangat tinggi. Hal tersebut terbukti dengan produk poster yang dihasilkan sangat bervariasi. Variasi produk dari poster yang dihasilkan mencakup variasi ide yang berbeda, termasuk berbagai cara untuk menghemat energi. Poster dibuat diperbolehkan secara berkelompok maupun individu. Berikut adalah gambar karya poster siswa secara berkelompok.



Gambar 3. Karya Poster Siswa Secara Berkelompok

Berdasarkan gambar 3 tentang karya poster siswa secara berkelompok menunjukkan bahwa hasil karya siswa masih perlu ditingkatkan kreativitasnya. Siswa saling memberikan masukan tentang karya yang dilakukan secara kelompok.

Hasil wawancara dengan siswa, menyatakan bahwa siswa merasa gembira saat membuat poster dengan aplikasi Canva dan mengemukakan bahwa proses pembuatannya cukup mudah. Semua bentuk dan gambar yang dibutuhkan ada di aplikasi Canva. Bentuk huruf dan ukuran juga mudah pengaturannya. Siswa

tinggal memilih komponen poster yang akan dibuat pada aplikasi Canva. Kreativitas siswa sangat terlatih pada kegiatan ini. Secara individu siswa mandiri berkreasi membuat poster yang diinginkan. Berikut adalah gambar karya poster yang dibuat siswa secara individu.



Gambar 4. Karya Poster Yang Dibuat Siswa Secara Individu

Berdasarkan gambar 4 tentang karya poster yang dibuat siswa secara individu menunjukkan bahwa hasil karya siswa yang dihasilkan lebih menarik dan sesuai dengan kriteria poster yang baik. Hal ini membuktikan kreativitas siswa meningkat.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N terlihat siswa lebih antusias dalam belajar. Siswa terlihat bersemangat dalam merencanakan sampai kepada pembuatan poster.

Hasil wawancara dengan guru mengemukakan bahwa guru merasa puas bisa memberikan alternatif belajar yang menyenangkan bagi siswa. Guru juga lebih ringan karena hanya sebagai fasilitator saja bagi siswa. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, jadi guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar seperti pembelajaran yang sebelumnya.

Berikut merupakan tabel pengamatan selama pembelajaran berlangsung sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N.

| No.    | Kreativitas Siswa               | Jumlah   |
|--------|---------------------------------|----------|
| 1.     | Belum Berkembang (BB)           | 19 siswa |
| 2.     | Mulai Berkembang (MB)           | 5 siswa  |
| 3.     | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3 siswa  |
| 4.     | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | -        |
| Jumlah |                                 | 27 siswa |

Berdasarkan tabel 1 tentang hasil kondisi awal menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa belum berkembang, 5 siswa mulai berkembang, dan 3 siswa berkembang sesuai harapan, sedangkan kriteria berkembang sangat baik belum ada.

Setelah dilakukan inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terdapat peningkatan kreativitas siswa. Berikut tabel hasil pengamatan setelah dilakukan inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan menggunakan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N.

Berdasarkan tabel 2 tentang hasil pengamatan kondisi akhir menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa mulai berkembang, 17 siswa berkembang sesuai harapan, dan 8 siswa berkembang sangat baik. Siswa belum berkembang tidak ada lagi setelah dilakukan

inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kondisi Akhir

| No.    | Kreativitas Siswa               | Jumlah   |
|--------|---------------------------------|----------|
| 1.     | Belum Berkembang (BB)           | -        |
| 2.     | Mulai Berkembang (MB)           | 2 siswa  |
| 3.     | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 17 siswa |
| 4.     | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 8 siswa  |
| Jumlah |                                 | 27 siswa |

Berdasarkan kedua tabel di atas terdapat perbedaan hasil pengamatan antara sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel perbandingan berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pengamatan Sebelum dan Sesudah Inovasi Pembelajaran

| No           | Keterangan                      | Sebelum Inovasi |            | Sesudah Inovasi |            |
|--------------|---------------------------------|-----------------|------------|-----------------|------------|
|              |                                 | Jumlah          | Presentase | Jumlah          | Presentase |
| 1.           | Belum Berkembang (BB)           | 19              | 70%        | 0               | 0%         |
| 2.           | Mulai Berkembang (MB)           | 5               | 19%        | 2               | 7%         |
| 3.           | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3               | 11%        | 17              | 63%        |
| 4.           | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 0               | 0%         | 8               | 30%        |
| Jumlah Siswa |                                 | 27              | 100%       | 27              | 100%       |

Berdasarkan data tabel 3 tentang perbandingan hasil pengamatan sebelum dan sesudah inovasi pembelajaran menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Pendidikan Karakter (SBdP) dengan menggunakan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan prinsip ajaran Tri N. Hasil pengamatan sebelum penggunaan pembelajaran tersebut, menunjukkan bahwa terdapat 19 dari 27 siswa belum berkembang, yang artinya 70% siswa belum berkembang kreativitasnya. Sementara itu, 5 siswa atau 19% mulai berkembang, dan 3 siswa atau 11% berkembang sesuai harapan. Setelah dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N, kreativitas siswa meningkat. Hal tersebut terbukti dengan terdapat 8 siswa atau 30% berkembang sangat baik dan 17 siswa atau 63% berkembang sesuai harapan. Walaupun demikian, masih ada 2 siswa atau sebanyak 7% yang mulai berkembang sehingga masih perlu bimbingan lebih lanjut.

Berdasarkan data tersebut, maka inovasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) penggunaan aplikasi Canva terintegrasi ajaran Tri N dalam membuat poster dapat

meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat Nisa yang mencerminkan integrasi penanaman sikap kreatif dalam kegiatan pembuatan poster dan gambar cerita sejalan dengan perspektif Ki Hajar Dewantara yang menekankan pada pembebasan anak untuk mengungkapkan ide kreativitasnya sendiri, sesuai dengan kodrat alam anak. Dalam tahap ini, penerapan ajaran Tri N (*Niteni, Niroake, Nambahake*) juga diterapkan, memberikan siswa pembelajaran proses dalam menjalankan kegiatan kreatif. (Nisa et al., 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dimas juga menyatakan bahwa mengimplementasikan pendekatan pembelajaran Tri N yang terintegrasi dengan menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran Tri N bertujuan untuk merangsang daya kreasi siswa, memberi mereka kesempatan untuk menghasilkan inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan sejak dini (Hadipura. et al., 2023)

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi

Canva terintegrasi ajaran Tri N dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan sebelum dilakukan tindakan terdapat 19 dari 27 atau sebesar 70% siswa belum berkembang, setelah dilakukan tindakan terdapat 2 dari 27 atau sebesar 7% siswa mulai berkembang, 17 dari 27 siswa atau sebesar 63% berkembang sesuai harapan, dan 8 dari 27 siswa atau sebesar 30% berkembang sangat baik. Selain terjadi peningkatan kreativitas siswa, pada proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) siswa sangat antusias dan memberikan kesan yang menyenangkan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah peningkatan kreativitas siswa dengan pemanfaatan aplikasi Canva terintegrasi Tri N untuk menghasilkan produk yang berbeda. Pembelajaran lebih berdiferensiasi pada konten, proses, maupun produk sesuai dengan harapan dari Kurikulum Merdeka.

#### Daftar Pustaka

- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Belitung, D. I. K. (2023). *Cilpa : Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 9(2), 13–24.
- Guarango, P. M. (2022). No Title הכי קשה לראות את העיניים. *הארץ*, 2, 2003–2005.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *El Midad*, 11(2), 101–116. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897>
- Prastowo. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III pada Materin Menggambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 42–47. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.637>
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroom action research). *Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256.
- Rozak, A. (2020). Pengaruh Teknik 3N (Niteni, Niroake, Dan Nambahi) Ki Hajar Dewantara Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa. *Arsip Repository FKIP Unswagati*, 1–19.
- Yuli Purwati, L. P. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51. <http://dx.doi.org/10.35671/jpmm.v1i1.821>
- H.B. Sutopo. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press.