

ANALISIS KREATIVITAS SISWA DALAM MEMBUAT POSTER PERSUASIF MELALUI MEDIA CANVA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL PADA SISWA KELAS 6C SDN KAUMAN 1 KOTA MALANG

Rini Fatimatuz Zahroh¹, Arina Restian², Puguh Hadi Ismanto³

¹Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Email: rinifatimatuz2@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Email: arestian@umm.ac.id

³SDN Kauman 1 Kota Malang, Malang, Email: puguhismanto@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Article History

Acceptance: 17-Mei-2025

Published: 17-Mei-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas siswa dalam membuat poster persuasif dengan menggunakan aplikasi Canva melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning, PJBL). Subjek penelitian adalah siswa kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif, literasi digital, serta kemampuan menyampaikan pesan persuasif melalui media visual. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi proses pembelajaran, analisis produk poster yang dihasilkan siswa, serta wawancara dengan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi PJBL secara efektif mendorong peningkatan kreativitas siswa, yang tercermin dalam aspek keunikan desain, kejelasan dan kekuatan pesan persuasif, serta estetika visual yang menarik. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media digital turut memperkuat literasi teknologi dan daya cipta siswa dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Temuan ini memberikan implikasi penting terhadap perancangan strategi pembelajaran inovatif yang memadukan teknologi dan pendekatan konstruktivis, guna menumbuhkan kompetensi esensial peserta didik secara holistik.

Katakunci: canva; *pjbl*; poster; teknologi pembelajaran; media interaktif

Abstract: This study aims to analyze students' creativity in making persuasive posters using the Canva application

through the application of project-based learning (PJBL) models. The subjects of the study were 28 students of class 6C of SDN Kauman 1 Malang City. This study focuses on the development of creative thinking skills, digital literacy, and the ability to convey persuasive messages through visual media. The study used a qualitative approach with data collection techniques in the form of observation of the learning process, analysis of poster products produced by students, and interviews with students. The results of the study showed that the implementation of PJBL effectively encouraged increased student creativity, which was reflected in aspects of design uniqueness, clarity and strength of persuasive messages, and attractive visual aesthetics. In addition, the use of the Canva application as a digital media also strengthened students' technological literacy and creativity in the context of 21st century learning. These findings provide important implications for designing innovative learning strategies that combine technology and constructivist approaches, in order to foster students' essential competencies holistically.

Keyword: canva; pjbl; poster; learning technology; interactive media

PENDAHULUAN

Era digitalisasi saat ini semakin berkembang pesat. Kemudahan akses informasi mengenai konten pendidikan menjadikan guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Pada abad ke-21 ini guru menjadi fasilitator dan pembimbing sedangkan siswa dituntut aktif untuk mencari informasi dan mengkonstruksi pemahaman dari berbagai informasi. Dengan begitu siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang relevan dengan perkembangan zaman yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kemampuan untuk berkolaborasi (Septikasari & Frasandy, 2018). Digitalisasi dalam ranah pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui penggunaan media digital.

Kreativitas sendiri adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk yang orisinil, bermanfaat, dan relevan dalam konteks tertentu (Rahayu et al., 2023). Dalam pendidikan, kreativitas merupakan aspek penting untuk membantu siswa menghadapi tantangan masa depan, melatih pemecahan masalah, dan bagaimana menyalurkan ide-ide mereka.

Kreativitas pada abad ke-21 ini perlu dikembangkan pada ranah media digital sebagai bentuk keterampilan baru dan upaya adaptasi dalam transformasi era digitalisasi. Salah satu media digital yang dapat mendukung kreativitas mereka adalah Canva. Canva merupakan sebuah platform design grafis yang menyediakan berbagai template, elemen gambar, animasi, lagu hingga

pengisi suara yang memudahkan pengguna dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka secara virtual. Dalam aplikasi canva juga memiliki fitur *share-collaboration link* yang memungkinkan siswa berkolaborasi dalam mengerjakan proyek dalam satu waktu. Dengan berbagai fitur canva tersebut memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide secara visual, sehingga mendorong pengembangan keterampilan kreatif mereka (Tukiyat et al., 2024). Selain keterampilan kreatif, keterampilan bernalar kritis, komunikatif dan kolaborasi berbasis teknologi juga semakin terasah.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk implementasi platform canva dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PJBL). PJBL adalah model pembelajaran yang berpusat kepada siswa atau *student centered approach* dimana siswa belajar melalui penyelesaian proyek yang bermakna dan kontekstual. Model ini memiliki beberapa tahapan utama: menentukan pertanyaan mendasar, merancang perencanaan proyek, menyusun jadwal pembuatan produk, pelaksanaan proyek, presentasi/penilaian hasil, dan evaluasi (Nirmayani & Dewi, 2021). PJBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa (Rehani & Mustofa, 2023).

Pendekatan pembelajaran ini juga sejalan dengan prinsip dasar pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menjadi landasan dalam kurikulum

Merdeka. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus mempertimbangkan kodrat alam dan kodrat zaman yang dimiliki siswa (Putri, 2019). Kodrat alam yaitu sifat dan bentuk, mengacu pada karakteristik siswa dan budaya di lingkungan sekitarnya yang membentuk kepribadian dan kemampuan siswa. Kemudian kodrat zaman mengacu pada konten pengetahuan dan perkembangan zaman. Implementasi model pembelajaran PJBL dan Canva mampu memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif sesuai dengan kodrat alam serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 sesuai kodrat zaman dengan tetap adanya pendampingan guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21 tersebut, penulis mengangkat topik ini karena implementasi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih kurang dan sering diabaikan (Mardhiyah et al., 2021). Di SDN Kauman 1 Kota Malang, keterampilan siswa dalam penggunaan aplikasi Canva sudah mulai dikenalkan pada pertengahan semester 1 tahun ajaran 2024/2025 di kelas 6C dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Siswa telah dibuatkan akun [@sd.belajar.id](https://sd.belajar.id) agar memiliki akses fitur lebih luas. Namun penggunaan aplikasi tersebut belum banyak di eksplorasi secara mendalam, dan belum terintegrasi dengan pembelajaran berbasis proyek.

Sehingga integrasi media digital dengan PJBL yang dilakukan oleh

penulis yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6, dengan tujuan pembelajaran "Siswa mampu membuat karya poster persuasif berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi". Tema yang diangkat berdasarkan dari permasalahan lingkungan disekitar tempat tinggal siswa.

Poster persuasif itu sendiri adalah media visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan yang dapat memengaruhi atau mengajak audiens. Pembuatan poster persuasif melibatkan kombinasi keterampilan visual dan verbal, termasuk pemilihan gambar, warna, teks, dan elemen desain lainnya yang mendukung tujuan persuasif (Nurjannah & Siregar, 2022). Pada media digital Canva poster persuasif menggunakan elemen media digital seperti gambar, warna, teks, dan elemen lain yang dapat dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan kreativitas mereka dengan tujuan mengajak untuk menjaga lingkungan. Sehingga dengan integrasi ini diharapkan siswa dapat mengeksplorasi fitur-fitur yang lebih luas pada Canva dan dapat meningkatkan kreativitas mereka.

Dari segi referensi dan rujukan, penelitian ini berhubungan dengan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas PJBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa (Rehani & Mustofa, 2023). Selain itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah terbukti membantu siswa dalam memvisualisasikan ide mereka dengan lebih baik (Tukiyat et al., 2024).

Namun, penelitian yang mengintegrasikan Canva dan model PJBL untuk mengembangkan kreativitas dalam konteks pembuatan poster persuasif pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian tentang efektivitas integrasi media digital dan PJBL dalam meningkatkan kreativitas siswa, serta memberikan rekomendasi praktis untuk implementasi di tingkat sekolah dasar. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab sejauh mana kreativitas siswa kelas 6C dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek menggunakan media canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis kreativitas siswa dalam membuat poster persuasif melalui media digital Canva dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang, dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus pembelajaran Bahasa Indonesia semester 1 tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) Tahap perencanaan, yaitu merancang modul ajar, bahan ajar, rubrik penilaian, mempersiapkan laboratorium komputer, LCD Proyektor dan keperluan lain yang berguna mendukung kelancaran pembelajaran ; 2) Tahap pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintak

PJBL ; 3) Tahap evaluasi hasil proyek siswa menggunakan rubrik sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan

NO.	KRITERIA	BAIK SAKALI	BAIK	CUKUP	PERLU BIMBINGAN
1.	Siswa mampu membuat teks persuasi	4	3	2	1
2.	Siswa mampu mendesain poster dengan kalimat persuasif	Siswa mampu menulis teks dengan jelas, tersusun dengan baik, dan mengungkapkan ide-ide dengan sedikit atau tanpa kesalahan.	Siswa mampu menulis teks dengan sebagian besar ide dan argumen benar, tetapi masih ada beberapa kekurangan dalam penulisan kalimat atau argumen.	Siswa mampu menulis teks dengan benar tetapi masih ada beberapa ide-ide yang tidak fokus, dan kurang memadai dalam menyampaikan ide.	Siswa mampu menulis teks dengan benar tetapi masih ada beberapa ide-ide yang tidak fokus, dan kurang memadai dalam menyampaikan ide.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Pemilihan elemen visual seperti tamplete, gambar, jenis teks, dan warna dipertimbangkan dengan baik oleh siswa agar selaras dengan tema yang mereka ambil mengenai permasalahan lingkungan. Selain itu, keterkaitan dengan tema juga tampak pada pesan persuasif yang siswa sematkan ke dalam poster. Berikut lampiran hasil karya siswa kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang:



Gambar 1. Hasil karya poster persuasif siswa kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang

Hasil ini mendukung jurnal sebelumnya oleh Annisa (2023) bahwa

PJBL mendorong keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas. Selain itu, penelitian ini memperluas kajian dari Tukiyat (2024) tentang efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, dengan fokus lebih kepada integrasi Canva dan PJBL dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan lain dari penelitian ini adalah selama pelaksanaan siswa antusias menyimak penjelasan mengenai proyek yang akan mereka buat. Mulai dari penjelasan terkait materi persuasif, langkah-langkah membuat poster di Canva hingga bagaimana cara membagikan, mengunduh dan mengirimkan proyek poster. Siswa fokus menyelesaikan proyek mereka di komputer masing-masing serta aktif bertanya apabila mengalami kendala dalam mengerjakan proyek. Atensi dan motivasi belajar siswa untuk penyelesaian proyek sangat tinggi. Sehingga pembelajaran dengan media digital Canva juga dapat meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media digital dan interaksi langsung media digital dapat menjadi pilihan alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Widiastari & Dwi pusputa, 2024).

Ketika motivasi belajar meningkat presentasi dari ketercapaian tujuan pembelajaran atau hasil belajar juga akan meningkat. Hal ini dikarenakan salah satu faktor keberhasilan belajar adalah adanya motivasi yang tinggi dalam belajar (Elvira et al., 2022)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam model pembelajaran PJBL efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 terutama kreativitas siswa di kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti Canva maupun media digital lain dalam pembelajaran, agar keterampilan siswa dalam bidang teknologi bisa terasah. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas metode ini pada berbagai tingkat kelas dan subjek pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Elvira, N., Neviyami, & Nirwana, H. (2022). Studi literatur: Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Mardhiyah, R., Aldriani, S., Chitta, F., & Zulfikar, M. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lecture: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) sesuai pembelajaran abad 21 bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>

- Nurjannah, & Siregar, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran poster 3 dimensi berbasis pendekatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 258–271.
- Putri, V. A. R., & Arifin, A. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- Rahayu, N., Putri, H. S., Nunlehu, M. M., & Khalid, N. (2023). Kreativitas dan inovasi pembelajaran dalam pengembangan kreativitas melalui imajinasi, musik, dan bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 89–96. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Rehani, A., & Mustofa, T. A. (2023). Implementasi Project Based Learning dalam meningkatkan pola pikir kritis siswa di SMK Negeri 1 Surakarta. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 487–496. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/273>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122.
- Tukiyat, S., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). Pelatihan desain grafis aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital bagi siswa-siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–548. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Widiastari, N. G., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambiar Ni. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.