

## Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital pada Pembuatan Poster dan Brosur Peserta didik Kelas VI SDN Gebang Kota Surakarta

Indra Mawarwati<sup>1</sup>, Nur Miladia Alfi Maula F. M. <sup>2</sup>, Rizka Nur Kholifah<sup>3</sup>, Matsuri <sup>4</sup>, Ari Dewi Mumpuni<sup>5</sup>

Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,3,4</sup>, SDN Gebang Surakarta<sup>5</sup>  
indramawarwati@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas VI SDN Gebang melalui literasi digital menggunakan aplikasi canva pada pembuatan poster dan brosur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan 20 peserta didik sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan proyek poster dan brosur dengan memanfaatkan fasilitas di sekolah yaitu chrome book melalui aplikasi Canva secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pada post-test siklus I, ada 13 peserta didik (35%) yang belum mencapai nilai KKM. Namun, pada post-test siklus II, 17 peserta didik sudah berhasil melampaui nilai KKM. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model Project Based Learning melalui proyek poster dan brosur dengan aplikasi Canva dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan meningkatkan kreatifitas peserta didik.

**Kata kunci:** *Kreativitas, Canva, Proyek Poster dan Brosur,*

### Abstract

This study aims to improve the creativity of sixth grade students of SDN Gebang through digital literacy using the Canva application in making posters and brochures. This study is a classroom action research involving 20 students as research subjects. The study was conducted in two cycles, each consisting of two meetings, with four main stages: planning, action, observation, and reflection. The instruments used in this study included interviews, tests, observation sheets, and documentation. The results of the study showed that the use of poster and brochure projects by utilizing school facilities, namely chrome books through the Canva application, can significantly increase student creativity. In the post-test of cycle I, there were 13 students (35%) who had not reached the KKM score. However, in the post-test of cycle II, 17 students had succeeded in exceeding the KKM score. The conclusion of this study is that the application of the Project Based Learning model through poster and brochure projects with the Canva application can make learning Indonesian more fun and increase student creativity.

**Keywords:** Creativity, Canva, Poster and Brochure Projects.



## PENDAHULUAN

Peningkatan literasi digital menjadi salah satu tuntutan utama dalam dunia pendidikan abad ke-21, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi era digital yang terus berkembang. Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif dan etis dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Rahayu, 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, penting bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan literasi digital sejak dini guna mendukung kreativitas dan daya saing mereka di masa depan. Salah satu keterampilan yang penting di era digital ini adalah literasi digital. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi, serta kemampuan berkomunikasi dan berkreasi melalui media digital (Belshaw, 2012).

Dalam konteks pendidikan dasar, pengenalan dan pengembangan keterampilan literasi digital sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Literasi digital meliputi berbagai kemampuan seperti memahami, menganalisis, dan menyajikan informasi dalam format digital. Kemampuan ini tidak hanya akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, tetapi juga dapat membantu mereka dalam proses belajar yang lebih efektif dan efisien (Buckingham, 2015). Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, terutama yang berorientasi pada literasi digital, menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan generasi masa depan yang cakap teknologi.

Pendidikan yang berfokus pada keterampilan abad ke-21 membutuhkan peserta didik yang mampu berpikir kritis dan inovatif. Untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif, teknologi digital seperti Canva dapat digunakan sebagai alat yang efektif. Canva, sebagai platform desain, memungkinkan peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif secara interaktif dan dinamis. Dalam dunia pendidikan, penggunaan Canva mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. (Rahayu & Rekho, 2024).

Proses pembelajaran dapat dianalogikan dengan proses komunikasi, di mana pesan disampaikan oleh sumber melalui saluran atau media tertentu kepada penerima. Pesan ini mencakup materi pelajaran atau instruksi yang terdapat dalam kurikulum, dan sumber pesan bisa berupa guru, peserta didik, atau pihak lain. Saluran yang digunakan adalah media pendidikan, sementara penerima pesan adalah peserta didik atau guru. Menurut (Sadiman, Haryono, & Harjito, 2018), pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan. Elemen-elemen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, bahan ajar, metode dan strategi pembelajaran, media atau alat, sumber belajar, serta evaluasi pembelajaran.

Pada era yang didominasi oleh visual, kemampuan peserta didik untuk menyajikan informasi secara kreatif dan menarik menjadi penting. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan ini. Aplikasi Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis web, telah menjadi alat populer dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan literasi digital peserta didik. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan peserta didik untuk membuat konten visual, seperti poster dan brosur, dengan mudah dan menarik (Puspita, 2020). Selain mendukung pengembangan kreativitas, penggunaan Canva dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep visualisasi informasi, sehingga memudahkan mereka dalam menyampaikan ide dan pesan melalui media digital (Sari, 2021). Kemudahan akses dan berbagai fitur yang ditawarkan Canva menjadikannya

alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik sekaligus memperkuat literasi digital mereka.

Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas juga menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak dini. Menurut (Runco, 2004), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang berguna dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Dalam pembelajaran, kreativitas dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi ide, menciptakan solusi, dan menghasilkan produk yang orisinal. Dalam hal ini, Canva dapat menjadi platform yang mendukung peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk visual melalui pembuatan poster dan brosur.

Pembuatan poster dan brosur merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Poster dan brosur tidak hanya memerlukan kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi desain, tetapi juga keterampilan konseptual dalam menyusun informasi dan pesan yang akan disampaikan kepada audiens (Wulandari, 2021). Melalui tugas ini, peserta didik diajak untuk berpikir secara sistematis tentang topik yang mereka presentasikan, memilih elemen visual yang tepat, serta menyajikan informasi secara singkat namun informatif. Dengan demikian, tugas pembuatan poster dan brosur dapat menjadi sarana yang baik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan literasi digital peserta didik.

Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), di mana peserta didik terlibat dalam pembuatan produk nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Melalui proyek pembuatan poster dan brosur, peserta didik tidak hanya belajar tentang teknologi dan desain, tetapi juga tentang kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Krauss & Boss, 2013). Pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar karena mereka merasa memiliki kendali atas hasil akhir dari pekerjaan mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong mereka untuk terus mengeksplorasi kemampuan kreatif mereka.

Selain itu, Canva juga memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Guru dapat menggunakan tugas pembuatan poster dan brosur sebagai salah satu instrumen untuk menilai pemahaman untuk membuat poster dan Brosur tentang kesenian lokal yang ada di daerah dan sekitar lingkungan mereka. Dengan cara ini, penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Putra, 2018).

Penelitian ini dilakukan di SDN Gebang, Kota Surakarta, dengan fokus pada peserta didik kelas VI. Pemilihan kelas VI sebagai subjek penelitian didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik pada tingkat ini sudah memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi dan memiliki kapasitas untuk mengembangkan literasi digital mereka lebih lanjut. Peserta didik kelas VI juga berada dalam fase transisi menuju jenjang pendidikan menengah, di mana keterampilan literasi digital akan semakin dibutuhkan (Rahmadani, 2019). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva dapat mendukung pengembangan keterampilan tersebut.

Penelitian ini berupaya untuk menggali lebih dalam bagaimana pemanfaatan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik, terutama dalam konteks pembuatan poster dan brosur. Fokus pada peserta didik kelas VI di SDN Gebang, Kota Surakarta, memberikan kesempatan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini dapat memberikan dampak positif pada keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan menyajikan informasi secara visual. Dengan memanfaatkan Canva, diharapkan peserta didik dapat lebih siap menghadapi

tantangan dunia digital yang semakin kompleks serta memiliki keterampilan yang relevan untuk kehidupan di masa depan.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kelas VI SDN Gebang Surakarta sebagai subjek penelitiannya. Menurut (Sukmadinata & Nana, 2011), penelitian tindakan adalah suatu proses pencarian yang sistematis yang dilakukan oleh pelaksana program, seperti guru, dosen, kepala sekolah, atau konselor, dalam aktivitasnya sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas VI SDN Gebang melalui literasi digital menggunakan aplikasi canva . Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VI SDN Gebang, Kota Surakarta, yang berjumlah 20 peserta didik. Pemilihan peserta didik kelas VI dilakukan karena mereka berada pada tingkat yang telah memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi dan siap untuk mengembangkan kreativitas literasi digital. Prosedur penelitian dilakukan selama dua siklus, dimana masing-masing terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara observasi, wawancara, kuisioner, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam hal kreativitas. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai bukti pendukung dari aktivitas yang dilakukan peserta didik serta hasil proyek poster dan brosur yang mereka buat.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang telah dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas VI SDN Gebang melalui literasi digital menggunakan aplikasi canva pada pembuatan poster dan brosur. Hasil penelitian ini dipaparkan dalam dua siklus yang melibatkan berbagai instrumen pengumpulan data seperti tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil pembelajaran dengan dua siklus yang dilakukan dijelaskan berikut ini.

Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan melalui penerapan proyek pembuatan poster dan brosur dengan cara manual menggambar di kertas HVS dan diwarnai. Setelah pelaksanaan siklus I, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan kreatifitas dan minat belajar peserta didik. Hasil post-test menunjukkan bahwa terdapat 13 peserta didik (65%) yang belum mencapai nilai KKM. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa hanya beberapa peserta didik yang menunjukkan peningkatan dalam hal kreatifitas dalam pembuatan proyek poster dan brosur.

Pada Siklus kedua, Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus ini, strategi pengajaran diperbaiki dan peneliti memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah yaitu penggunaan chromebook dan memanfaatkan aplikasi canva dalam pembuatan proyek poster dan brosur. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan canva dalam pembuatan proyek poster dan brosur dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hasil post-test pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 17 peserta didik kelas VII telah berhasil mencapai dan melampaui nilai KKM. Dari hasil observasi selama pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam membuat poster dan brosur. Hal ini juga menambah keefektifan dan keefisien waktu dalam pengerjaan proyek.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus, sementara analisis kualitatif dilakukan melalui observasi langsung dan refleksi

hasil pembelajaran. Peningkatan signifikan pada hasil post-test menunjukkan bahwa penerapan metode Project Based Learning (PjBL) melalui proyek poster dan brosur menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) melalui proyek poster dan brosur menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas VI SDN Gebang Surakarta. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan teknologi literasi digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

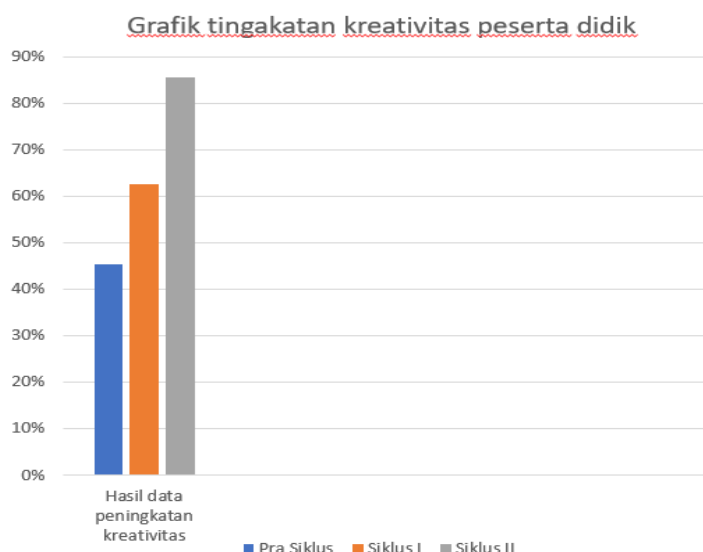
Hasil pembahasan pada penelitian ini dengan menganalisis hasil aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dikelas yaitu, pada siklus I, penerapan model Project Based Learning melalui proyek poster dan brosur dengan pembuatan manual dengan teknik menggambar dan mewarnai hanya beberapa peserta didik yang menunjukkan hasil positif terhadap tingkat kreatifitas. Pada siklus ke II, peneliti memanfaatkan fasilitas chromebook sekolah dengan pembuatan proyek poster dan brosur menggunakan aplikasi Canva menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap tingkat kreatifitas peserta didik. Sebelum penerapan metode ini, kreatifitas dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini tercermin dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil post-test siklus I menunjukkan bahwa hanya 35% peserta didik berhasil memenuhi KKM, sementara 65% peserta didik masih belum mencapai KKM. Beberapa peserta didik seperti Ucok, Rosyid, Jagad, Panca, Erlangga, Alvino, Frediko, Kholis, Wawan, Putri, Rafi, Ghafa, Olivia belum mencapai standar yang ditetapkan. Pada siklus II, terdapat peningkatan signifikan dengan 17 peserta didik berhasil mencapai dan melampaui KKM, menunjukkan persentase ketuntasan 85% dan rata-rata nilai meningkat dari 62,25 pada siklus I menjadi 85,5 pada siklus II.

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Indikator	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2
1.	Rata-Rata	62,25	85,5
2.	Nilai Maksimal	75	90
3.	Nilai Minimal	70	75
4.	Presentase Ketuntasan	35%	85%

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II mencerminkan efektivitas penggunaan proyek poster dan brosur menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran. Pada siklus I, nilai maksimal peserta didik adalah 75 dan nilai minimal 70, dengan rata-rata 62,5. Pada siklus II, nilai maksimal meningkat menjadi 90 dan nilai minimal 75, dengan rata-rata 85,5. Hal ini menunjukkan bahwa proyek poster dan brosur mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik secara signifikan. Jika dibuat grafik tingkatan kreatifitas peserta didik maka akan seperti berikut ini.

Grafik 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik



Tampilan grafik di atas dapat diambil kesimpulan bahwasannya pada grafik kreativitas peserta didik mengalami kenaikan atau peningkatan kreativitas yang berawal dari tahap prasiklus, dilanjutkan dengan tahapan siklus I, dan terakhir pada tahapan siklus II.

### SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) melalui proyek poster dan brosur menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas VI SDN Gebang Surakarta. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada hasil post-test peserta didik pada siklus I sampai siklus II. Pada siklus I, terdapat 13 peserta didik (65%) yang belum mencapai nilai KKM. Namun, pada siklus II, terdapat 17 peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui nilai KKM. Dengan demikian, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus dan hanya pada satu kelas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, seperti dukungan teknologi dan variasi metode pengajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut: Pertama, guru hendaknya membagi kelompok peserta didik sesuai dengan karakteristik dan tingkat kemampuan mereka untuk memastikan setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal dalam proyek poster dan brosur. Kedua, guru perlu memastikan bahwa peserta didik memiliki penguasaan terhadap TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang akan digunakan dalam pembelajaran agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi Canva secara efektif. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak kelas dan siklus untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, eksplorasi metode pengajaran lainnya dan faktor-faktor pendukung pembelajaran juga dapat dilakukan untuk memahami lebih baik bagaimana meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para



pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi penggunaan teknologi dalam kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Belshaw, D. A. (2012). *The essential elements of digital literacies*. ELearning and Digital Cultures.
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 21-35.
- Krauss, J., & Boss, S. (2013). *Thinking Through Project-Based Learning: Guiding Deeper Inquiry*. California: Corwin Press.
- Puspita, D. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 34-49.
- Putra, H. (2018). Evaluasi pembelajaran berbasis proyek melalui media digital. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 55-68.
- Rahayu, E. (2019). Pengembangan literasi digital dalam pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 45-58.
- Rahmadani, S. (2019). Pengembangan literasi digital peserta didik sekolah dasar di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 56-68.
- Runco, M. A. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology. Scholarly articles for journal Creativity*, 675-678.
- Sari, A. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui media digital interaktif pada peserta didik SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 102-118.
- Sukmadinata, & Nana, S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, L. (2021). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 112-120.