

Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Membuat Poster kelas III SDN 2 Ngadirejo

Ayomi Fatwa^{a,1}, Enggar Dhian Pratamanti^{b,2}

^a Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Unnes, Semarang, Indonesia

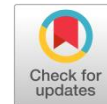
^b Universitas Semarang, Indonesia

¹ ayomifatwa1994@students.unnes.ac.id; ² enggar@usm.ac.id*

Diterima 4 Mei 2026; Direvisi 4 Mei 2026; Diterima 5 Mei 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pola pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva dan mengetahui respon siswa kelas III SDN 2 Ngadirejo terhadap penggunaannya. Metode penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian meliputi 23 siswa dan seorang guru. Data dikumpulkan melalui observasi, tes produk, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai persentase keberhasilan 85,58% dan hasil tes produk siswa sebesar 91,25%, keduanya masuk kategori "sangat baik." Siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur Canva seperti teks, templat, elemen, dan galeri untuk menghasilkan desain poster yang kreatif dan efektif. Selain itu, respon siswa melalui angket menunjukkan rata-rata 3,35 pada skala Likert (1-4), yang juga berada dalam kategori "memenuhi." Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat poster dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, Canva terbukti menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif, khususnya dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dalam penerapan Canva untuk berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan lainnya.



KATA KUNCI

Aplikasi Canva
Kelas III
Membuat Poster
Pemanfaatan
Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop a learning pattern for making posters using the Canva application and to determine the response of third-grade students at SDN 2 Ngadirejo to its use. This research method is descriptive qualitative with 23 students and one teacher as the research subjects. Data was collected through observation, product tests, and questionnaires, then analyzed using triangulation techniques. The results of the study indicate that the teacher's activities achieved a success rate of 85.58%, and the students' product test results were 91.25%, both falling into the "very good" category. Students were able to utilize Canva features such as text, templates, elements, and galleries to create creative and effective poster designs. Additionally, student responses via the questionnaire showed an average score of 3.35 on the Likert scale (1-4), also falling into the "satisfactory" category. This study concludes that the use of the Canva application in learning to create posters can enhance students' skills, creativity, and learning motivation. Thus, Canva has proven to be an effective alternative learning medium, particularly in supporting technology-based learning. This study recommends further development in the application of Canva for various subjects and other educational contexts.



KEYWORD

Canva Application
Grade Three
Learning
Poster Making
Utilization



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah memberikan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Muttaqin et al., 2021). Pendidikan saat ini dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Menurut Hasmiza (2025) pemanfaatan media digital menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan

kebutuhan generasi abad ke-21. Salah satu media digital yang kini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi desain grafis Canva.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam proses belajar di sekolah. Dalam konteks pendidikan, aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Canva membantu guru dan siswa dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus mengasah keterampilan dan kreativitas (Hardhita, 2022).

Canva merupakan aplikasi desain visual berbasis web dan aplikasi mobile yang menyediakan berbagai template siap pakai, memungkinkan penggunaannya termasuk guru dan siswa untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, presentasi, video pendek, dan iklan digital (Parinduri, 2023). Dengan desain yang sederhana dan fitur yang mudah digunakan, Canva sangat cocok digunakan dalam lingkungan pendidikan dasar, khususnya untuk mendukung pembelajaran kreatif dan berbasis proyek (Soro et al., 2024).

Dalam kurikulum Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III, terdapat kompetensi dasar yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun poster. Menurut (Sumartono & Astuti (2018) poster merupakan media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti garis, ilustrasi, dan teks berfungsi untuk menarik perhatian sekaligus menyampaikan pesan secara ringkas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini, diperlukan pendekatan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa (Utaminingsih, 2025). Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menyusun poster masih banyak dilakukan dengan cara konvensional, seperti hanya membaca contoh dari buku dan menggambar poster di atas kertas tanpa media pendukung.

Menurut (Herisal et al. (2024) pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat poster menjadi solusi yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui Canva, siswa tidak hanya belajar menyusun kata-kata poster yang persuasif, tetapi juga belajar menyusun elemen visual seperti gambar, warna, dan tipografi yang mendukung pesan poster. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus mengembangkan

2. Tinjauan Pustaka

Menurut Hasmiza (2025) pemanfaatan media digital menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi abad ke-21. Salah satu media digital yang kini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi desain grafis Canva.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam proses belajar di sekolah. Dalam konteks pendidikan, aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Canva membantu guru dan siswa dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus mengasah keterampilan dan kreativitas (Hardhita, 2022).

Canva merupakan aplikasi desain visual berbasis web dan aplikasi mobile yang menyediakan berbagai template siap pakai, memungkinkan penggunaannya termasuk guru dan siswa untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran seperti poster, presentasi, video pendek, dan iklan digital (Parinduri, 2023). Dengan desain yang sederhana dan fitur yang mudah digunakan, Canva sangat cocok digunakan dalam lingkungan pendidikan dasar, khususnya untuk mendukung pembelajaran kreatif dan berbasis proyek (Soro et al., 2024).

Dalam kurikulum Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III, terdapat kompetensi dasar yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun poster. Menurut (Sumartono & Astuti (2018) poster merupakan media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti garis, ilustrasi, dan teks berfungsi untuk menarik perhatian sekaligus menyampaikan pesan

secara ringkas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini, diperlukan pendekatan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa (Utaminingsih, 2025). Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menyusun poster masih banyak dilakukan dengan cara konvensional, seperti hanya membaca contoh dari buku dan menggambar poster di atas kertas tanpa media pendukung.

Menurut (Herisal et al. (2024) pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat poster menjadi solusi yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui Canva, siswa tidak hanya belajar menyusun kata-kata poster yang persuasif, tetapi juga belajar menyusun elemen visual seperti gambar, warna, dan tipografi yang mendukung pesan poster. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus mengembangkan

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Waruwu et al. (2025) penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta atau karakteristik dari suatu objek atau subjek secara akurat sesuai dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan mengembangkan proses pembelajaran dalam membuat poster agar lebih kreatif dan inovatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III SDN 2 Ngadirejo selama tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025, pertemuan kedua pada 14 Juni 2025, dan pertemuan ketiga pada 16 Juni 2025.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Kelas III serta 23 siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, penilaian terhadap produk, dan penyebaran angket.

Prosedur

Teknik observasi digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan guru dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menyusun poster dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Sementara itu, teknik tes produk diterapkan untuk mengevaluasi 23 karya desain poster siswa yang dibuat menggunakan Canva, dengan fokus pada struktur poster serta unsur kebahasaan yang digunakan. Adapun teknik angket berupa pertanyaan tertulis yang diisi oleh siswa, bertujuan untuk menggambarkan tanggapan mereka terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran membuat poster.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu: (1) data mengenai pelaksanaan pembelajaran membuat poster dengan bantuan Canva, yang diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan hasil evaluasi produk siswa; serta (2) data mengenai tanggapan siswa terhadap pemanfaatan Canva dalam pembelajaran, yang dikumpulkan melalui angket berisi 15 pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen data pada penelitian ini yaitu lembar observasi guru, tes produk dan angket. Pada lembar observasi dan lembar angket menggunakan model skala likert dengan kriteria 1—4, yaitu 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = kurang setuju, dan 1 = tidak setuju. Skala likert digunakan mengukur pendapat atau persepsi terhadap suatu fenomena (Sukmadinata, 2013). Instrumen tes produk digunakan untuk mengukur

keberhasilan pembelajaran membuat poster pada tingkat individu serta efektivitas pemanfaatan aplikasi Canva secara keseluruhan.

Teknik Analisis Data

Pada lembar observasi guru menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Seluruh Skor}} \times 100 \quad (1)$$

Hasil yang diperoleh dari rumus di atas dicocokkan dengan tabel penilaian berikut.

Tabel 1: Penilaian Aktivitas Guru pada Pembelajaran Membuat Poster

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik (SB)
61-80	Baik (B)
41-69	Cukup (C)
<40	Kurang (K)

Tabel di atas merujuk pada lembar penilaian yang valid dan layak, disusun oleh Marwadi & Sodik (2022). Hasil tes produk pada tingkat individu dihitung menggunakan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100 \quad (2)$$

Hasil nilai yang diperoleh siswa dibandingkan dengan kriteria keberhasilan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2: Kriteria Hasil Tes Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	81-100	Sangat Baik (B)
2	61-80	Baik (B)
3	41-60	Cukup (C)
4	<40	Kurang (K)

Setelah merekap keseluruhan nilai siswa dan mencocokkannya dengan kriteria yang ditentukan, tingkat keberhasilan penelitian melalui tes produk dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa sesuai kriteria}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \quad (3)$$

Tabel 3: Presentase keberhasilan Tes Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	81-100	Sangat Baik (B)
2	61-80	Baik (B)
3	41-60	Cukup (C)
4	<40	Kurang (K)

Instrumen data melalui angket digunakan untuk mengukur tingkat respons siswa terhadap penelitian dalam pembelajaran membuat poster. Angket tersebut dirancang dengan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–4. Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Total seluruh skor}}{\text{Jumlah data respon}} \quad (4)$$

Hasil perhitungan dengan rumus tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel tingkat pencapaian respons siswa berikut.

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	0,99 - 2,00	Tidak Memenuhi
2	2,00 - 3,00	Kurang Memenuhi
3	3,01 – 3,99	Memenuhi
4	4,00	Sangat Memenuhi

Metode analisis data dalam penelitian ini meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu metode yang memverifikasi keakuratan data dengan membandingkannya dengan sumber atau pendekatan lain guna menguji kredibilitas data.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pembelajaran membuat poster dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang terdiri dari empat tahap: orientasi, pembelajaran membuat poster dan pengenalan aplikasi Canva, serta asesmen. Pada tahap orientasi, peneliti memperkenalkan diri kepada siswa sekaligus menjelaskan tujuan pembelajaran yang juga terkait dengan tujuan penelitian. Tahap pembelajaran membuat poster dan pengenalan aplikasi Canva dilaksanakan dengan metode pembelajaran langsung. Dalam tahap ini, guru memaparkan struktur membuat poster dan unsur kebahasaannya menggunakan contoh poster yang telah dibuat melalui aplikasi Canva. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang berbagai fitur Canva dan cara penggunaannya. Tahap asesmen merupakan tahap penilaian, di mana siswa diminta untuk membuat poster mereka sendiri. Hasil karya siswa dari tahap ini menjadi sumber data untuk instrumen tes produk.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung selama tiga kali pertemuan melalui pembelajaran tatap muka terbatas yang dilakukan dua hari sekali. Sistem pembelajaran dilakukan secara bergantian, di mana pada kelas pertama siswa dengan nomor presensi ganjil mengikuti pembelajaran, sedangkan pada kelas kedua di hari berbeda diikuti oleh siswa dengan nomor presensi genap.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan tahap orientasi atau perkenalan. Dalam sesi ini, guru memperkenalkan diri kepada siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga memulai pembelajaran dengan mengadakan sesi tanya jawab mengenai poster serta aplikasi Canva yang akan dipelajari lebih lanjut pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran berlangsung selama 90 menit yang terdiri dari 15 menit kegiatan pendahuluan, 60 menit kegiatan inti, dan 15 menit kegiatan penutup. Pembelajaran pada pertemuan tersebut menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Interaction*). Pada kegiatan inti, guru menjelaskan struktur poster dan unsur kebahasaannya dengan memperlihatkan contoh poster yang telah dibuat sebelumnya menggunakan aplikasi Canva melalui proyektor. Selain itu, guru juga menjelaskan berbagai fitur dalam aplikasi Canva beserta cara penggunaannya. Selama pembelajaran, guru menampilkan langsung aplikasi Canva beserta contoh desain poster yang telah dibuat, kemudian mengajak siswa untuk mencoba menggunakan fitur-fitur tersebut pada *cromebook* masing-masing. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, baik mengenai struktur dan unsur kebahasaan poster maupun kendala saat menggunakan aplikasi Canva. Setelah kegiatan inti selesai, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat desain poster dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaannya

menggunakan aplikasi Canva, kemudian mengumpulkannya melalui Google Form paling lambat tiga hari sebelum pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan ketiga, guru mengumumkan nilai hasil desain poster yang dibuat oleh siswa. Selanjutnya, guru menampilkan tiga desain poster terbaik dan membahasnya berdasarkan struktur serta unsur kebahasaannya.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari teknik observasi dalam penelitian ini berasal dari pengamatan langsung terhadap tahapan proses pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva oleh guru kelas III SDN 2 Ngadirejo, yaitu Budi Astuti, S.Pd. Data hasil observasi mengenai proses pembelajaran membuat poster tersebut dapat dilihat pada lembar observasi berikut.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
A. Pendahuluan					
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dan menanyakan kabar siswa				√
2	Guru memberi pertanyaan dan mengulas kembali materi teks pembelajaran pada pertemuan sebelumnya			√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran membuat poster				√
A. INTI					
4	Guru memberikan penjelasan terkait struktur dan kebahasaan poster			√	
5	Guru menayangkan sebuah contoh desain poster pada aplikasi canva melalui layar proyektor serta menjelaskan sistematika penggunaan fitur-fitur aplikasi secara langsung				√
6	Guru menjelaskan struktur serta ciri kebahasaan poster melalui contoh desain poster secara langsung sekaligus menjelaskan fungsi fitur-fitur aplikasi canva melalui proyektor.				√
7	Guru meminta siswa mempraktikkan langsung setiap fitur aplikasi canva dan memberi kesempatan untuk bertanya terkait fungsi setiap fitur			√	
8	Guru membantu siswa mengatasi kendala dalam mengoperasikan setiap fitur			√	

	aplikasi canva.				
9	Guru menyampaikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yaitu membuat sebuah desain poster menggunakan aplikasi canva				√
10	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan				√
B. Penutup					
11	Guru meminta siswa untuk merefleksi kegiatan pembelajaran			√	
12	Guru menutup kegiatan pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa.				√
	Total			5	7

Data dalam tabel di atas dapat dimasukkan ke dalam rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Seluruh Skor}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{5 \times 3 + 7 \times 4}{12 + 4} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{43}{48} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 85,58 \%$$

Pembelajaran menggunakan aplikasi Canva telah menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan penilaian terhadap 12 aspek yang mencakup tiga tahapan utama: pendahuluan, inti, dan penutup. Rata-rata skor penilaian sebesar 85,58% mencerminkan bahwa guru telah melaksanakan tugasnya dengan kriteria sangat baik dalam mengelola pembelajaran. Pada tahap pendahuluan, guru berhasil membuka pembelajaran dengan menanyakan kabar siswa, mengulas kembali materi sebelumnya, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Dua dari tiga aspek pada tahap ini mendapatkan penilaian maksimal, menunjukkan bahwa kegiatan pembukaan yang dilakukan oleh guru telah menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan terarah. Meski demikian, terdapat peluang untuk meningkatkan ulasan materi agar siswa lebih terhubung dengan pembelajaran sebelumnya.

Pada tahap inti, yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran ini, terdapat tujuh aspek yang dinilai, dan guru secara umum telah melaksanakan tugasnya dengan baik. Guru memberikan penjelasan yang rinci terkait struktur dan kebahasaan poster, menayangkan contoh desain poster melalui proyektor, serta menjelaskan fitur-fitur dalam aplikasi Canva secara langsung. Beberapa aspek ini mendapatkan skor tertinggi, yang menunjukkan bahwa guru mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung fitur-fitur dalam aplikasi Canva, yang menjadi langkah penting dalam pembelajaran berbasis praktik. Meski demikian, penilaian menunjukkan bahwa beberapa aspek, seperti membantu siswa menghadapi kendala teknis dalam mengoperasikan aplikasi, masih dapat ditingkatkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa semua siswa merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi dan mampu menghasilkan karya sesuai yang diharapkan.

Pada tahap penutup, guru telah melaksanakan kegiatan refleksi pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa dengan sangat baik. Kegiatan refleksi mendapatkan penilaian baik, sementara pemberian motivasi kepada siswa mendapatkan skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya fokus pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga memperhatikan penguatan mental dan semangat belajar siswa. Aspek ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, di mana siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan desain poster telah berjalan dengan baik dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Guru mampu memadukan teknologi dengan strategi pembelajaran yang efektif, sehingga siswa dapat memahami materi sekaligus mengasah keterampilan praktis mereka. Untuk ke depannya, guru disarankan untuk lebih memaksimalkan keterlibatan siswa dalam tahap ulasan materi dan memberikan bimbingan teknis yang lebih intensif selama siswa mempraktikkan aplikasi Canva. Dengan begitu, pembelajaran tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mendukung siswa dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi secara mandiri. Melalui upaya ini, proses pembelajaran akan semakin bermakna dan memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Data hasil tes produk dalam penelitian ini berasal dari 24 desain poster yang dibuat oleh siswa menggunakan aplikasi Canva. Setiap elemen struktur poster dirancang dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Penilaian terhadap desain poster tidak hanya didasarkan pada banyaknya fitur yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memanfaatkan fitur tersebut secara optimal dan kreatif sehingga menghasilkan desain poster yang menarik. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva meliputi berbagai elemen yang mendukung kreativitas siswa dalam mendesain poster. Adapun fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva yaitu sebagai berikut.

1. Fitur Teks

Fitur teks pada aplikasi Canva menggunakan sistem call to action (CTA), yang memungkinkan pengguna menambahkan teks ke dalam desain atau gambar yang sedang diedit. Selain itu, fitur ini menyediakan beragam pilihan jenis huruf yang dapat meningkatkan daya tarik desain yang dibuat.

2. Templat

Fitur templat dirancang untuk membantu pengguna memilih templat yang sesuai dengan desain yang ingin dibuat. Canva menyediakan berbagai templat menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar desain. Pengguna juga dapat menambahkan ikon, gambar, atau elemen lainnya untuk menyesuaikan desain sesuai kebutuhan.

3. Elemen

Fitur elemen pada Canva menawarkan berbagai ikon dan bentuk menarik untuk mempercantik desain. Elemen ini mencakup berbagai bentuk seperti gambar kecil, garis, kotak, dan lainnya, yang dapat digunakan untuk memberikan sentuhan kreatif pada desain.

4. Galeri

Fitur galeri memungkinkan pengguna menambahkan gambar atau foto dari luar aplikasi Canva ke dalam desain mereka. Fitur ini sangat berguna ketika gambar atau foto yang diperlukan berasal dari produk atau jasa yang sedang didesain.

5. Fitur Tambahan

Fitur tambahan di Canva mencakup berbagai komponen untuk meningkatkan daya tarik visual atau audio dari desain. Fitur ini meliputi elemen seperti audio, animasi, video, gaya, bagan, dan lain-lain, yang mendukung pembuatan desain dengan aspek audio-visual yang lebih menarik.

Data dari tes produk dalam penelitian ini diperoleh melalui analisis masing-masing desain poster yang dibuat oleh 23 siswa kelas III SDN 2 Ngadirejo. Data ini diambil berdasarkan dua aspek penilaian, yaitu struktur poster dan unsur kebahasaannya. Penilaian aspek struktur poster mencakup orientasi, isi utama poster, dan persuasif, yang masing-masing dinilai berdasarkan kesesuaian, keterkaitan, serta keunikan. Sementara itu, aspek kebahasaan poster dinilai dari kreativitas dalam mengolah bahasa untuk mengajak khalayak dalam posternya, serta kejelasan setiap unsur bahasa yang digunakan. Selain itu, aspek kebahasaan juga menekankan pada penggunaan bahasa poster yang mengandung nilai kesastraan, seperti pantun, peribahasa, syair, atau puisi. Hal ini bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai sastra di kalangan siswa dan masyarakat luas.

Tabel 2 : Hasil Tes Produk

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Struktur Poster	Unsur Kebahasaan
1	ADO	82	90
2	AF	86	87
3	AHG	58	58
4	AZA	80	75
5	AFP	90	95
6	AEA	80	89
7	ADP	58	58
8	ABS	90	87
9	AWK	87	85
10	BAD	85	85
11	LB	93	90
12	MAN	79	84
13	MFK	85	86
14	MHP	83	82
15	PYM	81	82
16	RAF	92	90
17	RNAD	80	78
18	RRY	75	80
19	SMK	94	90
20	SF	86	82
21	MFS	89	85
22	AG	87	82
23	MDI	85	86

Berdasarkan data nilai hasil desain poster siswa, tes produk dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang masuk dalam kategori “Sangat Baik.” Hal ini terlihat dari capaian nilai tertinggi pada aspek struktur poster dan unsur kebahasaan, masing-masing sebesar 94 dan 95. Nilai tertinggi pada aspek struktur poster dicapai melalui kesesuaian desain dengan foto sesuai tema poster, penempatan judul yang menarik, kelengkapan bagian justifikasi, serta keterkaitan antarbagian dalam struktur poster. Sementara itu, nilai tertinggi pada aspek kebahasaan diperoleh dengan memenuhi unsur kebahasaan yang dibutuhkan, penggunaan bahasa yang kreatif, serta penambahan unsur sastra seperti pantun yang memberikan daya tarik unik bagi poster

tersebut. Data ini menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur dalam aplikasi Canva, seperti teks, templat, elemen, fitur galeri, dan lainnya, untuk menghasilkan desain poster yang menarik dan efektif.

Namun demikian, hasil tes produk juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai rendah, yaitu 75. Nilai ini disebabkan oleh kurangnya kesesuaian desain poster dengan produk yang dipromosikan dan kekurangan pada struktur poster, khususnya pada bagian justifikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu memaksimalkan fitur-fitur Canva untuk menyusun desain poster secara optimal. Selain itu, terdapat siswa lain yang mendapatkan nilai paling rendah, yaitu 58, yang disebabkan oleh plagiasi poster dan ketiadaan desain yang dihasilkan. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran menyusun desain poster menggunakan aplikasi Canva belum sepenuhnya berhasil dalam memotivasi seluruh siswa untuk berkreasi secara mandiri.

Hasil tes produk dalam penelitian ini secara keseluruhan dirangkum dalam tabel dengan skala Likert yang berkisar dari kategori 1 hingga 4. Pada aspek struktur poster, sebanyak 16 siswa memperoleh nilai 4, 5 siswa memperoleh nilai 3, 2 siswa memperoleh nilai 2, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai 1. Sementara itu, pada aspek kebahasaan, terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai 4, 3 siswa memperoleh nilai 3, dan 2 siswa memperoleh nilai 2, dengan tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai 1. Gambaran keseluruhan nilai tersebut dapat dilihat secara sederhana melalui tabel berikut.

Aspek yang Dinilai	Nilai			
	4	3	2	1
Struktur Poster	16	5	2	0
Unsur Kebahasaan Poster	18	3	2	0
Presentase	$\frac{34}{46} \times 100$ = 74%	$\frac{8}{46} \times 100$ = 17%	$\frac{4}{46} \times 100$ = 9%	

$$skor = \frac{(34 \times 4) + (8 \times 3) + (4 \times 2)}{46}$$

$$skor = \frac{168}{46} = 3,65$$

Dari hasil skor diatas dapat diketahui bahwa meanya sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{mean}{skala\ maksimum} \times 100$$

$$Presentase = \frac{3,65}{4} \times 100 = 91,25\%$$

Setelah data diolah, sebanyak 74% dari 23 siswa masuk ke dalam kategori “sangat baik” dengan nilai 4, 17% siswa masuk ke dalam kategori “baik” dengan nilai 3, 9% siswa masuk ke dalam kategori “kurang baik” dengan nilai 2, dan tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori “tidak baik.” Berdasarkan data tersebut, pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva dapat dikatakan berhasil dengan kategori “sangat baik.” Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang masuk ke dalam kategori “sangat baik” dan “baik,” yaitu mencapai 91%. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva terbukti sangat membantu siswa dalam pembelajaran membuat poster.

Keberhasilan penerapan pembelajaran membuat poster dapat diklasifikasikan berdasarkan dua aspek utama, yaitu aktivitas guru dan hasil tes produk. Kedua aspek ini memiliki keterkaitan erat, di mana

keberhasilan aktivitas guru dapat diukur secara objektif melalui hasil tes produk siswa, sementara keberhasilan tes produk siswa juga sangat bergantung pada kualitas aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh, penerapan pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva dapat dikategorikan sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut.

Aktivitas Guru	Tes Produk	Hasil
85,58	91,25	$\frac{176,83}{2} = 88,41$

Berdasarkan data yang diperoleh, aktivitas guru mencapai persentase 85,58% dan tes produk mencapai persentase 91,25%. Kedua aspek tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik.” Secara keseluruhan, kategori penerapan pembelajaran membuat poster dapat dilihat dari rata-rata kedua aspek tersebut, yaitu 88,41. Hasil ini berada dalam rentang interval 81–100, yang termasuk kategori “sangat baik.” Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva dapat dikategorikan sebagai “sangat baik.”

Data respon siswa diperoleh melalui lembar angket yang diisi oleh siswa pada pertemuan ketiga penelitian. Angket tersebut terdiri dari 15 komponen pertanyaan (KP) yang bertujuan untuk mengukur respon siswa terhadap pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat poster. Data respon siswa ini digunakan untuk memperkuat keobjektifan data terkait penerapan pembelajaran yang telah dilakukan.

Komponen pertanyaan dalam angket disusun menggunakan model skala Likert dengan empat kategori, yaitu Sangat Suka (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Berikut adalah komponen pertanyaan yang disajikan dalam angket tersebut.

No	Komponen Pertanyaan (KP)
1	Aplikasi Canva memberikan manfaat dalam menyusun poster berbahasa Indonesia.
2	Belajar membuat poster menggunakan aplikasi Canva meningkatkan keterampilan saya.
3	Aplikasi Canva mendorong saya untuk menemukan ide-ide kreatif dalam pembelajaran membuat poster.
4	Belajar membuat poster dengan aplikasi Canva memperkuat komitmen saya dalam belajar.
5	Penggunaan Canva dalam pembelajaran membuat poster mendorong saya untuk lebih berinisiatif.
6	Pembelajaran dengan Canva meningkatkan optimisme saya dalam belajar membuat poster.
7	Saya dapat mempraktikkan materi membuat poster secara langsung melalui aplikasi Canva.
8	Aplikasi Canva meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari Bahasa Indonesia.
9	Saya dapat menerapkan kemampuan desain saya saat belajar membuat poster Bahasa Indonesia.
10	Canva dapat saya manfaatkan sebagai media pembelajaran selain untuk Bahasa Indonesia.
11	Aplikasi Canva membantu saya mengeksplorasi potensi dan minat belajar saya.
12	Saya lebih mudah memahami membuat poster dengan mempraktikkannya langsung menggunakan Canva.
13	Saya merasa aplikasi Canva sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran membuat poster

14	Fitur-fitur pada Canva sangat membantu saya dalam menyusun membuat poster.
15	Aplikasi Canva merupakan media alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran.

Lembar angket pada penelitian ini telah diisi oleh 23 siswa kelas III SDN 2 Ngadirejo. Data dari angket tersebut didapatkan distribusi jawaban sebagai berikut.

Kategori Respon	Jumlah Respon	Total Skor
Sangat Setuju (4)	197	788
Setuju (3)	84	252
Kurang Setuju (2)	50	100
Tidak Setuju (1)	15	15
Total	345	1.155

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata data adalah sebagai berikut.

$$mean = \frac{1.155}{345} = 3,35$$

Hasil analisis data angket yang diisi oleh 23 siswa kelas III SDN 2 Ngadirejo menunjukkan rata-rata nilai respon siswa sebesar 3,35. Nilai ini berada dalam kategori "Memenuhi," karena termasuk dalam rentang skala Likert 3,01–4,00. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva. Sebagian besar siswa memberikan kategori "Sangat Setuju" dengan total skor 788, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap manfaat dan efektivitas aplikasi Canva dalam pembelajaran. Respon kategori "Setuju" juga cukup signifikan dengan total skor 252, sementara kategori "Kurang Setuju" dan "Tidak Setuju" memiliki nilai yang jauh lebih kecil, yaitu 100 dan 15, yang menegaskan bahwa sebagian besar siswa merasakan dampak positif dari penggunaan Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan, motivasi, dan kreativitas dalam membuat poster, serta menjadi media pembelajaran yang efektif di kelas.

5. Penutup

Simpulan

Secara keseluruhan, pembelajaran membuat poster menggunakan aplikasi Canva di kelas III SDN 2 Ngadirejo dapat dikategorikan sangat berhasil. Penerapan Canva tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, keterampilan desain, serta literasi digital. Guru berhasil mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif dan siswa merespons dengan antusias dan hasil yang memuaskan.

Ke depan, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat terus dikembangkan untuk berbagai materi dan jenjang kelas lainnya. Selain itu, dibutuhkan pelatihan lanjutan bagi guru untuk memperdalam penguasaan fitur Canva, serta pendampingan lebih intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Saran

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan, termasuk bagi pendidikan di tingkat dasar. Fitur-fitur Canva yang praktis, sederhana,

dan lengkap memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa. Maka, aplikasi ini sangat perlu dikenalkan dan dimanfaatkan bagi pendidikan tingkat dasar.

Daftar Pustaka

- [1] Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61.
<https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- [2] Hardhita, R. S. (2022). Penerapan Aplikasi Canva pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1134–1140.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1134-1140>
- [3] Herisal, Hambali, & Avicenna, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Canva dalam Membuat Poster pada Siswa Kelas VIII MTS Yapit Taretta secara efisien , meningkatkan minat belajar siswa , dan dan membantu siswa mengingat kembali. 1(3), 138–150.
- [4] Journal, D., & Education, O. (2025). MODEL KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM DI ERA DIGITAL : MENGOPTIMALKAN TEKNOLOGI UNTUK. 11(1), 164–177.
- [5] Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(8), 198–207.
- [6] Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886.
<https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>
- [7] N. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
- [8] Siswa, K., Vi, K., & Kapuk, S. D. N. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan. 5, 2219–2224.
- [9] Sumartono, & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media edukasi kesehatan. *Komunikologi*, 15(1).
<https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2019/03/2.-Penggunaan-Poster-Sebagai-Media-Komunikasi-Kesehatan.pdf>
- [10] Utaminingsih, N. (2025). Inovasi Pembelajaran IPAS dengan Pendekatan Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Mengamati dan Menganalisis Fenomena Alam di MI Islamiyah 01 Tuwel. 1, 351–356.
- [11] Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>