



CANVA SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN IKLAN SLOGAN DAN POSTER PADA MODEL PROJECT-BASED LEARNING

Fitri Zulhandayani*, SMP Swasta Islam Terpadu Nurul Azmi, Medan, Indonesia

ABSTRACT

Technological developments are the reason a teacher must participate in improving teaching abilities with innovative learning methods. The use of technological media in the teaching process will have many benefits and be able to increase student creativity, especially in advertising material, slogans and posters. Media that is easy for students to have been their gadgets, along with their social media. Various information that can improve students' abilities can be accessed easily on the internet. So that students are accustomed to applying many things using their gadgets and the internet. Canva is an application that is easy for students to access, and its use is also not complicated to learn. This study aims to provide an explanation that the Project-Based Learning model is capable of being an effort to improve students' ability to creatively compose advertising text, slogans, and posters. The method used in this research is the Classroom Action Research (CAR) method which is directly investigated by the teacher (researcher). This type of research is also used with a descriptive approach where the research results will be described in detail. Based on the research that has been done, the results obtained are that the Project-Based Learning model implemented by using the Canva application is able to increase student creativity in designing advertisements, slogans and posters very creatively.

ARTICLE HISTORY

Received 14/01/2023
Revised 28/01/2023
Accepted 02/03/2023
Published 06/03/2023

KEYWORDS

Canva; Project-Based Learning;; student creativity.

CITATION (APA 6th Edition)

Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 126-131.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ fitrizhandayani@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6522>

PENDAHULUAN

Guru yang kreatif dalam pengelolaan pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar siswa untuk terus berkembang (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021). Siswa yang terbiasa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan maka akan memiliki kemampuan belajar yang meningkat (Adewiyah, 2019; Maulana & Nurhafizah, 2019). Berdasarkan hal tersebut inovasi yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu pemanfaatan teknologi yang terus berkembang (Shalikhah, 2017). Oleh sebab itu, peneliti memberikan gambaran salah satu media yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu Canva (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021; Mila, Nuralamsyah, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021).

Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan peserta didik. Canva menuntut peserta didik kreatif dalam penyelesaian desain yang ingin dikerjakan (Alfian et al., 2022). Untuk menggunakan Canva, peserta didik hanya perlu mengunduh aplikasi Canva di gawai mereka masing-masing atau bahkan mengaksesnya di web browser yang mereka miliki pada perangkat laptop ataupun komputer. Canva menjadi salah satu aplikasi yang paling dekat dengan peserta didik karena gawai adalah salah satu perangkat yang paling sering digunakan oleh peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021; Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Tujuan penelitian ini yaitu memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis Canva ini mampu menjadi upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun teks iklan, slogan dan poster dengan kreatif (Nurhidayah, Wibowo, & Astra, 2021).

Penelitian ini mengambil materi kelas VIII tingkat SMP/MTs terdapat materi Iklan, slogan dan poster pada Kompetensi Dasar 4.4 Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan atau poster secara lisan dan tulis. Sehingga keterampilan siswa sangat dibutuhkan. Kreativitas siswa menyajikan iklan, slogan dan poster ini masih tampak minim (Lubis, 2018). Hal ini peneliti ketahui

setelah melakukan observasi hasil kerja siswa. Biasanya guru hanya akan memberikan media kertas sebagai wadah siswa untuk mengkreasikan hasil kerjanya. Sehingga siswa akan membutuhkan banyak alat dan bahan seperti pulpen warna, serta hiasan lainnya yang disesuaikan dengan kreativitas siswa. Hal ini menjadi rumit untuk siswa, di mana jika ada siswa yang tidak membawa alat dan bahan maka mereka tidak akan bisa memberikan hasil kerja yang maksimal. Sehingga hasil desain iklan, slogan dan poster yang dikerjakan siswa akan tampak tidak berwarna. Siswa yang tidak bisa menggambar juga akan menjadi kurang maksimal hasil penyelesaiannya.



Gambar 1: Hasil Produk Observasi Awal

Sumber: dokumentasi penulis

Penelitian ini menawarkan penggunaan model *Project-Based Learning* yang kemudian akan menciptakan suatu produk menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi yang mudah untuk diakses oleh siswa serta penggunaannya juga tidak rumit untuk dipelajari (Munawaroh, Subali, & Sopyan, 2012). Canva berperan penting sebagai media yang menarik untuk digunakan siswa (Purba & Harahap, 2022). Penggunaannya yang mudah serta *icon* dan *tools* yang sederhana membentuk kreativitas siswa terus meningkat (Fitria, Habibi, Hakim, & Islamiyah, 2021). Canva akan memberikan dampak yang baik pada aplikatif pembelajaran. Hal ini juga disebabkan karena guru memberikan dorongan dan contoh yang mudah untuk dilakukan siswa pada penggunaan aplikasi Canva tersebut.

Penelitian ini juga berperan untuk memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* ini mampu menjadi upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun teks iklan, slogan dan poster dengan kreatif. Aplikatif pembuatan serta pilihan warna dan *icon* yang akan menjadi elemen pendukung produk juga akan sangat mudah didapatkan pada aplikasi Canva. Hal inilah yang menjadikan peneliti merasa perlu membuat penelitian dengan judul.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang pada dasarnya memiliki sebuah tujuan guna mengembangkan keterampilan baru atau bahkan cara pendekatan baru untuk memecahkan suatu masalah. Siklus yang dibutuhkan pada penggunaan penelitian ini yaitu 2 siklus guna memperkuat dan memberikan dampak keberhasilan dari metode dan model pembelajaran yang dilakukan. Penelitian dilakukan dengan penerapan secara langsung di kelas. Menurut Farhana dan Awiria mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas mengharuskan peneliti untuk terlibat secara langsung pada pelaksanaan kegiatan tersebut. Sehingga penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif agar data yang diperoleh dapat dijelaskan dengan jelas dan terperinci (Farhana & Awiria, 2019).

Penelitian ini merupakan penelitian yang berupaya meningkatkan kemampuan siswa mendesain iklan, slogan dan poster yang kreatif melalui aplikasi Canva. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII Hasyim Asy 'Ari SMP Swasta Islam Terpadu Nurul Azmi Medan TP 2022/2023. Rencana tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Juanda mengatakan bahwa PTK model Kemmis dan McTaggart memiliki empat komponen yaitu perencanaan, aksi/tindakan, observasi, dan refleksi (Juanda, 2016). Bila suatu siklus telah selesai diimplementasikan hingga penyelesaian refleksi maka dibentuklah sebuah perencanaan ulang yang kemudian akan dilaksanakan dalam bentuk siklus berikutnya. Keempat komponen tersebut menjadi dasar proses berlangsungnya penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi secara langsung oleh peneliti (guru). Observasi langsung merupakan sebuah pengamatan yang dilakukan akan suatu gejala ataupun proses yang terjadi pada situasi sebenarnya bahkan diamati langsung oleh pengamat. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa: (1) lembar observasi yang berisi lembar observasi ketika merencanakan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2; (2) lembar observasi hasil belajar siswa berupa dokumen hasil belajar (Victor, Suryani, & Abdussamad, 2015). Data yang telah dikumpulkan dianalisis berupa skor pada perencanaan dan pelaksanaan model pembelajaran PjBL, dilakukanlah analisis dari hasil produk yang telah didesain oleh peserta didik secara berkelompok menggunakan aplikasi Canva.

No.	Total Poin	Kriteria
1.	Hanya memenuhi satu aspek	Tidak Berhasil
2.	Hanya memenuhi dua aspek	Kurang Berhasil
3.	Memenuhi tiga aspek	Cukup Berhasil
4.	Telah memenuhi keempat aspek	Berhasil
5.	Telah memenuhi keseluruhan aspek	Sangat Berhasil dengan Maksimal

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk

Sumber: dokumentasi penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Hasil dari observasi yang dilakukan pada siklus I ini akan menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi yang dilakukan yaitu mengacu pada siklus I karena tujuan yang dibutuhkan belum tercapai. Segala bentuk dari kekurangan pada tahap ini harus diperbaiki dari sisi guru maupun siswa guna meningkatkan hasil ketercapaiannya. Hasil tes yang telah selesai dilaksanakan menunjukkan bahwa telah ditemukan peningkatan hasil belajar dari pertemuan sebelum dilaksanakan penelitian meskipun kenaikan belum signifikan.

Siklus I ini masih memerlukan beberapa hal yang harus diperhatikan bahkan diperlukannya pengawasan yang ketat pada penggunaan gawai sebagai media ajar penyelesaian project, hal yang perlu diperhatikan tersebut adalah:

1. Aturan belajar harus ditekankan kepada peserta didik seperti pemanfaatan penggunaan gawai yang tidak efisien, pembatasan waktu penyelesaian project.
2. Konsekuensi kepada siswa yang tidak menaati aturan perlu disampaikan.
3. Kreativitas siswa untuk mendesain masih terikat pada template, masih ditemukan siswa yang bahkan tidak mengedit pilihan warna serta beberapa elemen pada template yang telah tersedia pada aplikasi.

Berikut merupakan penilaian produk yang telah dihasilkan peserta didik menggunakan aplikasi Canva.

Nama Kelompok	Penilaian Kreativitas Pemanfaatan Aplikasi Canva					Total Poin
	Tata Letak	Pilihan Warna	Kalimat Persuasif	Elemen Pendukung	Diksi	
Tere Liye	-	✓	✓	-	✓	3
Boy Chandra	-	-	✓	-	✓	2
Andrea Hirata	-	-	✓	✓	✓	3
Asma Nadia	-	✓	✓	✓	✓	4
Dee Lestari	-	✓	✓	-	✓	3
Pidi Baiq	-	✓	✓	-	✓	3

Tabel 2. Penilaian Hasil Produk Siklus I

Sumber: dokumentasi penulis

Dari hasil penilaian pada siklus I belum ditemukan peserta didik yang kreatif secara menyeluruh. Hal tersebut tampak pada penilaian tata letak. Pada penilaian tata letak jelas bahwa seluruh siswa masih terfokus pada template yang tersedia pada aplikasi tanpa mengolah peletakan beberapa elemen yang telah tersedia. Bahkan hanya dua kelompok peserta didik yang menyisipkan elemen tambahan pada desain yang telah dirancang bersamaan dengan rekan satu kelompok. Hal ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan aplikasi Canva terlaksana masih kurang maksimal. Akan tetapi pengaplikasiannya sudah cukup baik karena seluruh siswa mampu menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain iklan, slogan dan poster. Seluruh siswa juga mampu dengan sangat baik menggunakan kalimat persuasif dan diksi yang sesuai dengan tema produk yang mereka ciptakan. Sehingga meskipun tampak kekurangan pada hasil belajar peserta didik, namun juga tampak perubahan semangat dan kreativitas peserta didik untuk memilih tema dan desain produk mereka secara berkelompok. Sehingga penelitian pada siklus I meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan secara maksimal, namun sudah terlaksana dengan cukup baik. Oleh karena itu untuk meningkatkan kembali pemanfaatan model pembelajaran *Project-Based Learning* ini maka diperlukan penelitian lanjutan pada siklus berikutnya.



Gambar 2: Hasil Produk Observasi Awal

Sumber: dokumentasi penulis

Siklus II

Siklus ini merupakan perbaikan dari siklus I yang masih dikatakan belum berhasil secara maksimal. Beberapa hal yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I akan diperbaiki dan lebih diperhatikan kembali pada siklus II ini. Sehingga siklus II telah dipersiapkan dan dirancang lebih baik dari sebelumnya, hal ini dikarenakan siklus ini merupakan upaya untuk meningkatkan keberhasilan implementasi model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi Canva

dengan lebih kreatif dibandingkan dengan siklus I. Pelaksanaan dan rancangan yang dibuat pada siklus II ini juga telah mengacu pada refleksi siklus I sehingga hal ini akan menjadi harapan bahwa siklus II berjalan dengan baik. Pelaksanaan pada siklus II ini masih merupakan pembelajaran mendesain Iklan, Slogan dan Poster menggunakan aplikasi Canva dengan segala perbaikan untuk mengatasi masalah yang ada pada siklus I.

Berikut merupakan penilaian produk yang telah dihasilkan peserta didik menggunakan aplikasi Canva pada siklus II:

Nama Kelompok	Penilaian Kreativitas Pemanfaatan Aplikasi Canva					Total Poin
	Tata Letak	Pilihan Warna	Kalimat Persuasif	Elemen Pendukung	Diksi	
Tere Liye	✓	✓	✓	✓	✓	5
Boy Chandra	✓	✓	✓	-	✓	4
Andrea Hirata	✓	-	✓	✓	✓	4
Asma Nadia	✓	✓	✓	✓	✓	5
Dee Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	5
Pidi Baiq	✓	✓	✓	✓	✓	5

Tabel 3: Penilaian Hasil Produk Siklus II

Sumber: dokumentasi penulis

Hasil penilaian pada produk yang telah didesain peserta didik secara berkelompok pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari hasil penilaian siklus I. Tentu pada siklus II telah memberikan tahapan pembelajaran yang baik serta pengawasan yang sangat ketat. Dari 6 kelompok yang ada terdapat 4 kelompok dengan kriteria sangat berhasil dengan maksimal dan 2 kelompok lainnya mendapatkan kriteria berhasil. Oleh karena itu pada penelitian siklus II sudah sangat memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.



Gambar 3. Hasil Produk Siklus II

Sumber: dokumentasi penulis

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* yang diimplementasikan dengan pemanfaatan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa mendesain iklan, slogan dan poster dengan sangat kreatif. Seluruh siswa kelas VIII Hasyim Ash'ary SMP Swasta Islam Terpadu Nurul Azmi Medan telah mampu meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain iklan, slogan dan poster dengan ketercapaian sangat berhasil dengan maksimal. Hal ini memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik secara menyeluruh. Sintaks dan tahapan pada model *Project-Based Learning* telah dilaksanakan dengan sesuai hingga mendapatkan hasil yang sangat maksimal.

REFERENSI

- Adewiyah, R. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament (TGT) pada Kompetensi Dasar Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Kelas V SD Negeri 060924 Medan Amplas. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.30743/mkd.v2i2.1988>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Farhana, H., & Awiria, A. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050#>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–105. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 127–134. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/714>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–300. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lubis, H. (2018). Analisis Implementasi Model Quantum Teaching dalam Pembelajaran. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(1), 57–61. <https://doi.org/10.30743/mkd.v2i1.663>
- Maulana, I., & Nurhafizah, N. (2019). Analisis Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 657–665. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V3i2.266>
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188. Retrieved from <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Munawaroh, R., Subali, B., & Sopyan, A. (2012). Penerapan Model Project-Based Learning dan Kooperatif untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/UPEJ.V1i1.773>
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project-Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 20(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Victor, K., Suryani, & Abdussamad. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(12). <https://doi.org/10.26418/JPPK.V4i12.12694>